



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CENTRO DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**EL JUEGO DRAMÁTICO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL
MANUEL SERRANO RENDA, DEL CANTÓN EL GUABO**

NANCY AZUCENA SÁNCHEZ MIRANDA

MACHALA

2022 -2023



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CENTRO DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**EL JUEGO DRAMÁTICO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL
MANUEL SERRANO RENDA, DEL CANTÓN EL GUABO**

NANCY AZUCENA SÁNCHEZ MIRANDA

(Proyecto de Desarrollo en opción al título de Magister en Educación Inicial)

TUTOR(A): MGS. NORMA CARMEN CARMONA BANDERAS

MACHALA

2022 -2023

PENSAMIENTO

"El juego es la forma más elevada de investigación"

Albert Einstein

DEDICATORIA

Este trabajo es fruto de la inspiración que tuve gracias al apoyo de mi familia, que siempre motivo mi esfuerzo y apoyó esta iniciativa que beneficia a todos nosotros, gracias esposo e hijos por siempre confiar en mi capacidad y esfuerzo.

Es importante también dedicar este trabajo de fin de carrera al compromiso de las autoridades y catedráticos de la Universidad Técnica de Machala, quienes nos brindaron todas las facilidades y enseñanza que han permitido alcanzar este título de cuarto nivel, gracias a todos ustedes por haber contribuido en el sueño de ser una verdadera profesional.

Nancy Azucena Sánchez Miranda

AGRADECIMIENTO

Expreso mis más sinceros agradecimientos a todas aquellas personas que de una u otra manera me apoyaron para culminar con éxitos este trabajo de investigación.

A la Universidad Técnica de Machala por la oportunidad que me brindo de superarme profesionalmente.


A mis hijos y esposo por el apoyo sincero e incondicional que siempre me dan.

¡Les agradezco de todo corazón!

Nancy Azucena Sánchez Miranda

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Yo, Nancy Azucena Sánchez Miranda con C.I. 0702640129, declaro que el trabajo de **"EL JUEGO DRAMÁTICO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL MANUEL SERRANO RENDA, DEL CANTÓN EL GUABO"**, en opción al título de Magister en Educación Inicial, es original y auténtico; cuyo contenido: conceptos, definiciones, datos empíricos, criterios, comentarios y resultados son de mi exclusiva responsabilidad.


Nancy Azucena Sánchez Miranda
C.I. 0702640129

Machala, 2023/01/17

REPORTE DE SIMILITUD

PLAGIO 3 SANCHEZ

INFORME DE ORIGINALIDAD

5 %	5 %	1 %	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1 %
2	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	1 %
3	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
4	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
5	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
6	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
7	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
8	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
9	docs.google.com Fuente de Internet	<1 %

10	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	digitalcommons.lindenwood.edu Fuente de Internet	<1 %
12	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
13	eresmama.com Fuente de Internet	<1 %
14	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
15	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
19	lareferencia.info Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

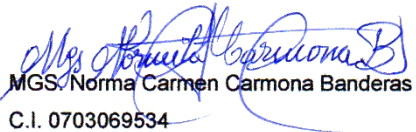
Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Apagado

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Yo, Mgs. Norma Carmona con C.I. 0703069534; tutor del trabajo de "EL JUEGO DRAMÁTICO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL MANUEL SERRANO RENDA, DEL CANTÓN EL GUABO", en opción al título de Magister en Educación Inicial, ha sido revisado, enmarcado en los procedimientos científicos, técnicos, metodológicos y administrativos establecidos por el Centro de Posgrado de la Universidad Técnica de Machala (UTMACH), razón por la cual doy fe de los méritos suficientes para que sea presentado a evaluación.



MGS. Norma Carmen Carmona Banderas
C.I. 0703069534

Machala, 2023/01/17

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTORÍA

Yo, Nancy Azucena Sánchez Miranda con C.I. 0702640129, autora del trabajo de titulación **"EL JUEGO DRAMÁTICO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL MANUEL SERRANO RENDA, DEL CANTÓN EL GUABO"**, en opción al título de Magister en Educación Inicial, declaro bajo juramento que:

- El trabajo aquí descrito es de mi autoría, que no ha sido presentado previamente para ningún grado o calificación profesional. En consecuencia, asumo la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.
- Cede a la Universidad Técnica de Machala de forma exclusiva con referencia a la obra en formato digital los derechos de:
 - a. Incorporar la mencionada obra en el repositorio institucional para su demostración a nivel mundial, respetando lo establecido por la Licencia *Creative Commons Attribution-NoCommercial* – Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY NCSA 4.0); la Ley de Propiedad Intelectual del Estado Ecuatoriano y el Reglamento Institucional.
 - b. Adecuarla a cualquier formato o tecnología de uso en INTERNET, así como correspondiéndome como Autora la responsabilidad de velar por dichas adaptaciones con la finalidad de que no se desnaturalice el contenido o sentido de la misma.


Nancy Azucena Sánchez Miranda
C.I. 0702640129

Machala, 2023/01/17

RESUMEN

El juego es una oportunidad que se ofrece al niño para que muestre sus habilidades, siendo parte de un proceso de antecedentes culturales, porque es una actividad innata de toda persona de sentir emoción y disfrute de esta actividad. El presente estudio destaca la necesidad de aplicar el juego en el aula de clase, porque es una estrategia que genera actividad mutua entre quienes lo practican, de esta manera se plantea el tema: “El juego dramático para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda, del cantón El Guabo”. El objetivo de esta investigación se basa en determinar la incidencia del juego dramático en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años. Para el desarrollo de este trabajo se planteó la metodología basada en los métodos teórico y empíricos, que son parte de la investigación cualitativa y cuantitativa. Como resultados se destaca que el conocimiento de la aplicación de los juegos dramáticos como estrategia de desarrollo de la creatividad en los niños es limitado, porque no existe los conocimientos necesarios para hacer de este medio una aplicación creativa. Se concluye que los docentes del nivel de educación inicial, no dan un tratamiento metodológico didáctico de aplicar el juego dramático como una estrategia valorativa para el desarrollo de la creatividad. Par ello se recomienda, que es necesario que los docentes motiven el accionar de los niños, creando ambientes de aprendizajes agradables.

PALABRAS CLAVES: Juego dramático, Creatividad, Estrategia, Educación inicial, Ambientes de aprendizaje.

ABSTRACTO

The game is an opportunity offered to the child to show their abilities, being part of a process of cultural background, because it is an innate activity of every person to feel emotion and enjoy this activity. The present study highlights the need to apply the game in the classroom, because it is a strategy that generates mutual activity among those who practice it, in this way the theme is raised: "The dramatic game to develop creativity in children of 4 5 years from the General Manuel Serrano Renda Basic Education School, in the canton of El Guabo". The objective of this research is based on determining the incidence of dramatic play in the development of creativity in children from 4 to 5 years of age. For the development of this work, the methodology based on theoretical and empirical methods, which are part of qualitative and quantitative research, was proposed. As results, it is highlighted that the knowledge of the application of dramatic games as a strategy for the development of creativity in children is limited, because there is no necessary knowledge to make this medium a creative application. It is concluded that the teachers of the initial education level, do not give a didactic methodological treatment to apply the dramatic game as an evaluative strategy for the development of creativity. For this it is recommended that it is necessary for teachers to motivate the actions of children, creating pleasant learning environments.

Keywords: Dramatic game, Creativity, Strategy, Initial education, Learning environments.

ÍNDICE GENERAL

PENSAMIENTO.....	3
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTO.....	5
RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA.....	6
REPORTE DE SIMILITUD.....	7
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	8
CESIÓN DE DERECHO DE AUTOR.....	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
ÍNDICE GENERAL.....	12
LISTA DE TABLAS.....	15
LISTA DE GRÁFICOS.....	16
INTRODUCCIÓN.....	17
CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO.....	20
1.1. Antecedentes históricos	20
1.2. Antecedentes conceptuales y referenciales.....	22
1.2.1. Concepto del juego dramático.....	22
1.2.2. Características del juego dramático.....	23
1.2.3. Importancia del juego dramático en la Educación Inicial.....	24
1.2.4. Ventajas y desventajas de implementar el juego dramático en Educación Inicial	24
1.2.5. Como el juego dramático promueve el desarrollo de la expresión corporal..	25
1.2.6. Que capacidades estimula el juego dramático en los niños de 4 a 5 años de educación inicial.....	26
1.2.7. Comunicación y representación.....	26
1.2.8. Cómo el juego dramático influye en el desarrollo de la creatividad en los niños.....	27
1.2.9. Teoría que favorece la aplicación del juego.....	28
1.3. Desarrollo de la creatividad.....	28
1.3.1. Origen y conceptos.....	28
1.3.2. Desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años Educación Inicial.....	30
1.3.3. Importancia de fomentar la creatividad en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial.....	31
1.3.4. El juego dramático en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4	

a 5 años Educación inicial.....	32
1.3.5. Estrategias que estimulen la creatividad en los niños de 4 a 5 años Educación Inicial.....	32
1.4. Antecedentes contextuales.....	32
1.4.1. Breve reseña histórica de la institución.....	34

CAPÍTULO 2. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación.....	36
2.2. Paradigma.....	37
2.3. Metodología de la investigación.....	38
2.3.1. Metodología de investigación teórica.....	38
2.3.1.1. Métodos inductivo deductivo.....	38
2.3.1.2. Analítico sintético.....	39
2.3.2. Métodos de investigación empírica.....	39
2.3.2.1. Análisis de documentos.....	39
2.3.2.2. La entrevista.....	40
2.3.2.3. Observación participante.....	40
2.4. Unidad de población.....	40
2.4.1. Población.....	40
2.4.2. Muestra.....	41
2.5. Descripción de los instrumentos y técnicas de recolección de datos.....	41
2.5.1. Operacionalización de variables.....	42
2.6. Tratamiento de la información.....	43
2.7. Presentación de los resultados.....	44
2.7.1. Resultado de análisis de documentos.....	44
2.7.2. Resultado y análisis de observación participante.....	46
2.7.3. Resultado y análisis de entrevista.....	49
2.7.4. Resultado y análisis de las encuestas aplicadas a los docentes del nivel de inicial y preparatoria.....	51
2.7.5. Triangulación de datos.....	61

CAPÍTULO 3. JUEGOS DRAMÁTICOS MEDIANTE ACTIVIDADES PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD

3.1. Fundamentación.....	63
3.2. Objetivos.....	64

3.2.1. Objetivo general.....	64
3.2.2. Objetivos específicos.....	64
3.3. Fundamentos teóricos.....	64
3.3.1 Fundamento Científica.....	64
3.3.2. Fundamento Psicológica.....	65
3.3.3. Fundamentación sociológica.....	66
3.4. Orientaciones metodológicas de la propuesta.....	67
3.5. Actividades.....	67
3.6. Formas de evaluación.....	69

CAPÍTULO 4. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

4.1. Descripción del proceso metodológico y selección de expertos.....	70
4.2. Resultado de la valoración de expertos.....	73
CONCLUSIONES.....	76
RECOMENDACIONES.....	77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78
ANEXOS.....	86
Anexo 1: Ficha de análisis de documentos.....	87
Anexo 2: Ficha de observación participante.....	88
Anexo 3: Entrevista dirigida a docente.....	89
Anexo 4: Encuesta dirigida a docentes.....	90
Anexo 5: Juegos dramáticos para estimular la creatividad.....	92
Anexo 6: Validación de expertos.....	103

LISTA DE TABLAS

Tabla N° 1. Operacionalización de variables.....	43
Tabla N° 2. Análisis de documentos.....	44
Tabla N° 3. Análisis de la observación participante.....	46
Tabla N° 4. Entrevista a docentes de inicial.....	49
Tabla N° 5. El juego dramático como una estrategia.....	51
Tabla N° 6. Escala de aplicación del juego dramático.....	52
Tabla N° 7. Emoción y creatividad.....	53
Tabla N° 8. Expresiones dramáticas.....	54
Tabla N° 9. Participación del niño en dramas creativos.....	55
Tabla N° 10. Dinámicas motivadoras.....	56
Tabla N° 11. Estimula al niño para que participe en los juegos dramáticos.....	57
Tabla N° 12. Reconocimiento de las habilidades creativas que demuestra el niño en los dramas.....	58
Tabla N° 13. Práctica de habilidades expresivas para el desarrollo de la Creatividad.....	59
Tabla N° 14. Creatividad y aprendizaje.....	60
Tabla N° 15. Actividades de la propuesta.....	67
Tabla N° 16. Escala de valoración.....	69
Tabla N° 17. Perfil de los expertos.....	71
Tabla N° 18. Valoración de la propuesta.....	72

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. <i>El</i> juego dramático como una estrategia.....	51
Gráfico N° 2. Escala de aplicación del juego dramático.....	52
Gráfico N° 3. Emoción y creatividad.....	53
Gráfico N° 4. Expresiones dramáticas.....	54
Gráfico N° 5. Participación del niño en dramas creativos.....	55
Gráfico N° 6. Dinámicas motivadoras.....	56
Gráfico N° 7. Estimula al niño para que participe en los juegos dramáticos.....	57
Gráfico N° 8. Reconocimiento de las habilidades creativas que demuestra el niño en los dramas.....	58
Gráfico N° 9. Práctica de habilidades expresivas para el desarrollo de la Creatividad.....	59
Gráfico N° 10. Creatividad y aprendizaje.....	60
Gráfico N° 11. Claridad de la propuesta.....	73
Gráfico N° 12. Coherencia de la propuesta.....	74
Gráfico N° 13. Relevancia de la propuesta.....	75
Gráfico N° 14. Suficiencia de la propuesta.....	75

INTRODUCCIÓN

Los niños en la actualidad son parte de un ambiente en donde todo es posible conocer, gracias a la globalización, los niños tienen mayor oportunidad de aprender en sus contextos sociales. Pero para que ese aprendizaje sea significativo es posible estimular en ellos el desarrollo progresivo de la creatividad, que es una capacidad que favorece el desarrollo de la personalidad. En este planteamiento se realiza una investigación relevante por la importancia de la aplicación del juego dramático en la educación inicial, porque es una estrategia que motiva a la actuación, a la participación y la interacción entre compañeros que, mediante sus ideas, van activando progresivamente la creatividad.

En la actualidad el niño necesita mayor estimulación para el desarrollo creativo, en muchos establecimientos educativos se evidencia que la falta de creatividad limita el proceso del aprendizaje en los pequeños. Esta problemática, exige a los docentes a implementar estrategias activas para crear ambientes de aprendizajes que agraden el desenvolvimiento de experiencias y participaciones, que actúen como elementos que faciliten resolver los problemas creativamente.

La poca intervención motivadora de los docentes para activar la creatividad en los niños, con mayor eficiencia, se formula el siguiente problema científico ¿Qué incidencia tiene la aplicación del juego dramático para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda?

La delimitación del objeto de estudio ante la aplicación del juego dramático como estrategia para estimular la creatividad en los niños, se destaca por ser un accionar práctico que se ejecuta en una institución que por muchos años viene formando la niñez y juventud del cantón El Guabo perteneciente a la provincia de El Oro, siendo una aplicación investigativa que considera a los niños de 4 a 5 años.

Las causas que origina el problema es la poca iniciativa de los docentes en aplicar estrategias lúdicas, lo cual, no les permite a los niños crear espacios de confianza y diversión, que logre establecer actitudes creativas. Otra de las causas es la falta de participación en capacitaciones de actualización pedagógicas; la falta de coordinación y trabajo colaborativo, también es una de las causas para que los docentes del nivel de inicial no se asocien y compartan experiencias para activar de mejor manera la creatividad en los niños. La falta de experiencia docente sería otra de las causas que limita iniciativas en las docentes para que

los niños sean más creativos; así como también la renuencia al cambio de docentes que están próximo a jubilarse.

Ante estas causas, el objetivo general que se plantea en este estudio es: Determinar la incidencia del juego dramático en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda del Cantón, El Guabo

Para lograr el objetivo general se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Analizar la importancia del juego dramático en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda del Cantón, El Guabo.
- Determinar las ventajas y desventajas del juego dramáticos en el desarrollo de la creatividad niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda del Cantón, El Guabo.
- Plantear actividades de juegos dramáticos para el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda del Cantón, El Guabo.
- Validar la propuesta mediante juicio de expertos.

Esta investigación es aplicada específicamente en los dos grados del nivel de la educación inicial 2, abordando a este grupo de niños, como sujetos de investigación mediante la aplicación de instrumentos de investigación, para de sus resultados ir determinando el cumplimiento de los objetivos. Es necesaria e importante ser parte de este proceso porque el propósito es mantener activa el aula de clase aplicando estrategias lúdicas.

Hay que destacar que históricamente el juego desde la era primitiva ha sido una actividad que se ha aplicado para satisfacer necesidades emocionales y que ha dado sustento a identificarse la cultura y las costumbres de cada pueblo, como también ha sido parte de un proceso aplicado en el campo educativo para estimular las capacidades y habilidades de los pequeños. Es así, que Tamayo y Restrepo (2017) en su artículo, consideran que el juego es considerado como el ocio de la antigüedad, porque el hombre siempre ha buscado maneras de cubrir sus tiempos libres con actividades lúdicas o entretenimientos que hacen del juego el medio que distrae y llena el sentido emocional.

Es de esta manera, como el juego ha sido un referente que ha incidido dentro de la vida del hombre. Siendo el juego una manifestación que enrola al niño en su encantadora espontaneidad, porque el interés, el deseo y el agrado en participar en actividades de juego favorecen a que el niño tenga mayor oportunidad de ir estimulando sus habilidades y capacidades (Secadas, 2018).

Al considerar al juego como una actividad lúdica desde las prácticas motivacionales, que implican el deseo de ser parte activa de su proceso, es importante destacar que su accionar aporta en gran medida, a que el niño sea parte activa del proceso educativo, porque el juego al ser aplicado didácticamente fomenta el aprendizaje mediante la experiencia. El currículo plantea en el nivel de inicial aplicar el juego como parte activa del aprendizaje y el desarrollo integral y con ello, ir activando las capacidades y habilidades que lo caractericen.

El accionar de los niños dentro del ambiente escolar viene evidenciando la poca actividad en el desarrollo del juego dramático como parte motivadora del proceso de enseñanza aprendizaje, esto impide que los niños estimulen su imaginación y creatividad, se requiere una mejor adaptación y áreas más adecuadas, dotadas con materiales y recursos necesarios para estimular el juego dramático y a su vez puedan desarrollar la creatividad.

La metodología que se emplea en esta investigación se basa en el enfoque mixto. Porque permite la recolección de información, para luego analizarla y vaciar información mediante datos cuantitativos y cualitativos para generar resultados de un mismo estudio (Bagur et al., 2021). Para el estudio del juego dramático y su incidencia en el desarrollo creativo de los niños, se escogió la población de los niños del nivel de educación inicial de la escuela General Manuel Serrano Renda de la ciudad de El Guabo.

En este estudio se emplearon los métodos cualitativos, que mediante la observación y descripción fueron fundamentando las variables, siendo un accionar oportuno para garantizar un mejor desenlace educativo; siendo este método apropiado para tratar problemas de este tipo (Rodríguez y Pérez, 2017). Y la metodología cuantitativa que se presenta como un elemento que proporciona los resultados de la encuesta aplicada a docentes, resultados de son expuestos en tablas y gráficos, que indican el planteamiento de los datos obtenidos y que son interpretados de acuerdo a sus planteamientos u objetivos. La observación, la descripción, el análisis y la síntesis son los procesos metodológicos que complementan la aplicación de esta investigación de enfoque mixto y que favorece el cumplimiento de los objetivos.

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

Los niños son el grupo social al que se le debe dar mayor atención y formación pertinente por constituirse en sí, ante la sociedad en el grupo vulnerable por sus limitadas condiciones. Al diagnosticar en los pequeños la limitada apertura para expresar la creatividad se hace necesario analizar este problema desde las instancias de la intervención pedagógica, hasta los escenarios en donde ellos se desenvuelven. Porque la creatividad es de suma importancia para que la persona se adapte en cualquier escenario donde se encuentre, siendo oportuno desarrollarla desde la niñez (Albornoz, 2019).

Es importante destacar, que dentro de la institución abordada se evidencia el poco accionar lúdico que se observa en las actividades que realizan, la falta de creatividad para actuar ante roles asignados, la resistencia a la participación demostrada en sus comportamientos, indica que la aplicación didáctica presenta limitaciones que se hacen necesarias activar mediante una intervención investigativa. Al diagnosticar estas actuaciones que se evidencian en los niños y en el accionar de los docentes, se describe en esta parte de la investigación fundamentos teóricos que complementan el entendimiento y la comprensión de poder llevar un tratamiento didáctico basado en la aplicación del juego dramático, como parte activa para estimular en el niño la creatividad.

1.1. Antecedentes históricos

El juego es una actividad que se presenta en los niños de forma espontánea, que despiertan el afecto entrañable y que perdura en la vida mediante los esquemas experimentales, que logran que el juego exista de generación en generación (Secadas, 2018). Al referirnos a los esquemas experimentales, se está generando un proceso en donde los niños van experimentando mediante el juego, convirtiéndose en un elemento apropiado para estimular el desarrollo creativo que va favoreciendo el crecimiento basado en su propia realidad y en su propia cultura.

La historia del juego, destaca como las tribus primitivas jugaban para irse preparando para la vida y la supervivencia, constituyéndose como un factor que incide directamente en el accionar diario. Aunque en los niños el accionar lúdico era corto, pero conforme fue evolucionando la civilización el juego se fue constituyendo como una necesidad básica. El juego se ha constituido en una manifestación que todos los seres humanos practican porque

no existe humanidad donde el juego no se encuentre presente; los niños desde tierna edad necesitan del juego, convirtiéndose en una necesidad vital para la vida (Calvo y Gómez, 2018). Como se puede evidenciar, el juego a lo largo de la historia siempre se ha caracterizado por su accionar, siendo una actividad practicada por todos los seres humanos que ha caracterizado sus culturas.

Estudios realizados por varios autores, destacan la importancia del juego en el desarrollo creativo del niño. Como es el caso de la investigación desarrollada por Cruz et al. (2018), quien plantea un estudio sobre “al jugar los niños de manera dramática, esto da oportunidad de que ellos vayan desarrollando la creatividad mediante la expresión, ellos plantean como objetivo plantea la forma de como el juego inciden como una estrategia en el aula para desarrollar la creatividad. Al aplicarse una metodología cualitativa se obtiene como conclusión que el desarrollo creativo del niño se evidencia al expresarse oralmente mediante la práctica del juego dramático, siendo las experiencias vivenciales que se destacan con el juego las que permite activar la creatividad.

Otro estudio realizado por Cerda (2017) cuyo título hace referencia a la aplicación del juego dramático, planteándose un objetivo que determina el accionar del drama para activar la inteligencia emocional, como habilidad del pensamiento para fortalecer la creatividad en los niños. Al aplicar la investigación descriptiva se concluye que los docentes presentan un limitado conocimiento de la importancia de los juegos dramáticos para activar la inteligencia emocional y con ello la creatividad, quienes no utilizan el juego dramático como estrategia prioritaria.

Por su parte, Torres (2016) realizó una investigación relacionada a las actividades dramáticas como medio para estimular el proceso mental creativo de los niños, quien plantea como objetivo mejorar el desarrollo imaginativo y creativo mediante la dramatización. Fue un estudio en donde como metodología aplico la investigación – acción, concluyendo su estudio manifestando que las dramatizaciones que realizan los niños favorecen a que sean partícipes activos que inconscientemente realizan el juego mediante dramatizaciones activando en ellos el sentido creativo, favoreciendo al desarrollo de sus capacidades y habilidades.

Por otra parte, estudios desarrollados sobre la creatividad demuestran cómo esta capacidad es básica para que los niños desarrollen el aprendizaje. Esto lo afirma Riera et al. (2022) quienes aplican un estudio relacionado al juego, en donde, se determina la importancia del juego para hacer de la creatividad un hábito que, mediante la lúdica, les favorece para ir formando su personalidad y con ello el proporcionar criterios críticos e imaginativos.

Al realizar este análisis, se evidencia como los estudios aplicados sobre este tema dan apertura al reconocimiento de la incidencia que tiene el juego, como estrategia para que los niños participen en su accionar y con ello vayan activando el sentido de la creatividad, como se ha destacado esta actividad lúdica es esencial para que los niños de 4 a 5 años sean parte activa de la participación de estos juegos.

1.2. Antecedentes conceptuales y referenciales

1.2.1. Conceptos del juego dramático

El juego ha venido siendo una de las actividades más relevantes a nivel de las sociedades, que de acuerdo a su cultura se ha desarrollado el juego dramático, como una actividad que permite a las personas practicarlo de acuerdo a sus costumbres y necesidades. De esta manera, la expresión dramática y el teatro han ofrecido a las culturas orientales y occidentales aportes que han favorecido el accionar de las personas. El juego es una forma pura de ser practicado, el mismo que dinamiza, motiva y se ejecuta mediante reglas establecidas y que son adaptadas a cada cultura (Merino et al., 2018).

En lo referente al concepto de juego dramático, según criterio de varios autores se define como: Para Sarlé (2017) el juego dramático aparece en los niños a partir de los 15 a 18 meses, el mismo que da la posibilidad de sustituir y representar acciones que se toman de la experiencia de los pequeños, que les permite transformarla en otra experiencia desde su imaginación y la capacidad que tienen para realizar simbolizaciones. El juego es una actividad que le da roles a los niños, siendo el que no imita lo que realiza, sino que crea su accionar de acuerdo a sus posibilidades y capacidades.

El juego dramático tiene como sinónimo la dramatización, es una actividad que se basa en el actuar artístico que les permite a los niños expresar sus emociones, sentimientos, de una manera natural, porque logra que los pequeños representen situaciones cotidianas, permitiéndoles afianzarse más dentro de su entorno social. Este juego les permite a los niños regular sus emociones (De la Cruz, 2018). La dramatización es una expresión que logra en los niños estimular la creatividad que mediante la imaginación actúan para ser parte de un accionar dinámico y práctico, quienes evidencian emociones que le dan sentido a su actitud creativa.

Otro concepto relacionado al juego dramático, se destaca porque se manifiesta que mediante la interacción grupal ayuda a fortalecer la comunicación de manera libre y natural, porque al

jugar dramáticamente va exponiendo el sentido creativo que favorece el desarrollo expresivo y con ello la formación integral (Cerde, 2017). El juego dramático al practicarse en forma grupal, favorece el desarrollo relacional y trabajo colaborativo en los niños, siendo de gran beneficio para que de manera creativa sus ideas se vayan cristalizando con la colaboración de todos.

Así mismo, Tejado y Romero (2018) mencionan que el juego dramático debe tener características inclusivas, siguiendo que deben ser eficiente en este caso una trama, un argumento o conflicto, son las partes de este juego que al ser aplicado los niños van cumpliendo con estas reglas del juego dramático. Las participaciones en los juegos dramáticos no deben tener preferencia, porque todos los niños tienen las mismas oportunidades para hacerlo, siempre siguiendo un rol que les permita actuar con creatividad. Como se ha manifestado el juego dramático es importante dentro del accionar formativo de los niños, porque les permite ir experimentando comportamientos que de manera creativa van impulsando desde sus propios sentimientos.

1.2.2. Características del juego dramático

El juego dramático presenta características diferentes a las demás actividades lúdicas, siendo un accionar que amerita ser aplicada dentro de la educación infantil, como elemento de actividad motivadora ante la expresión de la creatividad. Para Soler et al. (2018) el juego dramático permite al niño explorar sus habilidades, desde un escenario real, permitiéndole estimular la creatividad y la imaginación.

Entre las características del juego dramático según Sarlé et al. (2017) el juego dramático tiene tres características: asumir roles, para poder involucrarse en situaciones dramáticas. Así como también, le da posibilidades al niño para que realice acciones, para asumir diversos modos para hablar y pensar de acuerdo a lo asumido; es decir, van a actuar de acuerdo al rol designado. La tercera característica consiste en la posibilidad de jugar con otros, permitiéndole actuar de manera conjunta, donde involucran los roles con otros niños. Estas actuaciones son parte de un proceso formativo que el niño va experimentando y logrando un creciente desarrollo creativo favorable para la formación integral.

Este tipo de juego convierte los elementos físicos y humanos en objetos simbólicos para poner en acción la trama del juego. Se caracterizan también porque son juegos que se los toma con responsabilidad. Los niños también al participar en estos juegos muestran gestos,

variaciones corporales verbalizaciones que se conectan con el espacio y el tiempo, haciendo más dramático el accionar de los niños. Este juego también se caracteriza por brindar roles personales que los conectan con el mundo adulto.

1.2.3. Importancia del juego dramático en la Educación Inicial

El nivel de inicial es un periodo de adaptación de los niños y de exploración de sus capacidades y habilidades, siendo las docentes quienes aplican variedad de estrategias para lograr que los pequeños se afiancen la escuela. Es importante destacar como los juegos dramáticos permiten que los niños aprendan situaciones sociales que las representa mediante el juego, así como también cumplen roles y rasgos que favorecen su desempeño al actuar, que a la vez le dan sentido a que ellos soluciones problemas expuestos en los juegos, para luego de experimentar los mismos tengan habilidad para enfrentarlos en la vida diaria. Es de esta manera como se destaca al juego dramático como una actividad que va perfeccionando las habilidades ya que se los considera importante para ser aplicados en la educación infantil (Rodríguez, 2022).

La importancia del juego dramático, también se destaca por lograr que los niños de manera conjunta encuentren soluciones a los posibles problemas, que mediante la interacción comunicativa y la creación de un ambiente en donde la trama sea más interactiva van a vivir experiencias que le van a dar sentido a la imaginación y creatividad. Todas estas vivencias hacen posible a que el juego dramático tenga incidencia positiva dentro del campo educativo, particularmente en la educación inicial. El drama mediante el juego mezcla las habilidades y expresión, siendo la etapa de la educación inicial en donde el juego dramático, cumple funciones claves que se destacan en el desarrollo de la personalidad que a través del teatro van activando sus pensamientos creativos (Riera et al., 2022).

1.2.4. Ventajas y desventajas de implementar el juego dramático en Educación Inicial

Hay que destacar que los juegos dramáticos son ventajosos para el desarrollo integral de los niños, los mismos que dan sentido a una formación integral acorde con sus necesidades. Entre las ventajas de este tipo de juego, se destaca que al ser puesto en práctica va enriqueciendo la experiencia en los pequeños, que al contactarse con la realidad y con otros recursos y medios, les permite afianzar más su desarrollo creativo y a la vez un accionar de interacción y comunicación activa. Esto favorece para que se vaya desarrollando en ellos la expresión oral, que según criterio del lenguaje se articula cuando existe motivación

permanente, en donde el juego dramático es un medio para que los niños utilicen símbolos verbales y no verbales como también gestuales que son parte de la dramatización (Riera et al., 2022).

Otra de las ventajas de aplicación de estos juegos es la forma como los conecta a la realidad mediante el conocimiento de roles específicos que son adquiridos y que les da oportunidad a conocer lo que ellos no conocen dentro de su vida cotidiana. Los juegos dramáticos ofrecen alternativas que mediante el ejercicio y dinámicas dinamizan la creatividad e inteligencia emocional, que le hace posible ir desarrollando la personalidad (Sánchez y Hernández, 2022). Es importante destacar que los juegos dramáticos nutren la experiencia de los niños y con ello el aprendizaje significativo, porque lo valiosos de estos juegos es que dan la oportunidad al propio estudiante para que mediante la creatividad aprendan y se sepan desenvolver ante los demás.

Los juegos dramáticos, así como son importantes y necesarios, también presentan desventajas, que no logran establecer criterios de desarrollo con pensamientos positivos. Entre las desventajas de la práctica de estos juegos puede darse situaciones en que los niños les cree nerviosismo al representar un personaje que no esté acorde con sus emociones. La idiosincrasia de los niños pueda ser que reaccionen de forma diferente al aplicar el juego dramática, lo cual, le vaya a causar alguna reacción negativa, por ello, es importante que el docente conozca el nivel emocional de los niños (Obando, 2018).

1.2.5. Como el juego dramático promueve el desarrollo de la expresión Corporal

El juego dramático al ser aplicado en los niños, busca que se estimule el proceso creativo y la libre expresión y comunicación, pero entra en funcionamiento constante la expresión corporal, que hace a la vez posible sus movimientos corporales y gestuales. Este accionar es parte de un proceso de estimulación formativa que asegura el desarrollo sistemático de la expresión corporal, que le permite al niño desenvolverse en el espacio, con los materiales y recursos existentes y al a vez con el trabajo colaborativo, es eminente que la expresión corporal promueve todas estas acciones (Cruz et al, 2018).

Los juegos dramáticos designan variedad de actividades que se evidencian en presentaciones de expresión corporal dramáticas, en donde hace uso de diversos movimientos que le aseguran la estabilidad corporal, la música, los juegos de roles, la práctica de juegos mímicos, los títeres, entre otros juegos dramáticos hacen posible que los niños

vayan desarrollando sistemáticamente la corporalidad y el desarrollo personal. Ante este criterio, Valles et al. (2022) destaca que para ir activando en los niños su desarrollo creativo es importante aplicar actividades que estén acordes con el ritmo de aprendizaje, para que su protagonismo ejercite acciones relevantes ante el aprendizaje.

1.2.6. Que capacidades estimula el juego dramático en los niños

Al aplicar el juego dramático en los niños, esto le permite estimular capacidades básicas del desarrollo personal, como es: la imaginación que le da sentido a la vida de los niños al imaginarse cosas bonitas y recreativas para el pensamiento. Las habilidades lingüísticas, que es la capacidad para poder comunicarse con quienes le rodean, porque su desarrollo se evidencia cuando los niños muestran habilidades y destrezas lingüísticas y cognitivas (Salvatierra y Game, 2021).

Otra de las capacidades que estimula el juego dramático es la cooperación, que es una forma de interactuar mutuamente para alcanzar objetivos de aprendizaje, este tipo de juego permite el trabajo cooperativo siendo parte de un accionar en donde interactúan con el medio, con los compañeros, con el docente y con los diferentes materiales que le rodean. La capacidad cooperativa hace efectiva la ayuda generosa, solidaria y empática (Garay et al., 2021).

También el juego dramático desarrolla habilidades sociales, que da sentido a saberse comportar ante los demás. La confianza que es la forma de asegurar la integridad y el respeto de sus necesidades. Y la expresión creativa, que mediante estos juegos van a estimular la personalidad que les permita actuar creativamente ante sus acciones. Porque el desarrollo creativo permite que el conocimiento demande de procesos afectivos, cognitivos y praxicos, que dan sentido a un accionar ante el contexto sociocultural (López, 2017).

1.2.7. Comunicación y representación

El juego dramático es parte de la enseñanza que se da en Lengua, comunicación y expresión, siendo el medio por el cual los niños van desarrollando las capacidades expresivas y comunicativas (González, 2021). La comunicación que viven los niños al realizar representaciones dramáticas, dan sentido a una accionar comunicativo agradable y práctico, que emocionalmente estimula el desarrollo del vocabulario y el reconocimiento de los signos lingüísticos que va enriqueciendo el área comunicativa.

En lo referente a la representación, el juego dramático incide en todo sentido a que los niños representen roles específicos que le motivan a actuar y de diferentes maneras. Estas representaciones se dan mediante la expresión dramática y la expresión corporal. En lo dramático los niños proceden a representar diferentes personajes, hechos o sucesos que estén acorde a sus capacidades. Y en la segunda, los niños representan acciones y movimientos mostrando actitudes, emociones, estados de ánimo y animaciones. Todas estas representaciones les estimulan a los niños a dinamizar su accionar, favoreciendo el desarrollo integral. Porque la actividad dramática permite a los niños desarrollar sus capacidades representativas (Serrano, 2018).

1.2.8. Cómo el juego dramático influye en el desarrollo de la creatividad en los niños

El juego dramático en la educación inicial influye en gran sentido en el desarrollo de la imaginación, porque les estimula a los niños a asumir roles imaginativos, que a través de las habilidades y competencias les motiva a ser parte del drama demostrando un desempeño acorde a sus capacidades que la practicar en diferentes actuaciones la creatividad se va activando para crear e imaginar nuevas cosas (González, 2021).

Por otra parte, también el juego dramático estimula al cerebro, dando sentido a mantener la atención y el interés por interactuar activamente en los espacios y escenarios en donde van a representar a los personajes, esto les motiva a disfrutar de sus roles y los anima a cumplir con sus intereses. Desde el funcionamiento imaginativo que se encuentra dentro de las funciones cerebrales, el juego dramático estimula las capacidades expresivas y comunicativas que mediante la dramatización va alimentando su accionar creativo (Hidalgo y Mariño, 2020).

El juego dramático también influye en los niños para desarrollar habilidades como la confianza, la imaginación, la cooperación, la expresión creativa, las habilidades lingüísticas y las habilidades sociales. Este juego favorece la integración con lo real y lo imaginario, poniéndolo en contacto con personajes que le involucran a formarse con una personalidad de acuerdo al gusto que tenga sobre ellos (Cuellar et al., 2018).

Al ser participe los niños en los diferentes escenarios dramáticos, el desarrollo de la creatividad se va aumentando, porque las vivencias y las experiencias vividas le dan forma y sentido a lo que realiza, la imaginación que ellos activan en cada participación va fortaleciendo la capacidad cognitiva y con ello el sentido creativo que le da mayor activación

a las actuaciones, ya sea en la participación de los juegos o en otros escenarios en donde interactúa diariamente.

1.2.9. Teoría que favorece la aplicación del juego

Basados en la teoría de Piaget, se destaca que el juego es el complemento para que el niño vaya descubriendo el mundo desde sus propias iniciativas, que al ponerse en contacto con lo que le rodea, mediante la manipulación y observación, se va dando cuenta de lo que existe a su alrededor; así mismo al sentir el deseo de jugar con quienes están a su alrededor, va dando sentido a comprender las funciones que presentan cada objeto o sujeto que interactúa con él (Gallardo y Gallardo, 2018) .

Es por ello, que Piaget considera que el juego va desarrollando la inteligencia en el niño mediante la asimilación de experiencias, estimulando tres estructuras mentales, como son: el juego como simple ejercicio que da sentido a que el niño lo practique y vaya adquiriendo experiencia del mismo; el juego simbólico, que consiste en dar significancia a las actividades lúdicas, comprendiendo su accionar; y el juego reglado, que considera la aplicación de reglas para que el ejercicio sea controlado emocionalmente y alcanzar el objetivo determinante del juego practicado (Gallardo y Gallardo, 2018). En síntesis, la teoría estructuralista del juego que plantea Piaget es valorada como la más apagada al accionar que tiene el infante ante el juego y sus resultados de aprendizaje.

1.3. Desarrollo de la Creatividad

1.3.1. Origen y conceptos

Es importante destacar cual ha sido el origen de la creatividad, existen varios criterios, porque no se le ha dado a la creatividad importancia de su desarrollo, es por ello, que Joy Guilford inicia un proceso desafiante para que los psicólogos brinden la atención que se merece al desarrollo de la creatividad, porque las publicaciones sobre este tema, en el año 1950 era solamente de 0.022%. Desde ese entonces se procede a buscar las causas por la que la creatividad no era un tema importante ante la investigación científica (Morales, 2017).

Es de esta manera, Elisondo (2021) manifiesta que existen problemas que afectan el desarrollo de la creatividad, siendo los siguientes: los orígenes tradicionales para estudiar la creatividad no tenían espíritu científico. Comercialmente el término no iba a tener bases teóricas psicológicas que aporten a las investigaciones científicas. La psicología no era

enriquecida por aportaciones teóricas relacionadas a la creatividad porque los primeros estudios eran realizados alejados de la corriente psicológica teórica. La falta de definiciones de la creatividad causó que el fenómeno de su significado se convirtiera en trivial. El enfoque que se le ha dado a la creatividad no ha sido por separado, siempre se ha analizado con otros elementos que no dejaban caracterizar a esta habilidad del pensamiento. Los estudios de la creatividad eran estrechos o poco aplicables porque daban importancia a un todo como medio para la investigación y no especificaban un análisis específico sobre la creatividad.

Como se describe claramente los orígenes de la creatividad han sido descuidados, lo que no ha permitido valorar la importancia de esta capacidad que todo ser humano la posee y que lo caracteriza de los demás, por su alto o bajo nivel creativo. Pero al ser la creatividad un elemento de estudio importante para el desarrollo de la personalidad, se dio un avance científico en sus estudios en los últimos años del siglo XX, en donde, la ciencia actual ha demandado investigaciones que han aportado en dar importancia a esta capacidad. Es por eso, que actualmente ya se da respuestas a interrogantes que destacan la importancia y la necesidad de estudiar a la creatividad, para ello, los estudios científicos han dado respuestas a varias interrogantes como son: ¿El estudio de la creatividad es exclusivo para la producción artística?, ¿La creatividad es parte del hemisferio derecho del cerebro?, ¿La creatividad se puede medir?, ¿Todos los individuos somos creativos?, y ¿Se puede potenciar la creatividad? Desde esas interrogantes se ha dado un origen de importancia relacionado a la creatividad como elemento que caracteriza a la persona (Morales, 2017).

La creatividad es parte activa del pensamiento, la misma que garantiza nuevas ideas y el perfeccionamiento de situaciones que ameritan ser solucionadas y que mediante el pensamiento creativo se logra establecer armonía en las acciones que se presentan como dificultosas, porque la habilidad creativa da sentido a la solución de situaciones que a veces amerita actuar con sentido creativo. Siendo importante definir a la creatividad según varios autores.

La creatividad es definida por Robinson, como un accionar de ideas que vienen de la originalidad del pensamiento dándole un valor significativo. La creatividad es aprendida, mediante la ejercitación cognitiva, al igual como aprende a leer y escribir. Para Robinson, ser creativo es un proceso generativo que se desarrolla por el valor que se da a las ideas; para él, las claves para activar la creatividad es la libertad, la disciplina y el trabajo. Es una habilidad que los niños van desarrollando para explorar nuevas vías que les permitan resolver problemas e inquietudes (Zuloeta et al., 2021).

El desarrollo de la creatividad es un proceso continuo que se debe explotar en los niños. Sir Robinsón también hace referencia a definir que el apetito del descubrimiento es la que le ganas de aprender al niño, es así, que mientras mayores deseos de aprender tenga es porque es más creativo y cuando más aprenda es porque su creatividad es más elocuente. Porque la creatividad es parte del pensamiento creativo y divergente (Valero et al., 2016). Ante estos criterios de Robinson se tiene un concepto claro de lo que es la creatividad, una manifestación natural del niño que busca aprender mediante las actividades creativas.

Se destaca también lo que manifiesta Valero (2018) quien define a la creatividad como una capacidad creativa que tiene la persona, distinguiéndose de las demás por su forma habitual distinta para realizar actividades de forma creativa. La creatividad es parte del intelecto humano que siempre ha existido y que se debe estimular en los niños, siendo la escuela al que promueva el desarrollo creativo.

La creatividad es una acción individual que se emplea en la vida cotidiana, sea está como una actividad que se realiza como inspiración artística o como un medio de búsqueda de soluciones ante la vida cotidiana. La creatividad ha logrado grandes descubrimientos, lo que ha impulsado el desarrollo de la humanidad (Morales, 2017).

1.3.2. Desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años Educación Inicial

La creatividad a diferencia de la inteligencia, fomenta iniciativas propias de ver de otra manera el mundo, porque el niño al ir descubriendo nuevas cosas por medio de la creatividad, va potenciando el sentido de hacer nuevas cosas, porque el conocimiento se va extendiendo a conocer más de lo ya asimilado en su mente, porque ser creativo es saber enfrentar problemas de la vida diaria (Medina et al., 2019).

El proceso de la creatividad se estimula mediante el desarrollo integral y afectivo. Según López y Fernández (2018) la formación integral en los niños se fomenta cuando el pequeño comprende el desarrollo del espíritu cultural, mediante el intelecto que, por medio de los sentimientos y emociones por el gusto y deseos de participar en lo artístico, deportivo, físico, entre otras manifestaciones importantes del quehacer social y educativo, van orientando al niño para que su desarrollo sea integral y favorable para que su personalidad sea eficiente ante los demás.

Según criterio Díaz et al. (2021) el arte es parte de la creatividad que permite el desarrollo afectivo en los niños del nivel de inicial, porque en sus actividades el afecto que se demuestra

va activando en ellos la confianza y el deseo de crear nuevas cosas. El afecto es parte del desarrollo creativo, porque permite que los pequeños al ser tratados con amor, respeto, cariño y amistad, se vayan afianzando al ambiente escolar y de esta manera lograr estabilidad emocional para actuar con creatividad en las diferentes actividades a realizar.

1.3.3. Importancia de fomentar la creatividad en niños de 4 a 5 años de Educación inicial

Los niños son parte de un mundo imaginario, en donde para ellos construir cosas con su mente es importante esas manifestaciones creativas dan sentido a su vida y sobre todo los convierte en personajes importantes, porque demuestran con estilo propio sus habilidades creativas. Ante este criterio, la creatividad es imprescindible, porque el accionar propio de ellos va formando su personalidad y a la vez el desarrollo integral, porque ponen en actividad la imaginación y el pensamiento.

Los niños de 4 a 5 años, son específicamente creativos, su dinamismo lo demuestran en las actividades que realizan y sus vivencias son más producidas cuando experimentan una acción creativa. Porque hay que destacar que la creatividad en la escuela debe ser sustentada por impulsos armónicos de integración, solidaridad, reflexión, respeto desarrollo, etc., elementos prácticos que los docentes al igual que los estudiantes deben poseer, para dinamizar la creatividad en la educación inicial (Valero, 2018). Es claro en manifestar que el proceso del desarrollo de la creatividad se destaca por la participación del niño en diferentes actividades que deben ser programadas y sobre todo acondicionadas, para que la participación sea un acto de armonía y deleite para los niños, quienes son los que disfrutan de lo que hacen de una forma creativa.

Fomentar las habilidades creativas es el trabajo que se aplica en el nivel de inicial, produciendo mayor adaptación al medio escolar, asegurando de esta manera que los pequeños actúen con felicidad, esto les permitirá actuar con una mejor actitud y sean parte activa del accionar de las actividades que aplican dentro del este nivel educativo. La creatividad al ser fomentada dentro de esta etapa educativa, logra que los niños sean flexibles para relacionarse en diferentes ambientes, porque su nivel creativo estimula en conocer cada vez nuevas cosas y con ello ir descubriendo el mundo (Fonseca et al., 2019). El ser creativo es tener la voluntad de ir conociendo más de este mundo.

1.3.4. El juego dramático en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años Educación inicial

La creatividad necesita de un buen accionar estimulante para que sea más relevante, en este caso se caracteriza al juego dramático como una estrategia para valorar el sentido creativo de los niños, necesitando para ello atender la diversidad mediante la participación de todos, porque al aplicar este tipo de juego va a generar comportamientos y acciones que van a producir actividades creativas con otros compañeros, deduciendo que la creatividad se la va adquiriendo mediante las relaciones existentes y prácticas que logran que la mente de los niños actúen con sentido creativo sobre lo que ellos realizan. Se destaca también que la practica dramática favorece a que la comunicación interpersonal tenga mayor acceso, lo cual va a favorecer a que los niños reconstruyan lo que viven y escuchan dentro del aula (Tacuri y Jadán, 2018)

La creatividad logra que los niños mediante el juego dramático estimulen sus habilidades y potencialidades, siendo el currículo el elemento teórico para que los docentes apliquen estrategias que estén acordes a las capacidades de los pequeños. Porque mediante el juego, se está logrando mantener un quehacer activo y creativo en el desarrollo de las diferentes actividades que se puedan implementar en el aula (Currículo de Educación Inicial, 2014).

Al aplicar el drama, los niños tienen mayor oportunidad de ir estimulando la expresión corporal y gestual, así como también el lenguaje oral, siendo la creatividad la que impulsa en el pequeño iniciativas propias para que naturalmente vaya expresándose de acuerdo a las circunstancias en que se encuentre. El juego dramático también ayuda a desarrollar la imaginación, las habilidades de cooperación, la confianza y sobre todo la expresión creativa (Beltrán, 2018). Es una forma para que se vaya fomentando criterios de iniciativas propias, para actuar en los diferentes juegos que planifique el docente, en el nivel de la educación inicial, es una ventaja aplicar este tipo de juego por su nutrido interés que se activa en los niños.

1.3.5. Estrategias que estimulen la creatividad en los niños de 4 a 5 años Educación inicial

En la educación inicial se plantean diversas estrategias, siendo un campo de acción que amerita un accionar lúdico que fomenten el desarrollo creativo en los niños. El desarrollo creativo se va constituyendo al ritmo de la armonía del juego que simbólicamente se representa al actuar el niño creativamente gracias a la estimulación del pensamiento. Actualmente la creatividad viene constituyéndose en el desarrollo de la ciencia y tecnología

a, porque desde la infancia se va estimulando esta capacidad para asumir roles que le den al país mayor dinámica de desarrollo colectivo (Carranza, 2021).

Pero para que en los niños se evidencie iniciativas de creatividad es importante aplicar estrategias que causen impactos de actividad propia y práctica que los niños necesitan para lograr activar con mayor significado el pensamiento como lo manifiesta Piaget. La elaboración de estrategias para aplicar en la educación inicial da oportunidad a los niños a desarrollar la creatividad porque mediante la práctica didáctica los pequeños van obteniendo nuevas capacidades y habilidades; crear estrategias es parte del trabajo docente, siendo un proceso que debe satisfacer el deseo de los niños de aprender cosas nuevas experimentando y divirtiéndose (Pérez, 2022).

Entre las estrategias que se pueden aplicar en el nivel de la educación inicial, tenemos las siguientes: una de ellas es el aprendizaje cooperativo, el mismo que se desarrolla dentro de las aulas de clase, contando con herramientas adecuadas para que los niños aprendan, porque las clases serán más creativas y participativas. Otra de las estrategias, es la creación de los rincones de aprendizaje, siendo apropiada para que los pequeños interactúen en los rincones de aprendizaje lo cual favorece al aprendizaje individual y social (Villegas, 2022).

También se consideran a las estrategias pedagógicas, que mediante el planteamiento de objetivos activan las actividades motrices, cognitivas y comunicativas, que, a la vez, le permiten ir independizándose. Las estrategias lúdicas son necesarias en el accionar del nivel de inicial, porque motiva a que la creación e imaginación sean parte activa de un comportamiento formativo. La lúdica ayuda que los niños desarrollen la creatividad mediante el juego, siendo una estrategia apropiada para ellos (Cajahuaman et al., 2021).

A más de las estrategias descritas anteriormente, también se plantean otras estrategias para aplicar en el nivel de la educación inicial las mismas que estimulan el desarrollo creativo de los niños, como son: los cuentos, el dibujo y la pintura, juegos de palabras, crear historias en grupos, la literatura para los niños, las actividades prácticas, el teatro, la música o la danza. Todas estas estrategias promueven la socialización, la autoestima, la comunicación la búsqueda de solución de problemas y un mejor desenvolvimiento del niño en el campo social (Linares, 2022).

1.4. Antecedentes contextuales

1.4.1. Breve reseña histórica de la Institución

La institución investigada fue fundada el 6 de junio del año de 1939, siendo una de las instituciones más antigua del cantón El Guabo. En sus inicios desde el año de 1939 hasta el año de 1979, fue parte de la administración del municipio del cantón Machala. La Escuela inició sus labores frente a otra escuela de antaño, como es la “Zoila Ugarte de Landívar”; luego por gestiones administrativas funcionó en el edificio del Benemérito cuerpo de bomberos.

Ante gestiones de sus autoridades se gestionó la construcción de la escuela que gracias al Abg. Luis Alberto León, se logró la edificación de la misma, construyendo un bloque de 6 aulas de clase y una dependencia para que funcione la dirección del plantel. Luego de la construcción, el señor Alejandro Donoso, que laboraba en el Municipio de El Guabo, quien hizo la expropiación, donando la escritura a la Institución, que fue entregada al Ministerio de educación, al haber 6 docentes y el director de ese entonces el señor. Miguel Enrique Salvatierra, se inicia el funcionamiento de la escuela el año de 1971, iniciando de esa forma el periodo lectivo 1971-1972.

Por el año de 1974, se hace cargo de la dirección el profesor Daniel Mauricio Velecela Silva, quien mediante la gestión conjunta con los docentes se logra la construcción de 5 aulas de clase con sus respectivas baterías sanitarias. La administración por el director de este entonces duró hasta el año 2011. Luego la Licenciada Mariana Villacis Rodríguez, cogió las riendas de la institución. Al existir demanda de alumnado se procede a crear el nivel de inicial hasta el año de básica media, es decir hasta el séptimo grado, desde ese entonces la institución se la ha denominado Escuela de Educación Básica “General Manuel Serrano Renda”.

La institución también ha sido prestada, para que funciones otros establecimientos educativos, como son: colegio Nocturno El Guabo, Escuela Jorge Alex Serrano, Colegio José María Velasco Ibarra u escuela Oscar Efrén Mera Reyes. La comunidad guabeña se benefició del servicio educativo que brindó y brinda la institución, convirtiéndose en un centro de gran prestigio institucional. Desde mayo del 2018, se han fusionado los planteles educativos que antes funcionaban en la institución, quedando como un centro autónomo propio en donde se educan más de 700 estudiantes en la actualidad.

En la actualidad, la institución abordada presenta la siguiente infraestructura: 2 bloques de aulas, en donde el Bloque 1 funcionan las oficinas administrativas como son la dirección, subdirección, DECE y la inspección general, así mismo en este bloque funcionan 19 aulas de clase un laboratorio de computación, 2 bodegas y un baño para niñas y otro para niños. En

el bloque 2, se encuentra la oficina de la Subinspección, a más de ello, 18 aulas de clase, 1 laboratorio de computación, una sala de biblioteca, 2 bodegas y los baños generales individuales, para cada género.

La institución está conformada en la actualidad por 5 directivos, dos subdirectores, inspectores y subinspectores, cuenta con DECE que se conforma por 2 psicólogas y un auxiliar de servicio. La institución educativa tiene sostenimiento fiscal.

CAPÍTULO 2

MARCO METODOLÓGICO

En todo proceso investigativo es necesario aplicar el proceso metodológico que va a dirigir el desarrollo de la misma. Es de esta manera como en este apartado se incluye lo relacionado al tipo de investigación, el paradigma, la población y la muestra a abordar. Es importante exponer los métodos y los diferentes procedimientos que se realizaron en este trabajo investigativo.

2.1. Tipo de investigación

La investigación al ser aplicada en el proceso dinámico de la aplicación al problema a tratar, se debe al desenlace y al motivo por el cual se va a aplicar la intervención. En este caso se plantea un tipo de investigación descriptiva, analítica y sintética, basada en la metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa que desde las iniciativas prácticas de esta metodología se plantea un estudio que va tener resultados que favorezcan al cumplimiento de los objetivos.

Se destaca que la investigación cualitativa surge de la necesidad de llevar a cabo un proceso empírico- analítico, que se basa en datos numéricos para analizar y comparar la información los resultados de los instrumentos aplicados (Díaz, 2018). Asimismo, para estos autores este tipo de investigación recolecta información de materiales empíricos, historias de vida, estudios de caso, entrevistas, textos, entre otros que facilitan fundamentar y describir datos relevantes de sus procesos.

Ahora bien, al referirnos al tipo de investigación descriptiva, estamos valorando la investigación cuantitativa, porque mediante la aplicación de instrumentos de investigación como es la encuesta, se exponen sus resultados en tablas y gráficos estadísticos como parte de este tipo de investigación. Este procedimiento logra establecer datos relevantes de la muestra intervenida, siendo un proceso que consiste en describir lo más relevante que por medio de la observación, el análisis y la descripción, permite generar contenidos descriptivos que forman parte de un documento que luego se lo expone para hacer conocer los resultados. Según Guevara et al. (2020) la investigación descriptiva consiste en ir describiendo la realidad considerando todos los componentes principales de la investigación.

En referencia al tipo de investigación analítica, esta se aplica para ir analizando datos importantes, así como también criterios emitidos por la población intervenida. Es una

aplicación que realiza la investigación cualitativa, porque genera análisis de datos recopilados en el proceso. El tipo de investigación analítica es un método que permite analizar los procedimientos que se deben aplicar para comprender la realidad, la misma que se aplica para descomponer los fenómenos e irlos analizando e interpretando de manera crítica. La investigación analítica consiste en realizar un análisis lógico que da oportunidad de ir descomponiendo un todo, analizando cada parte y cualidades, permitiendo estudiar cada parte de manera sintética (Rodríguez y Pérez, 2017).

Asimismo, la investigación sintética que es parte del enfoque cualitativo, tiene referencia de ser importante en este proceso, porque se va a sintetizar argumentos y contenidos que tengan relevancia para plantearlos en este documento, que busca alcanzar un objetivo propuesto. Según Rodríguez y Pérez (2017) la investigación sintética es la operación inversa que, en vez de estudiar sus partes, permite asociar, unir y combinar las partes, para ir descubriendo mediante las síntesis nuevas características. La investigación se basa en los métodos cualitativo y cuantitativo, porque se enlaza la información y datos adquiridos para sintetizarlos y lograr el entendimiento de los hechos en una exposición sintética, es decir funciona como una unidad dialéctica.

2.2. Paradigma

Un paradigma es un modelo que se refiere a cambios estructurales en un sistema social, educativo o cultural. Es el medio por el cual, se basan ciertos procedimientos para seguir su desenlace y desenvolvimiento dentro de un contexto. El investigador para plantear un estudio debe basarse en un paradigma de investigación, esto le permite tener competencias en su accionar y en los resultados obtenidos de la investigación, un solo paradigma puede abarcar varias realidades lo que se necesita es abordar la práctica investigativa con herramientas conceptuales (Deroncele, 2020).

Es importante destacar que esta investigación se basa en el paradigma socio crítico, porque refleja la realidad en que se mantiene la sociedad o el campo de acción a la cual se le va a aplicar la investigación, siendo un modelo por el cual, la investigación va a tener un mejor desenlace en su desarrollo. Según criterios de Loza et al. (2020) el paradigma socio crítico se basa en una investigación de reflexión-acción, en donde la responsabilidad del investigador es parte responsable para alcanzar la transformación o cambios, venidos de la crítica constructiva que se realiza sobre una acción.

En este estudio se reconoce la importancia de la incidencia de este paradigma, porque tiene incidencia directa con los criterios que dan sobre los hechos o problemática abordada. Los criterios de los actores intervenidos, se basan en la crítica de la situación en que se encuentran, en donde, el investigador delibera sus criterios. Por su parte, Maldonado (2018) aborda la definición de paradigma socio crítico como una simbiosis que la teoría y la práctica mantiene en su relación, siendo un proceso que se basa en mantener la crítica sobre los hechos, pero con el propósito de buscar mejoras o acondicionamientos científicos.

El dinamismo de este paradigma va a otorgar criterios valiosos que van a enriquecer el conocimiento científico, porque las iniciativas críticas, particularmente en este proceso investigativo va a generar situaciones en donde amerite la crítica de varios sujetos que integran la población que se va a aplicar la investigación, es necesario considerar la importancia de este paradigma de la investigación.

2.3. Metodología de la investigación

Es importante destacar cada uno de los métodos que se aplican en este proceso investigativo, porque como lo manifiesta Rodríguez y Pérez (2017) el método indica el camino que se va a seguir, mediante el ordenamiento de actividades que ayudan a lograr un fin. El propósito de la metodología es afianzar el proceso investigativo asegurando procesos sistemáticos que le dé frutos a la investigación, por ello se plantea los métodos.

De esta manera se destaca que esta investigación para su desarrollo se basa en los métodos teórico y empíricos que son los que aseguran el camino para lograr el fin determinado en los objetivos de esta investigación. Porque quien plantea un estudio debe identificar el fin y sobre ello, plantear los métodos a aplicar para poder realizar sus metas. En este caso se describen a continuación la metodología de investigación a seguir, de acuerdo a los métodos teóricos y empíricos.

2.3.1. Métodos de investigación teórica

2.3.1.1. Método inductivo – deductivo

Hacer uso de los métodos inductivos deductivo, se está desarrollando una investigación que va a determinar de manera general y particular. Desde la metodología inductiva se destaca que es un proceso que lleva al investigador a analizar mediante la observación, el estudio y

el conocimiento cada una de las partes que caracterizan el objetivo de estudio, para luego elaborar la propuesta que generaliza la investigación (Prieto, 2017).

Es importante destacar que la metodología inductiva parte del interés que tiene el investigador para identificar características particulares de los sujetos de estudio, en este caso, lo que se va a determinar con características específicas que presentan los niños de edades de 4 a 5 años, referente a las actitudes que tienen el juego y la creatividad, especificando en ellos su desenlace de manera particular, para luego hacer un todo de la información requerida.

En lo que respecta al método deductivo, en este caso se parte de un todo para destacar las particularidades (Prieto, 2017). Es decir, al analizar la práctica del juego dramático se está generalizando un propósito que va a cumplirse al ir analizando las reacciones creativas que los niños muestran al realizar el juego. En otras palabras, la deducción va a ir describiendo las acciones que realizan los niños para determinar el nivel creativo que poseen.

2.3.1.2. Analítico – Sintético

El análisis es parte del proceso de una investigación, porque destaca el entendimiento de todo su accionar. Analizar una situación consiste en destacar lo más relevante del proceso investigativo. De esta manera, se realiza un proceso lógico, en donde mentalmente se va analizando la situación del problema desde diferentes puntos de vista, hasta alcanzar la comprensión de cada una de sus funciones o procedimientos que realizan los sujetos de estudio (Rodríguez y Pérez, 2017).

La síntesis o método sintético, en cambio tiene la función de ir destacando lo más relevante de la investigación, es decir, se selecciona de manera racional, los datos que directamente se conectan con las causas o consecuencias del problema, dando énfasis en lo más relevante, para de esa deducción plantear conclusiones específicas que afectan la situación problemática. En esta investigación el método sintético se aplica para determinar las fuentes de estudio, siendo una manera de poder optimizar las fuentes de consulta e ir fundamentado cada una de las variables (Rodríguez y Pérez, 2017).

2.3.2. Métodos de investigación empírica

2.3.2.1. Análisis de documentos

Es un método empírico que facilita el entendimiento del tema de estudio, o más bien facilita al investigador, conocer más sobre la temática que se plantea para realizar el estudio respectivo. El análisis de documentos es un procedimiento que permite al investigador

conocer diferente información que pueden servir para su propósito, los mismos que son analizados y seleccionados para fundamentar el tema de acuerdo a las variables establecidas en el mismo (Peña, 2022).

2.3.2.2. La entrevista

En un método correspondiente a la investigación empírica, su aplicación es parte de un proceso de intervención directa que se utiliza para recabar información real de los hechos, con los propios actores que son parte del proceso de investigación. Como lo manifiesta, (Troncoso y Amaya (2017) la entrevista se la considera una técnica que se utiliza en la investigación cualitativa, la misma que permite recabar información desde el propio contexto intervenido. En este caso, los docentes y padres de familia son los actores directos que se entrevistan para conocer las expectativas que tienen sobre la enseñanza de sus hijos y el nivel de creatividad que van adquiriendo al aplicar el juego dramático, expresando sus iniciativas en incidencia de esta estrategia como parte del desarrollo integral de los niños.

2.3.2.3. Observación participante

Es un método empírico que logra que el investigador sea parte activa del proceso, quien mediante su incursión logra obtener información valiosa para ir organizando el informe de la investigación. En este caso, la observación que se va a realizar es mediante la aplicación de una ficha de observación, que servirá para que se identifiquen el accionar que ellos realizan para desarrollar la creatividad. La observación participante posibilita el conocimiento del contexto, porque contacta fuentes primarias que son el objeto de estudio y que desde esa observación se destacan características relevantes que servirán para el análisis respectivo (Retegui, 2020).

2.4. Unidad de población

2.4.1. Población

Un estudio o investigación debe tener un escenario donde se aplica la acción e interacción con sus miembros, siendo el contexto donde se aplican los instrumentos de investigación en relación directa con los actores educativos. A este escenario se lo conoce como población, que para Ventura (2017) es el conjunto de elementos que presentan características de las cuales son motivo de investigación, siendo el contexto que garantice un proceso aplicativo que garantice el logro de objetivos.

En esta investigación la población se conforma de 90 niños del nivel de educación inicial, los mismos que están divididos en 4 paralelos, 2 paralelo corresponde al nivel de inicial uno, de ellos 23 conforma el paralelo "A" y 20 el "B". En el nivel de inicial 2, en cambio 25 forman parte de paralelo "A" y 22 corresponden al paralelo "B". Esta población también está conformada por 4 docentes de cada paralelo, que pertenecen a la institución abordada.

2.4.2. Muestra

La muestra es el escenario seleccionado para aplicar la investigación. La muestra es un procedimiento que identifica un escenario particular, la misma que se selecciona en la investigación para economizar el tiempo y recursos (Hernández et al., 2014). Por lo tanto, el subgrupo de la población seleccionado corresponde a la muestra, que se destaca por sus características particulares, siendo el motivo por las cuales se selecciona para adquirir información de un grupo de la población general que se la conoce como muestra.

En este estudio la muestra se caracteriza por ser no probabilística, porque los elementos seleccionados no son parte de un conjunto de este tipo, sino que se depende de los intereses del investigador, quien al seleccionar la muestra lo hace, por motivo de querer analizar una situación específica que afecta su desarrollo (Hernández et al., 2014). Es en este caso que se seleccionó a los dos paralelos de inicial dos que, por tener características similares, en el desarrollo de acuerdo a la edad y habilidad, permitió identificar las reacciones que tienen en el desarrollo de la participación del juego dramático que es aplicado para desarrollar la creatividad.

2.5. Descripción de los instrumentos y técnicas de recolección de datos

Los instrumentos se aplican para recabar información del objeto de estudio, siendo un proceso básico para ir constatado en cumplimiento de los objetivos propuesto, y con ello, llegar a conocer la realidad del problema, en lo relacionado a sus causas y consecuencias. Es de esta manera como se procedió a la revisión de documento curricular ámbitos de aprendizaje, siendo analizado desde todos los ámbitos de desarrollo; así como también la aplicación de la ficha de observación participante y la entrevista.

En lo relacionado a la revisión de documento curricular considerando los ámbitos de aprendizaje, como son: la expresión corporal y motricidad y expresión artística, es un procedimiento que se aplicó para conocer el desarrollo de las destrezas de estos ámbitos que se relacionan directamente con el tema planteado en esta investigación. Desde la instancia

teórica del Currículo de Educación Inicial (2014) se establece el análisis de las destrezas que están dentro de los ámbitos antes planteados. (Anexo 1).

Otro instrumento aplicado es la observación que, mediante la ficha respectiva, fue aplicada para determinar el accionar del docente como personaje de activación del conocimiento y a los niños, en lo que se relaciona con el accionar de su desenvolvimiento en el desarrollo de la clase. La observación participante es una operación investigativa que pone en práctica los sentidos, la misma que pretende describir y comprender la realidad de los hechos como parte fundamental para deducir la situación el problema (Jociles, 2017).

También la técnica de la entrevista fue propicia para el nivel de la educación inicial, ya que se entrevistó a cuatro docentes que pertenecen al nivel. De esta manera, al aplicar el cuestionario de preguntas que se basan en el proceso de aplicación del juego dramático, como estrategia para estimular la creatividad en los niños, permitió conocer lo que piensan los docentes sobre esta aplicación lúdica.

Se destaca también la aplicación de la encuesta aplicada a siete docentes del nivel de inicial y preparatoria que a través de este instrumento se identificó de manera real las percepciones de los educadores parvularios en referencia al tema específico de estudio. En este caso fueron las docentes de inicial y preparatoria las que protagonizaron la aplicación del instrumento.

2.5.1. Operacionalización de variables

La operacionalización de las variables que en este caso son la variable independiente el juego dramático y la dependiente la creatividad, siendo pertinente plantear la conceptualización de lo referente a la variable dependiente como efecto de la independiente que es en sí lo que se desea conocer que en este caso es la actitud de los niños ante el proceso creativo. Es importante en toda planificación contextualizar las variables para que exista un mejor estudio, porque este proceso permite manipular, organizar y estudiar las características de los objetivos para alcanzar un mejor desenlace investigativo (Bauce et al., 2018).

La operacionalización hace referencia a la conceptualización que es una forma de extraer y generalizar las interpretaciones que dan los sentidos a las variables, en donde se define a cada una de ellas, logrando de manera teórica destacar su incidencia dentro del proceso de la investigación, es una forma de concebir el significado de las variables y de ello plantear un desenlace operacional.

Tabla N° 1. Operacionalización de variables

Variables	Categorías	Indicadores	Técnicas e instrumentos
Desarrollo de la creatividad	Expresión creativa expresiva	Pintura Danza Escultura Modelaje	Revisión de documento curricular ámbitos de aprendizaje: Ámbito
	Expresión creativa productiva	Actitudes Habilidades Sentimientos Fantasía Realidad	Expresión corporal y motricidad. Ámbito Expresión artística Ficha de observación participante Docente niños Entrevista dirigida a docentes de inicial

Como se muestra en esta tabla, la variable de la creatividad es la que se plantea como parte fundamental que tiene la investigación, porque el conocer el nivel creativo en la expresión y producción, permite mantener criterios básicos del desarrollo que tiene esta habilidad del pensamiento ante la necesidad de los niños.

2.6. Tratamiento de la información

En un proceso cualitativo es necesario aplicar el proceso de la triangulación investigativa, que no es nada más que una acción que el investigador realiza en relacionar los resultados de los instrumentos de investigación aplicados desde distintos métodos basados en la investigación de un mismo tema, para sobre esos resultados sacar conclusiones específicas de la incidencia del problema (Samaja, 2018). En este caso se consideró en enfoque cualitativo, que consiste en el planteamiento del análisis de documento curricular, la observación y la entrevista y cuantitativo que se refiere a la de resultados en tablas y gráficos estadísticos. De Los instrumentos y técnicas se da la triangulación que tiene como propósito exponer los

resultados para realizar las comparaciones y deducciones de las consecuencias del problema.

2.7. Presentación de los resultados

2.7.1. Resultado del análisis de documentos

Los resultados de este instrumento se exponen a continuación, para lo cual se aplicó esta ficha que permitió ir relacionando el ámbito de aprendizaje con el desarrollo de destreza que los niños demuestran en el trajinar de la clase. Es importante destacar que esta información es obtenida desde el currículo de educación inicial, de donde se plantea el objetivo y la destreza para ser analizados.

Tabla N° 2. Análisis de documentos

Revisión de documento curricular ámbitos de aprendizaje		
Ámbito Expresión corporal y motricidad		
Objetivo	Destreza	Análisis
Controla la tonicidad muscular al realizar actividades que den sentido a la coordinación de los movimientos.	Realiza actividades coordinadamente realizando actividades de manipuleo y desplazamientos corporales coordinados con las demás habilidades motrices.	Se observa que los niños no tienen una práctica coordinada de la fuerza y tonicidad, los movimientos los realizan de manera descoordinada no existiendo un desenlace creativo ni la motivación para que ellos hagan de sus movimientos actividades expresivas.
Desarrollar habilidades viso motoras de ojo-mano y pie para tener un accionar eficiente en la práctica de los movimientos	Realiza movimientos en donde se evidencie la coordinación visomotora utilizando diferentes materiales para su ejercitación.	La coordinación visomotora al realizar actividades creativas de pintura, danza, modelaje, etc. son poco motivadas por parte del docente, faltando mayor sentido de coordinación de esta habilidad para que se convierta en desarrollada.

Estructurar el esquema corporal mediante la exploración sensorial realizando ejercicios corporales para alcanzar un adecuado desarrollo.	Emplea su lado dominante para realizar la mayoría de actividades utilizando ojo y mano de manera creativa.	No se evidencia que el niño emplee de manera creativa el ojo y mano, le falta mayor habilidad para hacerlo, siendo oportuno aplicar actividades creativas utilizando el propio material del medio.
Ejercitar desplazamientos y movimientos en diferentes escenarios amplios y cortos.	Realizar movimientos combinados utilizando el espacio respectivo para ejecutar bien los movimientos corporales.	Esta destreza de falta un accionar productivo por parte de los estudiantes, quienes no muestran actitudes y habilidades que evidencien sentimientos, fantasía, que, basados en la realidad, sean producidos eficientemente por los niños, faltando motivación para hacerlo.
Ámbito Expresión artística		
Objetivo	Destreza	Análisis
Participar en actividades artísticas individuales y colectivas, para relacionarse de mejor manera con sus compañeros.	Participar activamente en diferentes actividades tradicionales que se dan dentro de su contexto social.	En lo relacionado a este ámbito el análisis de la expresión artística, no se evidencia una planificación que proponga actividades que motiven a los niños a trabajar en forma grupal, mediante juegos tradicionales u otros tipos de juego.
Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.	Los documentos analizados en las programaciones que los docentes realizan no se evidencian actividades progresivas de participación

		en narraciones o existencia de rincones de aprendizaje que logren mantener una actividad que de sentido al desenlace creativo.
Desarrollar habilidades sensorio-perceptivas y visomotoras con el propósito de que los niños expresen activamente el lenguaje en sus diferentes formas.	Manifiestan sus emociones en diferentes formas artísticas.	La expresión de vivencias no se evidencia en los informes o planteamiento de actividades curriculares que las docentes presentan en la planificación, lo cual limita el desenlace del desarrollo creativo de los niños.

2.7.2. Resultados y análisis de la observación participante

En este proceso de análisis a la observación participativa, se destacan los aspectos observados en el docente y en los niños, que tuvieron en el accionar de la clase. Esto permitió diagnosticar el desenlace práctico de las actividades que plantea el educador y el desempeño que realizan los niños ante el accionar que se promueve dentro del aula de clase.

Tabla N° 3. Análisis de la observación participante

Ficha de observación participante				
Actor educativo	Indicador	Análisis		
		Alto	medio	Bajo
Docente	La clase se respalda de la planificación de las actividades.	Se observa que en un nivel medio las actividades están respaldadas por la planificación, al evidenciarse que la docente aplica otras actividades imprevistas.		
	La aplicación metodológica se destaca por ser adecuada para el desarrollo creativo.	La acción metodológica de la docente es plantear actividades para que los niños realicen, pero se observó que en un nivel medio se		

		estimulaba a la creatividad, al no aplicar estrategias específicas para activar esta habilidad.
	Los juegos dramáticos que aplica son acordes a las capacidades de los niños	La aplicación de los juegos dramáticos es de un accionar de nivel bajo, no se presenta un propósito para que la docente aplique estos juegos, lo que realiza es motivar realizando una dinámica basada en el juego y de lo demás no se plantea actividades creativas, tanto en lo expresivo como en lo productivo.
	Los juegos dramáticos que aplica se relacionan con el logro del objetivo de la clase.	En un nivel valorativo de medio se da este planteamiento, porque no existe un procedimiento específico que haga del juego dramático una actividad práctica que motive el desarrollo creativo.
	Los recursos utilizados son acordes a las actividades del juego.	En cierto sentido, es decir, medianamente, los recursos utilizados aportaron a generar acciones creativas, fue limitado el accionar metodológico que el docente aplicó para activar la creatividad en los niños, en lo relacionada a la aplicación el juego dramático.
Niños	Indicador	
	Se observa la participación creativa de los niños	La participación creativa es de bajo nivel, nos e da acciones

		para que ellos sean creativos, la docente plantea una danza pero sin propósitos, al igual que otras actividades de pintura o dibujo que no tienen un objetivo que valore sus iniciativas, al no ser promovidos como actividades prácticas.
	El interés del niño es permanente en lo referente al desenlace que tiene al realizar el juego	El interés de los niños es intenso al inicio, pero en sí se ubica en una valoración media, porque la estimulación para que participe de manera creativa en las actividades planteadas no dan la oportunidad para que ellos vayan activando las habilidades creativas.
	Las iniciativas del niño representan al personaje designado.	Al contar cuentos y plantear acciones dramáticas, los niños no lo consideran como un juego simbólico, lo realizan sin un desenlace formativo.
	El accionar de sus movimientos y desenvolvimiento corporal se asemejan al rol asumido en el juego.	El movimiento y desenvolvimiento es descoordinado, al no existir un proceso sistemático que logre que los niños sean parte activa del desarrollo creativo, los juegos y actividades que se realizan están lejos de mantener un constante desenlace formativo creativo en los niños.

	Es pertinente y cuidadoso al tener que realizar alguna acción.	La inquietud de los niños se evidencia fácilmente, teniendo que la docente seguir las acciones que realizan los niños para controlarlos, es decir bajo el desenvolvimiento del niño en relación a ser pertinente y cuidadoso.
--	--	---

2.7.3. Resultado y análisis de la entrevista

Tabla N° 4. Entrevista a docentes de inicial

ASPECTO	PREGUNTA	ANÁLISIS
Aplicación del juego dramático	Conoce el proceso didáctico para aplicar juegos dramáticos en el nivel de inicial. ¿por qué?	La entrevista a la docente del nivel de inicial, ante la pregunta planteada manifiesta que <i>“no tiene conocimientos profundos sobre la aplicación didáctica de este juego”</i> se evidencia que la docente no aplica de manera formativa este juego.
	Considera importante aplicar el juego dramático para estimular la creatividad en los niños. ¿por qué?	Ella manifiesta que, si está dispuesta a aplicar el juego dramático, porque <i>“como se ha venido abordando este tipo de juego, considero importante su aplicación, para ello, investigaré sobre la aplicación de este juego”</i> , como se evidencia la falta de conocimiento de la importancia de la aplicación de este juego limita su desenlace.

	Que habilidades desarrolla el niño al aplicar el juego dramático.	Con respecto a la pregunta, al no aplicar este juego frecuentemente, considera la docente que <i>“las habilidades a estimular en los niños es desarrollar movimientos corporales y expresivo”</i> , como se evidencia la docente no tiene un conocimiento que favorezca al desarrollo de habilidades.
Desarrollo de la creatividad	Cómo estimula el infante la creatividad al aplicar el juego dramático, manifiesta un ejemplo.	Según criterio de la docente, ella manifiesta <i>“que específicamente no aplica el juego dramático para estimular la creatividad, hago uso de otras estrategias para activar en ellos el sentido creativo”</i> , como se observa no existe interés por aplicar el juego dramático.
	Cómo cree que expresa el niño la creatividad al practicar el juego dramático.	<i>“Bueno al no considerar el juego dramático como una actividad que aplique frecuentemente, puedo manifestar que mientras no lo aplique no sabría que responder sobre esta pregunta”</i> . Como se puede evidenciar la aplicación de este tipo de juego es limitado por parte de la docente.

2.7.4. Resultado y análisis de las encuestas aplicadas a los docentes del nivel de inicial y preparatoria

El procedimiento que se aplicó para la contestación de las encuestas, fue de visitar a los docentes de la Escuela General Manuel Serrano, quienes, al facilitarles el cuestionario de preguntas, fueron leyendo y contestando las mismas de acuerdo a sus interés y veracidad de sus criterios. A continuación, se describen los resultados:

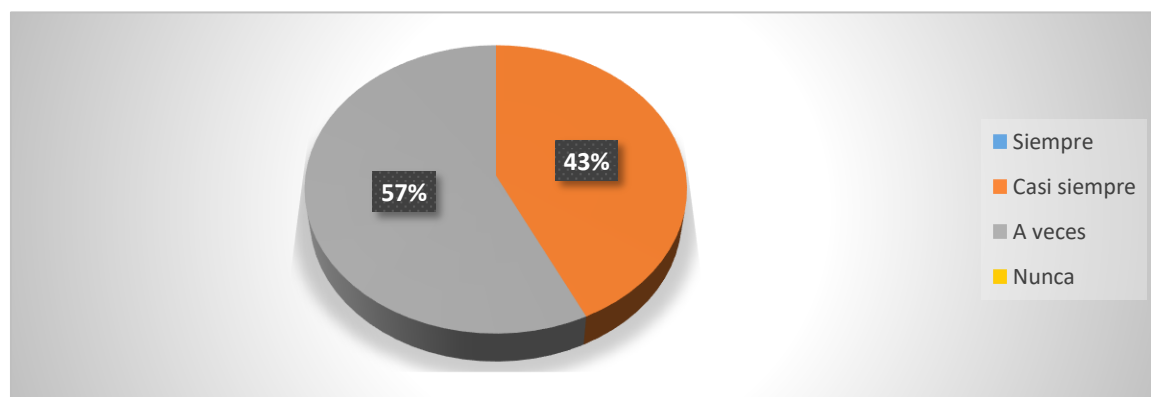
1. ¿Considera al juego dramático una estrategia para estimular la creatividad en los niños?

Tabla N° 5. El juego dramático como una estrategia

Indicadores	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	0	0%
Casi siempre	3	42,86%
A veces	4	57,14%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Gráfico N° 1. El juego dramático como una estrategia



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Análisis e interpretación

Los docentes en un porcentaje del 57% consideran que a veces consideran al juego dramático como una estrategia que aplican en clase, frente a un 43% que manifiesta que casi siempre. Es decir, este tipo de juego no se aplica de manera frecuente como un elemento práctico para desarrollar la creatividad. Según Tejado y Romero (2018) el juego dramático tiene valor pedagógico para trabajar la dimensión emocional.

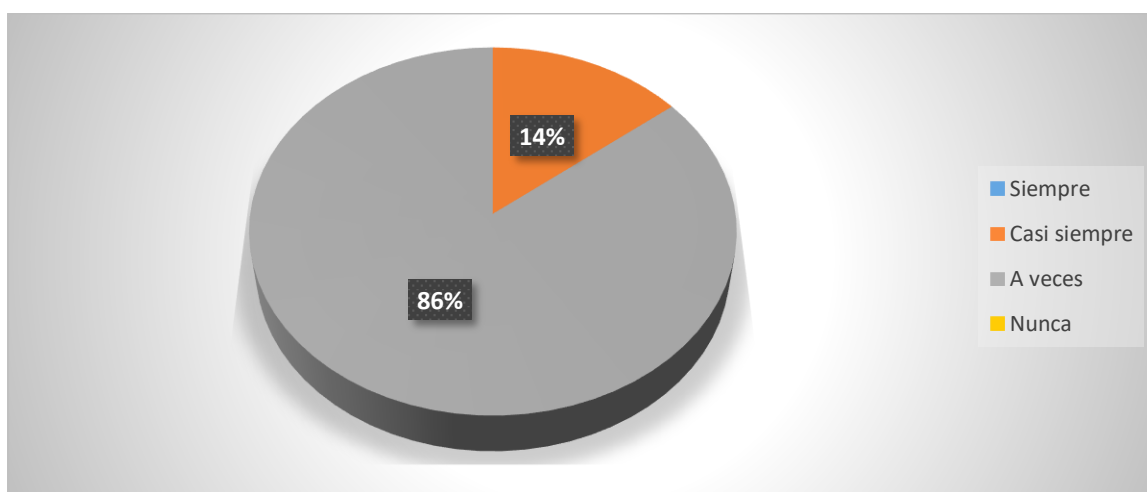
2. ¿Dentro del aula de clase con que escala aplica los juegos dramáticos?

Tabla N° 6. Escala de aplicación del juego dramático

Indicadores	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	14,29%
A veces	6	85,71%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Gráfico N° 2. Escala de aplicación del juego dramático



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Con respecto a la escala de aplicación de los juegos dramáticos, los docentes de inicial y preparatoria, consideran que en un porcentaje del 86% a veces aplican los juegos dramáticos dentro del aula de clase; y el 14% en cambio consideran que casi siempre. Como se puede observar, los juegos dramáticos no son una estrategia que se aplica con frecuencia, lo cual no da sentido a desarrollar la creatividad en los niños, siendo un recurso que no se lo emplea como medio estratégico. Ante este criterio, la aplicación del juego dramático es pertinente para el desarrollo de las destrezas de las habilidades comunicativas, siendo factible para el desarrollo de la creatividad. Por lo tanto, la aplicación de dramas, presentaciones u otras actividades dramáticas deben ser aplicadas en un alto nivel dentro del aula de clase.

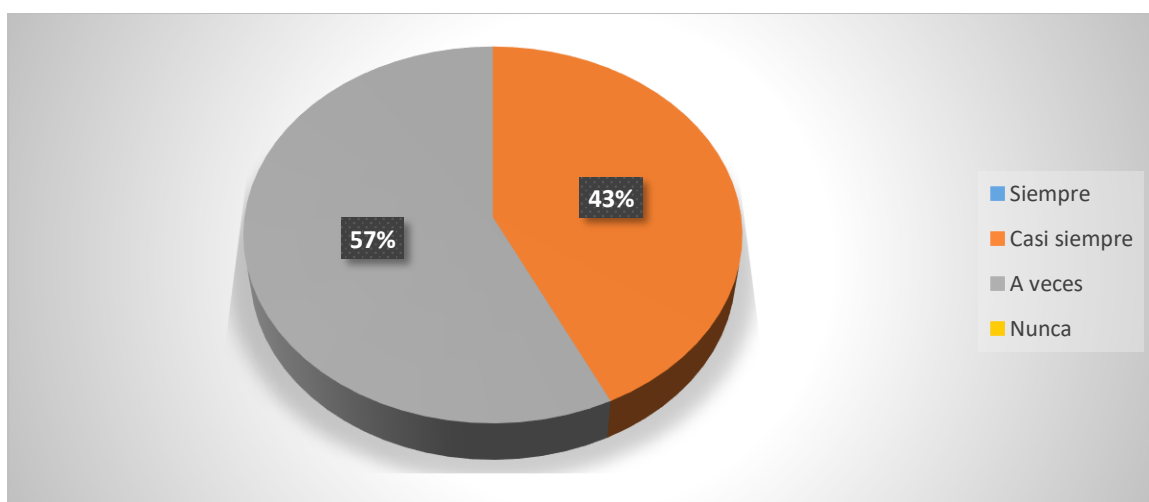
3. ¿Las emociones expresadas en las dramatizaciones le permite al niño ser más creativo?

Tabla N° 7. Emoción y creatividad

Indicadores	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	0	0%
Casi siempre	3	42,86%
A veces	4	57,14%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
 Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Gráfico N° 3. Emoción y creatividad



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
 Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Los docentes al contestar esta pregunta, el 57% manifiestan que a veces las emociones expresadas en las dramatizaciones les permiten a los niños ser más creativos, por el motivo que no se aplica juegos específicos para estimular a las emociones, solamente un 43% de ellos consideran que este tipo de juego se expresa con mayor intensidad cuando las emociones son activadas frecuentemente lo cual permite al pequeño ser más creativo. Los criterios dan a entender que no todos los docentes tienen un mismo significado de la importancia de la aplicación de este juego. Las emociones estimulan a que el estudiante sea creativo, porque permiten que las dramatizaciones, el juego libre, el teatro, sean parte emotiva de la participación creativa de los pequeños (Cruz y Cruz, 2019).

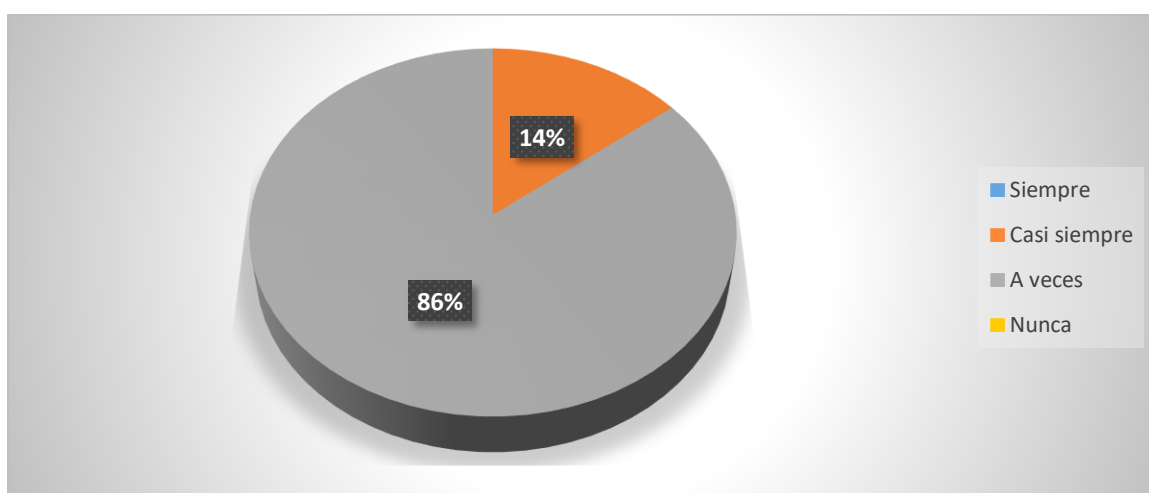
4. ¿Utiliza expresiones dramáticas como: ¿mimos, títeres, para que los niños expresen creativamente sus sentimientos?

Tabla N° 8. Expresiones dramáticas

Indicadores	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	14,29%
A veces	6	85,41%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Gráfico N° 4. Expresiones dramáticas



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Los docentes en un porcentaje del 86% consideran que a veces aplican expresiones dramáticas que expresen creativamente sus sentimientos, solamente el 14% manifiesta que casi siempre presenta mimos y títeres que motiven a los pequeños a ser más creativos en sus dramatizaciones. Como se observa los datos son claros al manifestar que las aplicaciones de expresiones dramáticas no son consideradas como una manifestación importante para desarrollar la creatividad. Según Riera et al. (2022) el juego dramático es una expresión de desarrollo de la estética creativa del niño, porque le permite actuar de acuerdo a sus posibilidades, mezclando habilidades y actividades expresivas llenas de sentimientos y emociones.

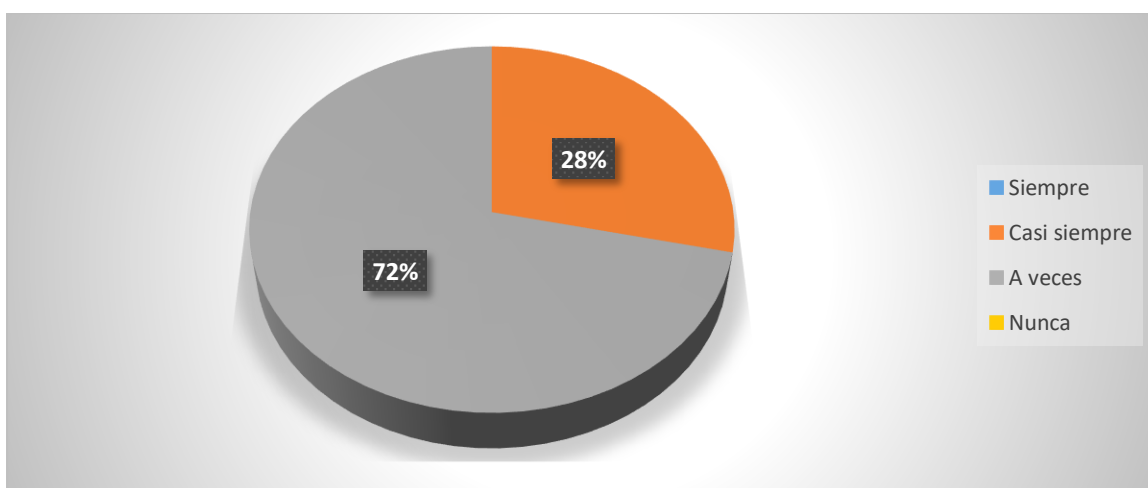
5. ¿El niño al participar en un drama expresa creativamente los movimientos de su cuerpo?

Tabla N° 9. Participación del niño en dramas creativos

Indicadores	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	28,57%
A veces	5	71,43%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Gráfico N° 5. Participación del niño en dramas creativos



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Como se evidencia en estos resultados expuestos en el cuadro y gráfico estadístico, los docentes en un porcentaje del 72% manifiestan que los niños a veces participan en dramas creativos, frente al 28% que considera que casi siempre. Como se destaca en datos, los docentes no aplican al juego dramático como una estrategia, porque los resultados demuestran que la poca participación no relata el movimiento creativo que debe tener el cuerpo al realizar actividades, porque hace falta mayor motivación para alentar los movimientos corporales y con ello la creatividad. La participación del niño en teatro infantil es la manera de ir estimulando en el niño las artes expresivas, donde se integran actividades artísticas como la literatura, música, danza, mímica entre otros, que da sustento a que los niños se desarrollen integralmente (Cerdeña, 2017)

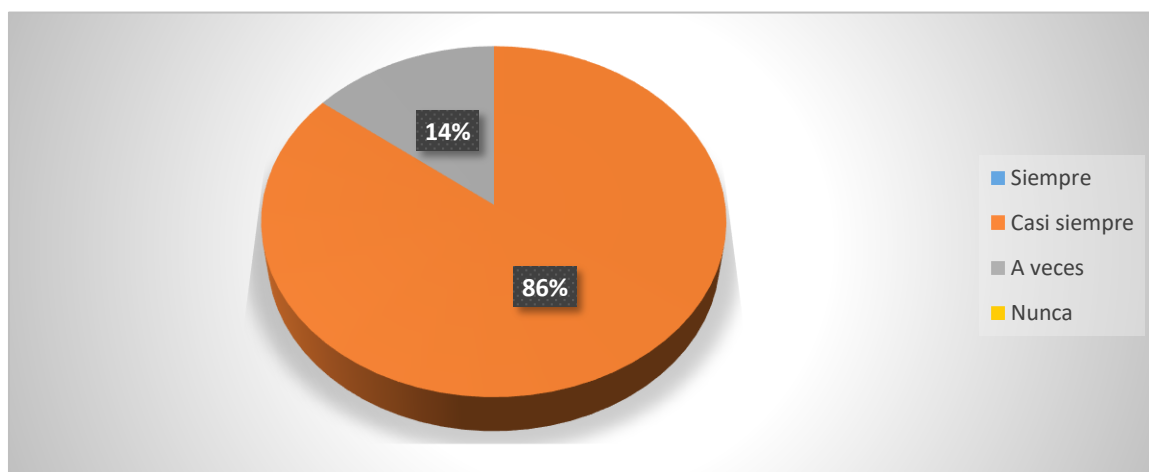
6. ¿Aplica dinámicas motivacionales al inicio de cada jornada de clase?

Tabla N° 10. Dinámicas motivadoras

Indicadores	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	0	0%
Casi siempre	6	85,41%
A veces	1	14,29%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Gráfico N° 6. Dinámicas motivadoras



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

El 86% de los docentes manifiestan que en el inicio de clase aplica dinámicas motivadoras, el 14% en cambio sostiene que a veces. Como se puede observar los docentes siempre consideran que es importante aplicar actividades motivadoras al inicio de la jornada de clase, pero no dan importancia a la aplicación frecuente del juego como estrategia que ayuda a desarrollar las capacidades de los niños en particular la creatividad. Las dinámicas motivadoras son parte del proceso de la enseñanza aprendizaje, porque estimulan al niño a que realice las actividades mediante la diversión y la participación activa en presentaciones creativas y animadas (Alemán et al., 2018)

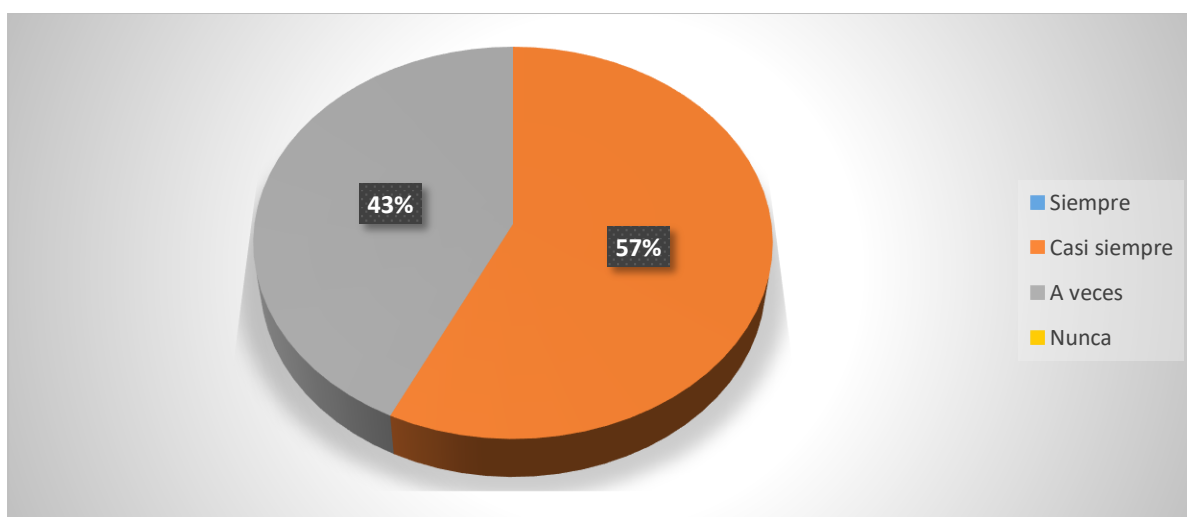
7. ¿Estimula a los niños a que sean parte activa de los juegos dramáticos?

Tabla N° 11. Estimula al niño para que participe en los juegos dramáticos

Indicadores	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	0	0%
Casi siempre	4	57,14%
A veces	3	42,86%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
 Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Gráfico N° 7. Estimula al niño para que participe en los juegos dramáticos



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
 Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Los resultados muestran como los docentes en un porcentaje del 57% manifiestan que casi siempre estimulan a los niños a que participen en juegos dramáticos, frente al 43% que opina que a veces. Es una situación que no amerita que los juegos dramáticos sean considerados como estrategia que beneficie al desarrollo creativo de los niños, porque su importancia no es tomada en cuenta como una actividad frecuente, más bien la estimulación que realizan no es fortalecida por verdaderas dramatizaciones. La verdadera estimulación favorece a que el niño despierte interés por lo que está haciendo o va a realizar, porque mientras se estimule su participación el accionar creativo se verá reflejado en sus actitudes propias (Matta et al., 2022).

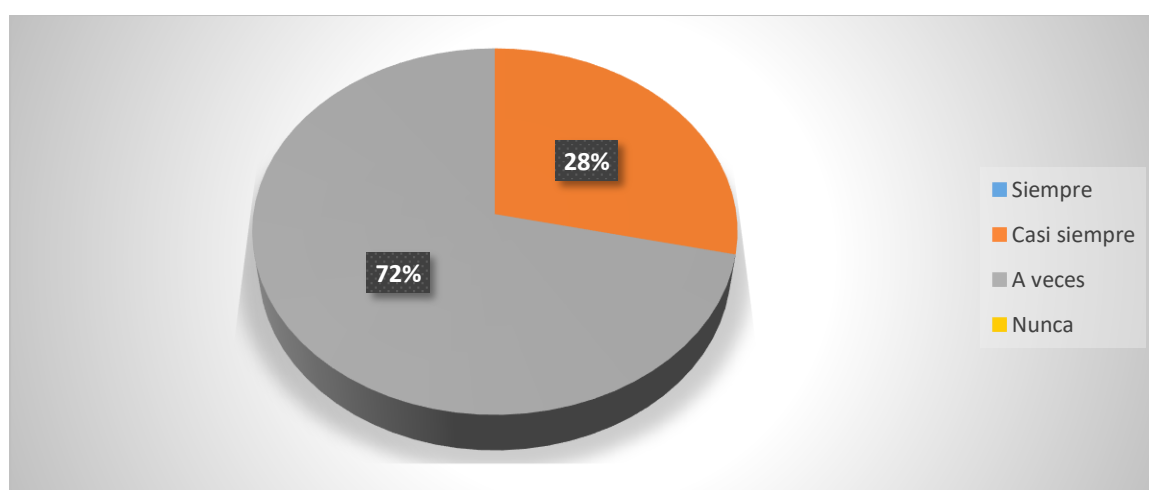
8. ¿Reconoce las habilidades creativas que los niños demuestran al actuar en un drama o juegos?

Tabla N° 12. Reconocimiento de las habilidades creativas que demuestra el niño en los dramas

Indicadores	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	28,57%
A veces	5	71,43%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Gráfico N° 8. Reconocimiento de las habilidades creativas que demuestra el niño en los dramas



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Los docentes en un porcentaje del 72% manifiestan que a veces reconocen las habilidades creativas que demuestran los niños en los dramas, frente al 28% que considera que casi siempre. Estos criterios, son importantes para destacar que los docentes no muestran un interés didáctico para aplicar los juegos dramáticos, porque los datos son claros en demostrar la falta de importancia que dan a este tipo de juego. Para Larriva (2019) los desarrollos de las habilidades creativas producen que el niño aprenda a pensar y actuar llevado por su creatividad emocional y sentimental.

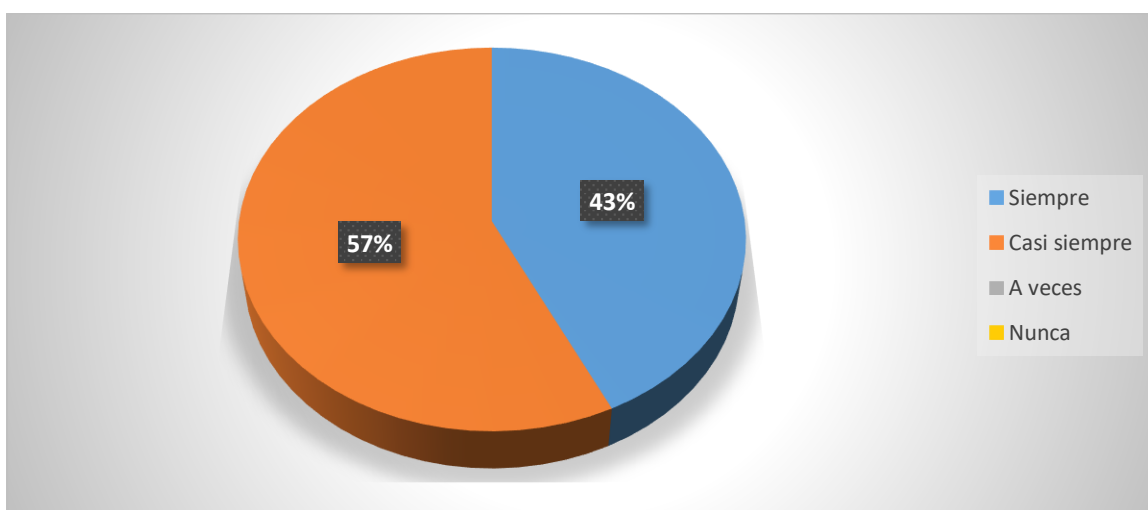
9. ¿Práctica con los niños habilidades expresivas para el desarrollo de la creatividad?

Tabla N° 13. Práctica de habilidades expresivas para el desarrollo de la creatividad

Indicadores	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	3	42,86%
Casi siempre	4	57,14%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Gráfico N° 9. Práctica de habilidades expresivas para el desarrollo de la creatividad



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Las respuestas a esta pregunta se exponen en los resultados que se evidencia en el cuadro y gráfico estadístico, como se muestra, el 57% manifiesta que casi siempre se practica habilidades expresivas para desarrollar la creatividad, frente a un criterio del 43% que opina que siempre. Son criterios que favorecen a esta investigación porque dan a conocer que la aplicación del juego dramático no es una actividad frecuente. Para que el juego sea atractivo y motivador se debe motivar al niño a que ejercite acciones en donde las habilidades creativas vayan activándose de acuerdo a su nivel creativo, siendo la educación la que promocióne la mayor iniciativa para lograr en los niños acciones positivas.

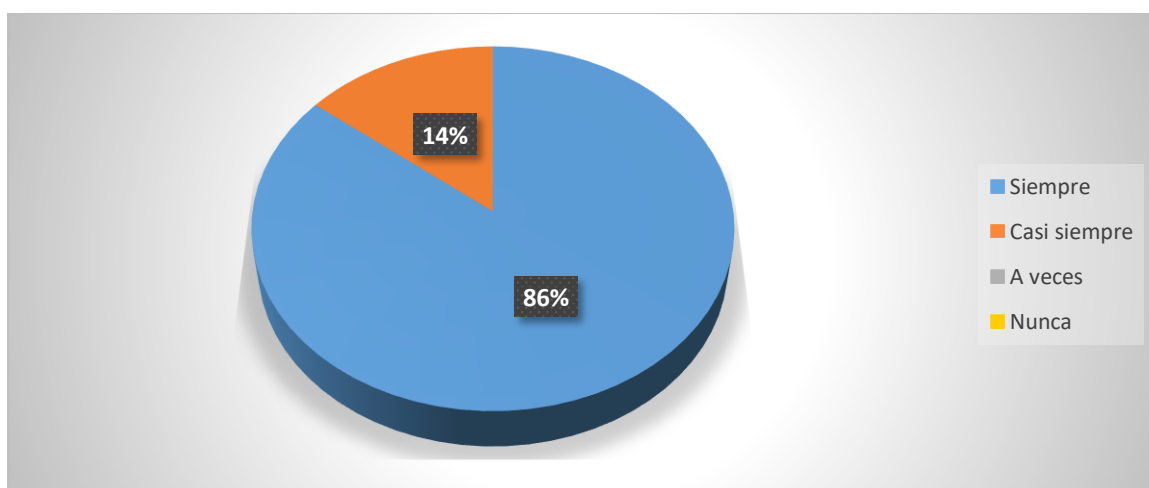
10. ¿La creatividad de los niños le da sentido a que aprendan críticamente?

Tabla N° 14. Creatividad y aprendizaje

Indicadores	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	6	85.71%
Casi siempre	1	14,29%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Gráfico N° 10. Creatividad y aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a docentes de educación inicial y preparatoria
Elaborado por: Nancy Azucena Sánchez Miranda

Los resultados que se muestran son claros en evidenciar que los docentes consideran importante desarrollar la creatividad, porque da sentido a que aprendan críticamente, de esta manera el 86% considera que siempre la creatividad será consecuencia del aprendizaje; y el 14% manifiesta que casi siempre. Como se evidencia en los resultados, los docentes dan importancia al desarrollo creativo, pero al juego dramático no lo consideran un aliado estratégico para activar el desarrollo de la misma en el proceso formativo del infante. Según Freiberg et al. (2021) la personalidad creativa se muestra en las actitudes, intereses e intenciones, que le permiten al niño a ir aprendiendo de acuerdo al ritmo de su aprendizaje.

2.7.5. Triangulación de datos

Al haber aplicado el proceso metodológico cualitativo y cuantitativo, se destaca que, desde los resultados obtenidos del análisis de documentos, ficha de observación, entrevista y

encuesta, se destacan los siguientes resultados que son parte de este proceso que responsablemente se aplicó en la comunidad educativa abordada.

En lo relacionado a los **conocimientos**, el planteamiento de la metodología de la docente en referencia a la planificación y su relación con la aplicación el juego dramático, este proceso es limitado, al no considerar a este tipo de juego, como una estrategia que estimule la creatividad, planificando actividades que no son parte de este juego, lo cual demuestra falta de conocimientos para hacer de esta aplicación lúdica un aporte práctico para estimular permanentemente el sentido creativo. Los niños por su parte presentan iniciativas para llevar a cabo actividades dramáticas, pero no existe la estimulación ni el planteamiento de acciones que permitan demostrar su creatividad. Según Martínez (2022) es importante llevar a cabo aplicaciones de actividades dramáticas, porque el niño mediante las técnicas dramáticas le permite integrar las distintas dimensiones de la personalidad.

En lo que concierne a las **habilidades**, la docente no muestra un sentido progresivo de mantener iniciativas didácticas para hacer del juego una herramienta de estimulación al desarrollo de las habilidades creativas, a consecuencia de la falta de conocimientos sobre la aplicación el juego dramático. Esto permite que los niños no tengan el espacio y la oportunidad para demostrar el sentido creativo, que a falta de motivación no les permite mantener un pensamiento basado en crear nuevas cosas. Ante el proceso educativo, el docente debe tener habilidades para que pueda construir saberes y poderse destacar en el proceso educativo como un profesional que motive a la adquisición del aprendizaje (Espinoza, 2020).

Las **actitudes**, estas actitudes que muestra el docente deben ser inclusivas, porque motiva a que todos los niños tengan una participación activa en el desenlace de las actividades propuestas por la educadora (González y Triana, 2018). En este contexto al ser observada la docente se destaca que no tiene un desenlace que motive a los niños a tener actitudes prácticas para activar en ellos la creatividad, el juego que pone a consideración a los niños, no le da un sentido de participación activa para que mediante el desenlace se fomente en ellos ideas creativas, que favorezcan el desarrollo integral. Los niños por su parte presentan actitudes diferentes en ser parte activa del juego, pero al no tener propósitos formativos, esas actitudes se mantienen a la espera de que la docente fomente la actividad creativa mediante la aplicación el juego.

Conclusión del capítulo

En este capítulo se ha planteado la metodología cuantitativa y cualitativa como eje de activación para el desarrollo de esta investigación, al ser la muestra escogida el nivel de inicial, específicamente el paralelo del grupo de niños de 4 a 5 años, en donde se han planteado instrumentos y técnicas de investigación que al haber sido aplicados, como resultado proporcionan que el conocimiento de la aplicación de juegos lúdicos dramáticos es limitado, porque no existe los conocimientos necesarios para hacer de este medio una aplicación creativa.

CAPÍTULO 3

JUEGOS DRAMÁTICOS MEDIANTE ACTIVIDADES PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD

Los resultados que se presentaron en el capítulo anterior son parte de la investigación cualitativa y cuantitativa que se realizó al objeto de estudio, es decir a los niños de 4 a 5 años de la Escuela intervenida. Los resultados son los que dirigen a aplicar una propuesta que actúe directamente en el accionar de los pequeños, siendo necesario plantear esta intervención propositiva para que el docente tenga los medios y recursos necesarios y poder estimular en los niños iniciativas propias mediante el juego dramático, habilidades cognitivas para que por sus propios medios los niños expresen su creatividad.

3.1. Fundamentación

De los resultados obtenidos en la investigación, se resumen los mismos al considerar que la aplicación de los juegos dramáticos son poco considerados en el accionar formativo de los niños del nivel de la educación inicial. Los resultados dan muestra de las limitaciones que los docentes poseen sobre la importancia de los juegos dramáticos, demostrando una baja aplicación en las planificaciones de clase, documentos que al analizarlos se evidenció que los juegos de este tipo no son tomados como una estrategia, más bien, para ello es una forma de entretener a los niños. En la entrevista los docentes consideran al juego como un medio importante para aplicarlo en el nivel de inicial, pero no le dan el valor formativo que presenta al ser practicado.

Por otra parte, en los resultados a la observación que se dio en los niños, se observa como las habilidades creativas son poco exploradas al no planificar juegos dramáticos, esto permite que las habilidades expresivas no tengan un desenlace activo, porque la participación de los juegos a veces se realiza. El drama en ellos es poco estimulado, ya que a veces demuestran emoción y creatividad, porque esta estrategia no es considerada como una forma de activar el desarrollo creativo en los niños.

El juego es una actividad de gran impacto positivo en el desarrollo de la educación en los niños, porque es una actividad que garantiza un accionar dinámico, participativo y divertido, que, al ser planteado didácticamente, logra estimular el desarrollo de las capacidades de la personalidad, pero en este caso los resultados demuestran que no se los considera como tal. Es importante reconocer que la actividad dramática, es una forma de ayudar a los niños a desarrollar las capacidades motoras, sociales, cognitivas y afectivas, que al aplicar el juego

le dan la oportunidad a los niños a que actúen de forma dramática y sean protagonistas de su propia formación (Serrano 2018).

Es de esta manera, ante los resultados expuestos se considera aplicar esta propuesta que se fundamenta en actividades lúdicas dramáticas, que son importantes aplicarlas en el accionar de la enseñanza en la educación inicial, teniendo siempre presente que la mejor forma para que el niño aprenda, es mediante la aplicación de juegos característicos con el dramatismo porque se identifican con el drama y con las presentaciones escénicas como procedimientos personales que invitan a ser más creativos y sobre todo participativos.

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo general

Presentar actividades de juegos dramáticos para estimular la creatividad en los niños del nivel de la educación inicial.

3.2.2. Objetivos específicos

- Elaborar un manual de actividades de juegos dramáticos para estimular la creatividad en los niños.
- Presentar el manual de actividades del juego dramático a los docentes del nivel de inicial.

3.3. Fundamentos teóricos

3.3.1. Fundamentación científica

El estudio de la importancia del Juego dramático, pone de manifiesto una serie de comportamientos que el niño puede demostrar al practicarlo, porque estimula el comportamiento emocional y con ello el aprendizaje. Es de esta forma como se promueve con esta propuesta el trabajo simultáneo, para busca generar iniciativas que mejoren las actividades que los niños realizan al participar de los juegos dramáticos, porque tienen oportunidad de vivir momentos en que destacan la realidad social, en asumir roles, auto desarrollarse, adquirir valores sociales, aprender a resolver problemas y algo muy importante al participar en el juego ellos van imaginándose momentos participativos que son producto del pensamiento creativo. Según Sánchez y Hernández (2022) el niño va evolucionando su

desarrollo personal, gracias a la estimulación externa e interna que lograr que el niño sea parte activa de su propio desarrollo.

Es importante destacar que el juego dramático combina la comunicación lingüística y la expresión corporal, porque el niño al dramatizar o participar en un rol representativo de un personaje, le da la oportunidad para que de su propia iniciativa creativa actúe o genere un accionar que es propio de la personalidad y con ello lograr identificarse y destacarse dentro del accionar del juego. Porque es importante destacar que el niño al expresarse corporalmente está al servicio de la creatividad, porque el estado emocional se encuentra activo.

La espontaneidad en el niño se ve fluir al participar en el juego dramático, porque pasa de ser el mismo a representar otro personaje, que lo hace actuar de acuerdo al rol designado, haciéndolo entrar a otro mundo y con ello a un momento en donde la imaginación y la creatividad son la base para poder actuar y demostrar con las propias iniciativas la manera de poder solucionar los problemas. Los niños para poder enfrentar los distintos problemas que diariamente se presentan, necesitan del razonamiento creativo del mundo exterior, en donde Piaget sostiene que el desarrollo cognitivo es el elemento fundamental para potenciar dinámicamente las capacidades mentales e intelectuales de los pequeños (Piaget, 1946).

3.3.2. Fundamentación psicológica

Se destaca esta fundamentación, porque desde las iniciativas que tiene los niños emocionalmente se está dando sentido a que adquieran un verdadero aprendizaje venido de la propia experiencia que van a vivir al participar en los juegos. Según Guerrero (2019) desde los diferentes aportes que brindan las teorías psicológicas, entre ellas el conductismo, el cognitivismo, el constructivismo y la teoría de la pedagogía crítica, que apuntan con diferentes criterios diferentes sobre el desarrollo del aprendizaje, se fundamenta esta propuesta para dar un mayor accionar y relevancia a que el juego dramático es una oportunidad que se brinda al niño para que sea más creativo en su expresión y comunicación.

En lo referente al conductismo, según criterio de Posso et al. (2020) es una teoría que se destaca por destacar que el cambio de conducta se da mediante el estímulo de respuesta que se va estimulando mediante el aprendizaje, es decir, el estudiante se lo observa como un sujeto cuyo desempeño y aprendizaje se pueden manera exteriormente, es decir por parte del docente, formándolo a la imagen que el educador desee.

Por su parte la teoría cognitivista, busca descubrir el conocimiento de sí mismo. Es decir, esta teoría aborda los procesos mentales, para que el individuo pueda pensar y razonar, permitiéndole poder actuar con sus propios medios para dar solución a los problemas que se le presenten en la vida diaria. Esta teoría es considerada como la corriente dominante de la psicología contemporánea, porque está integrada de varias disciplinas científicas, que son parte de la filosofía, la cibernética y la neurociencia (Palau, 2022).

En lo que respecta al constructivismo, es una teoría que destaca al docente como el personaje que orienta y guía el aprendizaje desde las propias iniciativas de los estudiantes, siendo ellos quienes van construyendo su propio aprendizaje, pero mediante las orientaciones dadas por el docente y la actitud de ser parte activa de una sociedad en donde el razonamiento y la reflexión de s permita vivir en paz y armonía (Ordoñez et al., 2020).

La pedagogía crítica, es una corriente que estimula a que el estudiante se forme de acuerdo a sus exigencias, fomentando su bienestar, dejando de lado la opresión, y buscando la mejora de su accionar formativo para ser crítico y reflexivo de su contexto social y con ello aportar para su desarrollo. Desde la perspectiva de Freire, Giroux y Maclaren, la educación se presenta como una práctica política y sociocultural que debe ser activada mediante el desarrollo del pensamiento crítico (Sánchez, et al., 2018).

Al haber destacado el aporte de cada una de las teorías psicológicas, es importante destacar que la propuesta se destaca por plantear juegos dramáticos en donde las intervenciones de los niños van a ser parte activa de su propio accionar, en donde, el docente es quien dirige las acciones de manera conductual, para que los niños actúen y vaya conocimiento su propio accionar, que de manera constructiva va hilando ideas y pensamientos que le van a permitir estimular su pensamiento creativo de manera crítica.

3.3.3. Fundamentación sociológica

El juego es parte de la sociedad, representa la cultura y las costumbres de un entorno cultural. Es convertido dentro de la educación como un pilar fundamental para que los niños se desenvuelvan en un ambiente que estimula la creatividad y el desarrollo integral (Andrade, 2020). Cada generación trae consigo nuevas expectativas y formas de actuar y pensar, porque se basan en las condiciones en que se encuentran.

El juego es parte activa de la sociedad, porque invita a ser parte de su proceso, la educación inicial se fundamenta en la sociología, porque busca estimular al pequeño a que sea parte

activa de la sociedad y para lograrlo se debe aplicar actividades desde edades tempranas para que el desarrollo de las diferentes capacidades, actuando equilibradamente para tener un desempeño estable ante el contexto social al que pertenece (Martín y Pastor, 2020). Por este motivo, esta propuesta se fundamenta en la sociología, porque el aprendizaje se basa en el juego por ser una herramienta socioeducativa.

3.4. Orientaciones metodológicas de la propuesta

La propuesta es parte de un proceso formativo que el docente debe adquirir para aplicar en el desenlace educativo del nivel de la educación inicial. Es importante destacar que las actividades que se plantean en la guía de juegos dramáticos son parte de una investigación que se realizó previamente para elaborar un bosquejo de actividades que van a ser de gran ayuda para que los docentes al aplicarlas en el nivel de inicial fomenten activamente la creatividad en los niños.

El planteamiento de la propuesta se destaca porque su accionar es dinámico y lúdico, teniendo los niños la oportunidad de ir asimilando experiencias propias para generar un mayor sentido participativo de forma creativa. Los niños necesitan motivación, dirección y apertura a un mejor ambiente de aprendizaje, siendo necesario estimular ese entusiasmo mediante el drama, la acción y el compartir momentos agradables con sus compañeros, creando en ello un sentido de acción creativa para interactuar entre sí, y hacer de esos momentos verdaderas experiencias agradables que le permiten obtener habilidades para ser parte activa de un accionar dinámico dentro del contexto social donde se desenvuelve el niño. La propuesta se plantea con iniciativas propia de la autora, para aportar en un gran nivel pedagógico en la formación integral del niño.

3.5. Actividades

Tabla N° 15. Actividades de la propuesta

Nombre de la actividad	Desarrollo	Objetivo	Recursos
Jugando con mi voz	- Ejercicios de vocalización. - Respiración diafragmática Vocalización	Reconocer su propia voz mediante la comunicación expresiva.	Globo Arena Ropa adecuada
Se busca el personaje	- Movimientos del cuerpo demostrando expresión corporal.	Adecuar el movimiento corporal a ritmos sencillos para que le permita	Disfraces Recurso del medio

	<ul style="list-style-type: none"> - Imitar los movimientos de un personaje. - Seguir ritmos musicales. <p>Bailotear, soltar el cuerpo y la imaginación creativa.</p>	al niño explorar la expresividad de su cuerpo.	
Inventos con cintas	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar transformaciones con el papel. - Participar en escenas expresando sentimientos ante los compañeros utilizando el papel. - Pasar el papel con la forma dada hasta lograr que se pierda la forma y realizar otra. 	Expresar sentimientos participando en diferentes acciones.	Papel Cintas Prendas de vestir
Psicodrama	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar un breve calentamiento del cuerpo. - Presentar máscaras. - Escoger una máscara que lo identifique al niño. - Realizar diálogos emitiendo criterios de su vida. 	Realizar actividad se diversas para que los niños expresen emociones y sentimientos.	Máscara Espacios cerrados Ropa cómoda
Títeres	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión corporal. - Elaboración del teatrino. - Presentación del teatrino de manera expresiva. 	Reconocer la identidad personal mediante el empleo de títeres.	Mesas Sillas Palo de escoba Tela Piola
Expreso mis sentidos	<ul style="list-style-type: none"> - Selección de un títere. - Presentar diversas situaciones. <p>Improvisar historias.</p>	Manipular títeres para expresar emociones.	Títeres Teatrino
El payaso	<ul style="list-style-type: none"> - Proceder a la diversión. - Presentarse ante el público. - Actuar como payasito, cantando, bailando imitando, etc. 	Desarrollar capacidades expresivas, creativas y comunicativas.	Narices de payasos Ropa cómoda.
Mimo	<ul style="list-style-type: none"> - Sentarse en círculo 	Expresar el lenguaje corporal realizando	Maquillaje Vestimenta

	- Explicar la función del mimo. - Realizar juegos	movimientos creativos.	
--	--	------------------------	--

3.6. Formas de evaluación

Para evaluar el proceso que se plantea en cada actividad se aplicará la forma de evaluación que a continuación se expone.

Tabla N° 16. Escala de valoración

Escala	Significado	Característica del proceso
I	Iniciado	Es un indicador que se evidencia en el niño como muestra de que no está desarrollado.
EP	En proceso	Es un indicador que muestra las actitudes del niño el mismo que expresa actitudes de acción que están en desarrollo.
D	Desarrollado	Es un indicador de actitud que el niño ya realizar fácilmente la actividad.

Fuente: (Ministerio de Educación 2016)

Conclusión del capítulo

La presente propuesta tiene como finalidad de llevar al niño un escenario más práctico, en donde mediante su propia participación vaya demostrando sus habilidades expresivas y de esta manera lograr en ellos cada vez un mayor desenlace creativo, al expresar sus ideas y sentimientos, porque en este planteamiento lo que se propone es llevar a cabo un accionar dinámico y motivador para que los niños sean parte activa de las actividades a realizarse dentro o fuera del aula de clase. Es importante aplicar estas actividades y llevarlas mediante el juego a ser prácticas relevantes que al ser partícipes de estas acciones el pequeño va a experimentar actitudes de aprendizaje significativo.

CAPÍTULO 4

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

La validación de la propuesta es una forma de dar sustento a las iniciativas del investigador en lo relacionado al planteamiento de la propuesta y la aplicación de instrumentos de investigación, así como actividades que son parte del proceso del planteamiento propositivo. Según criterio de Martínez (2019) el proceso de validación es un proceso que se sostiene con la finalidad de dar consistencia a un proceso investigativo que valida la acción mutua entre dos variables para plantear el abordaje de una propuesta pertinente para la solución de algún problema determinado.

Para realizar esta validación se utilizó el juicio de expertos que son quienes mediante su experiencia dan valor a lo planteado por el proponente de la investigación, siendo quienes validan las acciones y los instrumentos investigativos. En este caso los expertos dieron sus criterios de validación y de factibilidad a la aplicación de juegos dramáticos para estimular la creatividad.

4.1. Descripción del proceso metodológico y selección de expertos

Según Robles y Rojas (2015) el juicio de expertos es una acción metodológica que emiten personajes que cuentan con la experiencia y la disposición de conocer sobre la temática planteada, quienes dan su criterio sobre los planteamientos que se les hace de algún tipo de investigación. El juicio de expertos no lo da una sola persona, se necesita de varios expertos para tener la plena validez de la aplicación de un procedimiento que vaya en beneficio de solucionar o intervenir en algún cuestionamiento que necesita ser mejorado.

El juicio de expertos, es una acción que garantiza el proceso de una intervención investigativa, siendo quienes aportan con sus criterios sobre las actividades o instrumentos de investigación a aplicar ante un procedimiento investigativo. Para obtener la validez de un instrumento se necesita del criterio de varios expertos, quienes aportan con recomendaciones y sugerencias para mejorar el instrumento. El método de consulta de expertos se aplica para validar, proyecciones, enfoques, escalas y temas que se proponen para abordarlos y buscar soluciones (Herrera, et al., 2022).

El procedimiento que se aplicó en este estudio para la selección de expertos, se seleccionó a 7 expertos que cuentan con una amplia trayectoria dentro del campo de la educación inicial, quienes son parte activa de la estimulación de niños de 3 a 5 años y que por muchos años

han demostrado el carisma y la responsabilidad de aplicar una metodología lúdica. En este caso los expertos son profesionales especializados específicamente en el campo educativo. A continuación, se presenta las características de los 7 expertos.

Tabla N° 17. Perfil de los expertos

N°	Formación académica	Años de experiencia	Institución donde labora	Cargo
1	Magister en Gerencia y Liderazgo Educativo	31	Escuela de Educación Básica Luis Amando Ugarte Lemus	Directivo
2	Lic. Educación Parvularia. Magister en Educación parvularia. Abogada en Derecho.	30	Escuela de Educación Básica 25 de junio	Directivo
3	Magister en Docencia Universitaria	26	Escuela de Educación Básica Jaime Roldós Aguilera	Directivo
4	Lic. Educación Parvularia. Magister en Educación Parvularia.	30	Escuela de Educación Básica Luis Amando Ugarte Lemus	Docente
5	Licenciada en Educación Parvularia. Magister en Educación parvularia.	22	Escuela de Educación Básica Manuel Serrano	Docente
6	Licenciada en Educación Parvularia. Magister en Educación parvularia.	26	Escuela de Educación Básica Manuel Serrano	Docente
7	Lic. Educación Parvularia. Magister en Educación Parvularia.	30	Escuela de Educación Básica La Providencia	Docente

Los expertos fueron contactados mediante vía telefónica, dialogando con cada uno de ellos para invitarlos a que sean parte de este trabajo investigativo, pidiendo el criterio respectivo de la propuesta y los instrumentos de investigación aplicados en el desenlace de esta

intervención, para ello, se realizó el envío del documento por correo electrónico, quienes cada uno de ellos procedieron a dar la validación respectiva. Para conocer sus criterios se aplicó los parámetros de la claridad, coherencia, relevancia y suficiencia, parámetros que fueron los que permitieron conocer el criterio de ellos para la validación de los documentos.

La claridad, es un parámetro que indica estar de acuerdo con el documento en lo que respecta a la comprensión de su contenido. La coherencia, en cambio es un parámetro que indica que el documento tiene la secuencia lógica de sus actividades, dando sentido al proceso descriptivo que presenta. La relevancia, consiste en que el documento se estructura de manera eficiente, dando relevancia al proceso para alcanzar los objetivos planteados. La suficiencia, consiste en destacar la importancia de la propuesta en su incidencia a desarrollar la creatividad.

Para realizar la valoración a los parámetros antes expuestos se procedió a aplicar la escala de Likert, con los siguientes aspectos valorativos:

Totalmente de acuerdo (1), que consiste en que la propuesta y los instrumentos de investigación son claros y pertinentes. De acuerdo (2), es adecuado el planteamiento de la propuesta. Neutral (3), no da un criterio correspondiente a que si cumple o no cumple. En desacuerdo (4), es cuando la propuesta no cumple con criterios establecidos para su desenlace, pero hace posible que se organice mejor ciertas partes del documento y mejore su planteamiento. Totalmente en desacuerdo (5), es cuando la propuesta no cumple a cabalidad con su objetivo, siendo necesario reestructurarla en su totalidad.

Tabla N° 18. Valoración de la propuesta

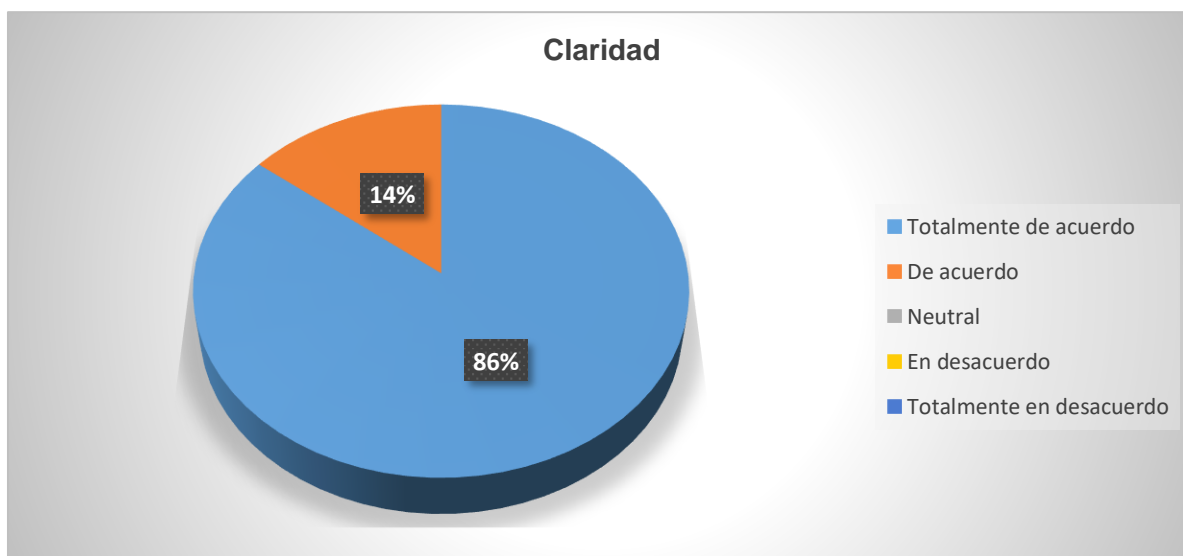
Indicadores de evaluación	Criterios	Valoración				
		1	2	3	4	5
Claridad	Planteamiento claro y pertinente					
Coherencia	Adecuado el planteamiento de la propuesta.					

Relevancia	El documento se estructura de manera eficiente.					
Suficiencia	Destaca la importancia de la propuesta.					

4.2. Resultado de la valoración de expertos

Los expertos en un total de 7 dieron su aporte en la validación de la propuesta, como elemento de apoyo y de sugerencias para que este proceso propositivo tenga los resultados favorables y encaminado a la mejorar las habilidades creativas aplicando los juegos dramáticos. De esta manera los resultados se han recopilado para mostrarlos en gráficas estadísticas que a continuación se exponen.

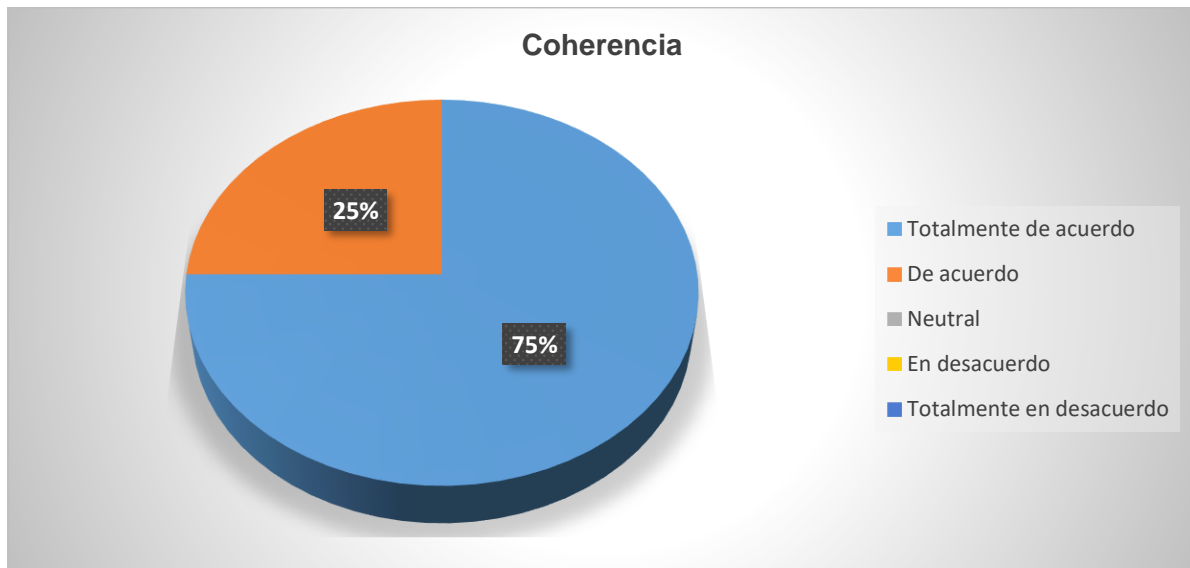
Gráfico 11. Claridad de la propuesta



Los educadores expertos al considerar a la claridad como un elemento de comprensión y organización del contenido y coherencia en su planteamiento, consideran 6 de ellos, es decir el (86%) que están totalmente de acuerdo, solamente 1 de ellos, (14%) manifiesta que está de acuerdo, estos criterios logran que se establezca confianza y proceder de lo planteado. La claridad del planteamiento de la propuesta da sentido a considerar al juego como una forma de ajustar iniciativas para que el niño se convierta en un personaje creativo, siendo pertinente para lograr un mejor desarrollo integral. En este sentido la claridad que se observa en este

planteamiento propositivo da muestras de tratar de mejorar la apertura lúdica para fomentar un mejor escenario guiado por la creatividad.

Gráfico 12. Coherencia de la propuesta



En lo que respecta a la coherencia, el 86% de los expertos que es un total de 6, consideran estar totalmente de acuerdo con la secuencia lógica de las actividades que se plantean en la propuesta, 1 de ellos que corresponde al 14% en cambio consideran estar de acuerdo con la aplicación didáctica y lúdica, que beneficia directamente al desarrollo creativo del niño. La coherencia de las actividades se sustenta en los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos de investigación, fueron los indicadores, que dieron sentido a un planteamiento lógico, presentado actividades que darán un mejor accionar en la práctica que realicen los niños al ser parte del juego, es importante llevar a cabo un desenlace en donde el propio infante tenga iniciativas para mejorar su desenvolvimiento creativo y comunicativo.

Gráfico 13. Relevancia de la propuesta

Con respecto a la relevancia, el 100% de los expertos es decir los 7 profesionales, manifiestan que el planteamiento de la propuesta se estructura de manera eficiente, dando relevancia al proceso para alcanzar los objetivos planteados. Los expertos consideran relevante la propuesta, porque en ella se destacan actividades lúdicas que motivan a la participación activa de los niños, siendo pertinente porque es parte de las actividades socioculturales que ellos realizan diariamente y el juego complementa un mejor entendimiento sobre el conocimiento real de las cosas.

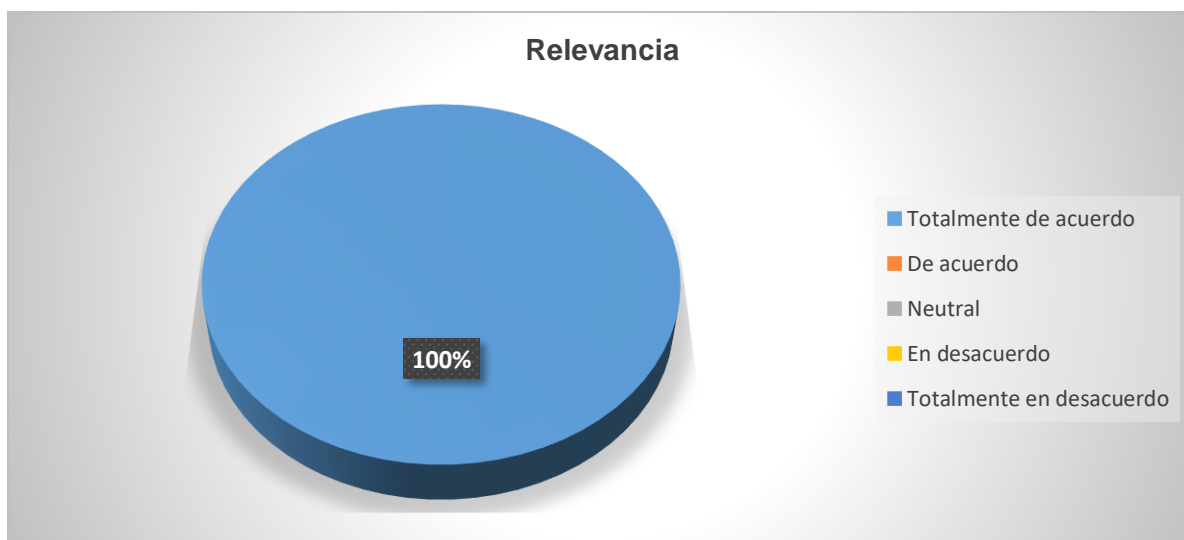
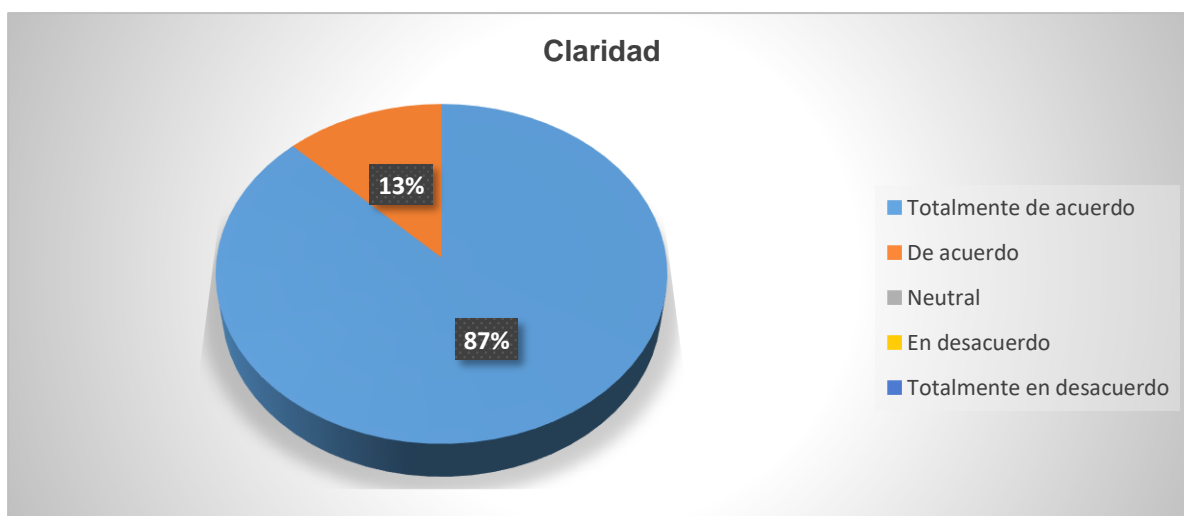


Gráfico 14. Suficiencia de la propuesta



En lo que corresponde a la suficiencia como parámetro de valoración de la propuesta, los expertos en un porcentaje del 86% que corresponde a 6 de ellos están totalmente de acuerdo que este planteamiento va a incidir en el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel de la educación inicial, frente al 14% es decir 1 experto que considera estar de acuerdo con lo planteado. Con la exposición del criterio de expertos, se está dando cumplimiento al último objetivo planteado en este trabajo investigativo, siendo relevante el criterio de los 7 expertos seleccionados, para viabilizar el proceso de elaboración y aplicación de la propuesta e instrumentos de investigación, que corresponden en un trabajo coordinado y revisado en todo sentido por personas que se destacan dentro del quehacer educativo del tema planteado. Con ello se está valorando al juego dramático como una estrategia didáctica que estimula directamente la creatividad en los niños.

CONCLUSIONES

El análisis el juego dramático como estrategia para desarrollar la creatividad ha sido fundamentado en su aplicación e importancia para que los niños sean parte activa de una estimulación de la habilidad creativa, que se conecta directamente con el desarrollo cognitivo y afectivo, porque la lúdica practicada en el juego, permite que los pequeños se diviertan, participen y pongan atención a lo que están realizando, convirtiéndose el drama en un eficiente acompañante del florecimiento creativo. El drama dentro de un contexto educativo permite según Vygotsky socializarse entre participantes, siendo sus relaciones una forma de apegarse más al descubrimiento de nuevas cosas mediante la habilidad creativa.

Las ventajas y desventajas del juego dramáticos, es imprescindible, porque los niños se encuentran en una edad que les permite absorber todo accionar que experimenten, convirtiéndose el juego dramático en una estrategia lúdica que invita a los pequeños a ser parte de la participación activa del juego beneficiando el desarrollo creativo que es una ventaja para la formación integral; así como también el juego dramático puede tener desventajas en que los niños tengan resistencia en cumplir roles establecidos, a diferencia de otros juegos. El currículo de educación inicial, sustenta la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje, en este sentido este planteamiento investigativo se fundamenta en lo que manifiesta el documento curricular sobre la importancia de aplicar el juego en el nivel de inicial.

El planteamiento de estrategias para aplicar el juego dramático para el desarrollo de la creatividad, se ha elaborado con el propósito de estimular la creatividad y con ello el desarrollo del aprendizaje, porque la participación, el drama y la predisposición de un ambiente agradable, permite que los niños actúen de forma individual demostrando sus dones específicos de su habilidad creativa.

La validación de la propuesta se planteó a 7 expertos que están inmersos dentro del campo de la educación inicial, quienes dieron sus criterios valorando el documento de la propuesta y emitiendo sugerencias que fueron consideradas para ir mejorando el documento y con ello aplicarlo de acuerdo a sus objetivos. El criterio de los siete docentes se caracterizó por dar sentido a una aplicación didáctica para que, mediante la participación de los niños en los diferentes juegos dramáticos, vaya estimulando las habilidades creativas ante la comunicación, expresión, imaginación y demás elementos que constituyen el desarrollo integral.

RECOMENDACIONES

El estudio del desarrollo de la creatividad en los niños es parte de un proceso en donde el docente debe ir experimentando momentos agradables que le hayan permitido evidenciar cómo el niño se va alimentando de conocimientos y aprendizaje. Es importante plantear algunas recomendaciones que serán beneficiosas para seguir con este proceso que beneficia tanto a los docentes como los niños, porque el planteamiento de la propuesta genera interés y actividades prácticas basadas en la lúdica del juego dramático.

- Es importante que el docente se destaque en empoderarse de su actividad como educador parvulario, siendo un constante investigador, observador y preocupado por preparar material y estar atento a las necesidades de los niños, esto ayudará a que los planteamientos de las actividades tengan un constante desarrollo.

- Investigar diferentes juegos para aplicarlos en el desenlace de la educación inicial, les permite a los niños tener mayor oportunidad de aprender. Es importante contextualizar los juegos para que la participación sea más divertida y con ello obtener resultados que les den sentido a actividades creativas de los niños, para fortalecer el aprendizaje.

- Es necesario que los docentes motiven el accionar de los niños, creando ambientes de aprendizajes agradables, en donde la participación sea evidente y permita un mejor desenlace participativo. Este proceder ayudará a que el ambiente de aprendizaje forme paulatinamente de acuerdo a los intereses de los pequeños.

- Es conveniente recomendar a los docentes que se apropien de las actividades que se plantean en la propuesta, para que al aplicar los juegos dramáticos se establezca un proceso contextualizado y basado en las capacidades que presente el niño, con ello se obtendrá mayores beneficios en el desenlace de su formación integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alemán et al. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*. vol.40 no.4, 1-12. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18242018000400032.
- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado* vol.15 no.66, 1-7. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209.
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación* Vol. 5, N°. 2, 132-140. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464/631>.
- Bauce et al. (2018). Operacionalización de variables. *Revista del Instituto Nacional de Higiene "Rafael Rangel"*, 49(2), 43-52. <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2020/05/1096354/operacionalizacion-de-variables.pdf>.
- Bagur et al. (2021). El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa. *RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, vol. 27, núm. 1, 1-5. <https://www.redalyc.org/journal/916/91668059003/html/>.
- Beltrán, W. (2018). *La imaginación y la creatividad como elementos de formación en el desarrollo académico y social de un estudiante*. Colombia: Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/19610/beltranwilliam2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cajahuaman et al. (12 de 04 de 2021). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática. *Revista IGOBERNANZA*, 4(15), 33-53. <https://igobernanza.org/index.php/IGOB/article/view/126>. Obtenido de <https://www.edutopia.org/blog/strategies-for-early-learningclassroomelizabeth-garcia>
- Calvo y Gómez, P. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la historia. *Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*. Número 40, 1-8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6906464>.
- Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: un estudio holístico en la educación. *Revista Innova Educación*. Vol. 3, Núm.4, 123-132. <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/384/366>.
- Cerda, R. (2017). *Juego Dramático en la Inteligencia Emocional de Niñas y Niños de 4 a 5 años de la Unidad*. Quito: Universidad Centarl del Ecuador. <http://200.12.169.19/bitstream/25000/11646/1/T-UC-0010-1900.pdf>.

- Cruz et al. (2018). El juego dramático en el desarrollo de la expresión corporal en la educación inicial. *Revista Universidad de Guayaquil*. 127(2), 31-40. <https://revistas.ug.edu.ec/index.php/rug/article/view/619/1336>.
- Cruz et al. (2018). El juego dramático en le desarrollo de la expresión corporal en la educación infantil. *Revista Universidad de Guayaquil*. 127(2), 31-40. <https://revistas.ug.edu.ec/index.php/rug/article/view/619/1336#:~:text=Los%20juegos%2C%20especialmente%20en%20ni%C3%B1os,m%C3%A1s%20que%20en%20el%20producto>.
- Cruz y Cruz, P. (2019). El uso del juego dramático como estrategia metodológica gamificada para el acercamiento al proceso lectoescritor. *Ciencia y creatividad*. Núm 1. Vol. 1, Downloads/comunicacincongresociecall.pdf.
- Cuellar et al. (2018). El juego en la educación preescolar. Fundamentos hitóricos. *Conrado vol.14 no.62*, 1-10. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020. Obtenido de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juego-dramatico.html>
- Currículo de Educación Inicial. (2014). *Currículo de Educación Inicial 2014*. Quito: Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>.
- De la Cruz, e. (2018). El juego dramático en el desarrollo de la expresión corporal en la educación inicial. *Revista Universidad de Guayaquil*. Vol. 127, N° 2, 31-40. <https://doi.org/10.53591/rug.v127i2.619>.
- Deroncele, A. (2020). Paradigmas de investigación científica. Abordaje desde la competencia epistémica del investigador. *Arrancada*, 20(37), 211-221. <https://revistarrancada.cujae.edu.cu/index.php/arrancada/article/view/331/233>.
- Díaz, C. (2018). Procesos y fundamentos de la investigación científica. *Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. Orientación intelectual de revista Universum*. Vol. 28, N° 1, 1-24. <https://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/view/60813/4564456547606>.
- Díaz et al. (2021). El arte y la creatividad en niños y jóvenes: procesos de transformación del espacio escolar y público. *Revista educación*, vol. 45, núm. 2, 1-19. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/43550/47156>.
- Elisondo, R. (2021). Todos podemos ser creativos. Aportes a la educación. *Diálogos sobre educ. Temas actuales en investig. educ.* vol.11 no.20, 2-5. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-21712020000100010.

- Espinoza, E. (2020). transformación vol.16 no.2. *Características de los docentes en la educación básica de la ciudad de Machala*, 1-6. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552020000200292.
- Fonseca et al. (2019). La creatividad, un desafío en los maestros primarios. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. N° 1, V. 22, 1-15. Downloads/1710-Texto del artículo-1249-1-10-20200414 (2).pdf. Obtenido de <https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/importancia-fomentar-creatividad-ninos#:~:text=La%20importancia%20de%20la%20creatividad,frustrados%20a%20ra%C3%ADz%20de%20un>
- Freiberg et al. (2021). Creatividad y enfoques de aprendizaje en estudiantes universitarios. *Psicogente*, vol. 24, núm. 46, 106-122. <https://www.redalyc.org/journal/4975/497570255006/html/>.
- Gallardo y Gallardo, J. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51. <https://www.researchgate.net/publication/327746069>.
- Garay et al. (2021). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para. *Revista Praxis* 17(1), <https://doi.org/10.21676/23897856.3520>. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/la-cooperacion-o-colaboracion-educar-en-valores-a-los-ninos/>
- Guerrero, J. (29 de 03 de 2019). *Constructivismo, cognitivismo, conductismo y el enfoque por competencias: ideas clave*. Obtenido de <https://docentesaldia.com/2019/03/25/constructivismo-cognitivismo-conductismo-y-el-enfoque-por-competencias-ideas-clave/>
- Gianino y Guzmán, L. (2022). Resiliencia, juego y creatividad en el desarrollo humano. *Revista Avances en Psicología*. Vol. 3, N. 1, 31-37. Redine - redne@ucla.edu.ve.
- González , J. (2021). El desarrollo cognitivo a través del juego dramático. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*. Nro.16. Vol.1, 89-98. <https://revistacseducacion.unr.edu.ar>.
- González y Triana, Y. (2018). Actitudes de los docentes frente a la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales. *Educación y Educadores*, vol. 21, núm. 2, 200-218. <https://www.redalyc.org/journal/834/83460719002/html/>.
- González, J. (2021). El desarrollo cognitivo a través del juego dramático. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*. Nro. 16, vol. 1, 89-98. Downloads/589-Texto del artículo-1317-1-10-20210608.pdf.

- Guevara et al. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. Dialnet-MetodologiasDeInvestigacionEducativaDescriptivasEx-7591592%20(2).pdf.
- Herrera, et al. (2022). El método de consulta a expertos en tres niveles de validación. *Revista habanera de Ciencia Médica*. Núm. 21(1), 1-11. <https://revhabanera.sld.cu/index.php/rhab/article/view/4711/3037>.
- Hidalgo y Mariño, A. (2020). *1, 2, 3 A jugar otra vez: El Juego Dramático en el Fortalecimiento de la Atención Sostenida*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/13149/1%2C%2C3_a_jugar_otra_vez.pdf?sequence=5&isAllowed=y.
- Jociles, M. (2017). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista colombiana de antropología*. Vol. 54, N° 1, 121-150. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcan/v54n1/0486-6525-rcan-54-01-00121.pdf>.
- Larriva, A. (2019). *El desarrollo de las habilidades creativas desde el espacio aprendido*, 25-30. <https://revistas.uazuay.edu.ec/index.php/daya/article/view/246/341>.
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*. Vol. 4 Núm. 3, 168-184. <https://orcid.org/0000-0002-9315-891X>. Obtenido de <https://www.berlitz.com/es-mx/blog/pensamiento-creativo-como-fomentar-la-creatividad-en-los-ninos>
- López y Fernández, L. (2018). Creatividad en la infancia temprana. Análisis cualitativo en un contexto educativo. *ReiDoCrea*, 7, 43-54. <https://www.ugr.es/~reidocrea/7-4.pdf>.
- López, R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa: Investigaciones sobre la creatividad en el aula*. Bogotá-Colombia: Universidad de La Salle. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>.
- Loza et al. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *Psique Mag: Revista Científica Digital de Psicología*, 9(2), 30-40. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/article/view/216/206>.
- Maldonado, J. (2018). Metodología de la investigación social: Paradigmas: Cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario. *Revista Conocimientos a su alcance*, Metodología de la investigación social: Paradigmas: Cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario.
- Martín y Pastor, L. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en los contextos comunitarios vulnerables. *Revista Prisma Social* N° 30, 88-114. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3753/4352>.

- Martínez, J. (2019). El proceso de elaboración y validación de un instrumento de medición documental. *Acción y Reflexión Educativa*. Vol. 1. Núm. 44, 1-20. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/226/226955004/html/>.
- Martínez, M. (2022). Aproximación a la aplicación de las técnicas dramáticas en la educación con perspectiva de género. Ejemplos prácticos para la enseñanza del inglés. *Zona prox. no.36*, 1-23. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-94442022000100093.
- Matta et al. (2022). Desarrollo de la Creatividad en los Niños de Educación Primaria en América Latina en Tiempos de Pandemia Covid-19. *Pol. Con. (Edición núm. 69) Vol. 7, No 4*, 1502-1517. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>.
- Medina et al. (2019). El desarrollo de la creatividad en la formación universitaria. *Rev Cub Med Mil vol.48*, 1-8. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-65572019000500007.
- Medina et al. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, vol. 15, núm. 2, 153-181. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf>.
- Merino et al. (2018). De la inherencia histórica del juego motriz al potencial educativo. *Revista Jugar, juego deporte: para una teoría filosófica del deporte*. Vol. 13(1), 175-182. [Dialnet-DeLaInherenciaHistoricaDelJuegoMotrizAlPotencialEd-6489955.pdf](http://dialnet-de.la.inherenciahistorica-del-juego-motriz-al-potencial-ed-6489955.pdf).
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de la Educación Inicial 2014*. Quito: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>.
- Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y Urbanismo*, vol. XXXVIII, núm. 2, 53-62. <https://www.redalyc.org/pdf/3768/376852683005.pdf>.
- Obando, R. (2018). *El juego dramático como estrategia para el desarrollo de la inteligencia emocional*. Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4065/EL%20JUEGO%20DRAM%C3%81TICO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20INTELIGENCIA%20EMOCIONAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Ordoñez et al. (2020). El Constructivismo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(3), 24-31. [Downloads/305-1077-2-PB.pdf](https://www.redalyc.org/pdf/305-1077-2-PB.pdf).

- Palau, M. (2022). Aportes a la psicología cognitiva. Dificultad en el aprendizaje de las matemáticas. *Nuevos enfoques de metodología aplicada Vol. 8, núm. 2*, 321-334. Dialnet-AportesALaPsicologiaCognitivaDificultadEnElAprendi-8383428.pdf.
- Peña, T. (2022). Etapas del análisis de la información documental. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, *45(3)*, 1-10. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/RIB/article/view/340545/20809276>.
- Pérez, E. (2022). La creatividad como base para la calidad de vida. *Revista de Investigación. Miradas, Vol. 16, N° 2*, 7-26. <https://doi.org/10.22517/25393812.25035>.
- Posso et al. (2020). El conductismo en la formación de los estudiantes universitarios. *Revista Educare. Vol. 24 N° 1*, 1-6. <https://revistas.investigacion-pelipb.com/index.php/educare/article/view/1229/1276>.
- Prieto, B. (2017). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales. *Cuadernos de Contabilidad*, *18(46)*,, 1-26. <http://www.scielo.org.co/pdf/cuco/v18n46/0123-1472-cuco-18-46-00056.pdf>.
- Retegui, L. (2020). La observación participante en una redacción. Un caso de estudio. *La Trama de la Comunicación, vol. 24, núm. 2*, 103-119. <https://www.redalyc.org/journal/3239/323964237006/html/>.
- Riera et al. (2022). El juego dramático como expresión de desarrollo de la estética del niño en edad preescolar. *Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico. Extra N° 1*, 341-350. Dialnet-ElJuegoDramaticoComoExpresionDelDesarrolloDeLaEste-8460424 (4).pdf.
- Robles y Rojas, P. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. *Revista Nebrija. N° 18*, 1-12. <https://www.nebrija.com/revista-linguistica/la-validacion-por-juicio-de-expertos-dos-investigaciones-cualitativas-en-linguistica-aplicada.html>.
- Rodríguez y Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios, núm. 82(1)*, 1-26. <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>.
- Rodríguez, M. (28 de 04 de 2022). *La importancia del juego dramático durante la infancia*. Obtenido de <https://eresmama.com/la-importancia-del-juego-dramatico-la-infancia/>
- Salvatierra y Game, M. (2021). Las habilidades lingüísticas para fortalecer las destrezas comunicativas, a través de la educación en línea. *Pol. Con. (Edición núm. 58) Vol. 6, No 8*, 373-385. Dialnet-LasHabilidadesLinguisticasParaFortalecerLasDestrez-8042610.pdf.

- Samaja, J. (2018). La triangulación metodológica (Pasos para una comprensión dialéctica de la combinación de métodos). *Rev Cubana Salud Pública vol.44 no.2*, 1-8. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662018000200431.
- Sánchez y Hernández, N. (2022). El juego dramático como herramienta cognitiva en tiempos de pandemia: el caso de las niñas y los niños del faccionamiento Ex Rancho San Dimas. *Contribuciones desde Coatepec, núm. 37*, 1-12. <https://www.redalyc.org/journal/281/28171647007/html/>.
- Sánchez, et al. (2018). La pedagogía crítica desde la perspectiva de Freire, Giroux, y McLaren: su pertinencia en el contexto de Colombia y América Latina. *Revista Espacios Vol. 39 (N° 10)*, 1-41. <https://www.revistaespacios.com/a18v39n10/a18v39n10p41.pdf>.
- Sarlé et al. (2017). *El juego en el nivel de inicial*. Buenos Aires: <https://oei.org.ar/wp-content/uploads/2017/08/Guia-7-El-juego-en-el-nivel-inicial.pdf>.
- Secadas, F. (2018). Las definiciones del juego. *Revista Pedagógica*, 15-24. <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>.
- Serrano, R. (2018). *La importancia del juego dramático en Educación Infantil. Dramatización como recurso didáctico*. Valladolid - España: Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31691/TFG-O-1332.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Serrano, R. (2018). *La importancia del juego dramático en la Educación Infantil. Dramatización como recurso didáctico*. Soria: Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31691/TFG-O-1332.pdf;jsessionid=8D457CB2CDD083A464E879E6A7894B50?sequence=1>.
- Soler et al. . (2018). El juego dramático. Una estrategia para mejorar la expresión oral. *Educación y Ciencia - Núm 21* ., 61-79. <Downloads/El+Juego+Dramático.+Una+Estrategia+para+Mejorar+La+Expresión+Or al.pdf>.
- Tacuri y Jadán, V. (2018). *La atención a la diversidad a través de la participación en el juego dramático con niños y niñas de 3 a 4 años*. Ecuador: UNAE. <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/1021d7aa05b32c25147380b4c2f19d5a.pdf>.
- Tamayo y Restrepo, A. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de la institución de protección, una experiencia llena de sentido. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, vol. 13, núm. 1, 105-128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>.
- Tejado y Romero, B. (2018). El juego dramático como estrategia de inclusión y de educación emocional: evaluación de una experiencia en educación infantil. *Cuestiones*

Pedagógicas, 26, 145-160.
https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/26/10.%20MO%2012_26%20DEFINITIVO.pdf.

Troncoso y Amaya, C. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Rev. Fac. Med. Vol. 65 No. 2*, 29-32.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v65n2/0120-0011-rfmun-65-02-329.pdf>.

Valero, J. (2018). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 150-171. Dialnet-LaCreatividadEnElContextoEducativo-6936270%20(1).pdf.

Valero, J. (2018). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 150-171. Dialnet-LaCreatividadEnElContextoEducativo-6936270.pdf.

Valles et al. (2022). El juego: estrategia en la expresión oral en estudiantes de nivel de inicial. *Revista Conrado*, 18(S3), 528-533. Downloads/2699-Texto del artículo-5405-1-10-20221119.pdf.

Ventura, J. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Rev Cubana Salud Pública vol.43 no.4*, 1.12.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662017000400014.

Villegas, E. (2022). Estrategias didácticas para promover el pensamiento creativo en aulas. *Revista Innova Educación. Vol. 4 Núm. 1*, 1-5.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.008>.

Zerda, M. (2017). *Los juegos dramáticos permiten desarrollar mi creatividad y mi expresión*. Bogotá-Colombia: Universidad pedagógica Nacional.
<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/7743/TE-21132.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Zuloeta et al. (2021). La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica. *Conrado vol.17 no.82*, 1-8.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000500260.
Obtenido de <https://www.unir.net/marketing-comunicacion/revista/el-pensamiento-de-ken-robinson-aplicado-a-la-creatividad-publicitaria/>

ANEXOS

Anexo N° 1

Ficha de análisis de documento

Revisión de documento curricular ámbitos de aprendizaje		
Ámbito Expresión corporal y motricidad		
Objetivo	Destreza	Análisis
Controla la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le den sentido a los movimientos coordinados	Realiza actividades coordinadamente y con el control adecuado de su fuerza y tonicidad muscular como: patear, lanzar, coger objetos, entre otras actividades de juegos.	
Desarrolla habilidades de coordinación viso motriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos	Realiza actividades de coordinación visomotora con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de material	
Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal.	Emplea su lado dominante para realizar la mayoría de actividades utilizando ojo y mano de manera creativa.	
Realizar desplazamientos y movimientos utilizando el espacio total a diferentes distancias (largas-cortas).	Realizar desplazamientos y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias (largas-cortas)	
Ámbito Expresión artística		
Objetivo	Destreza	Análisis
Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.	Participar en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.	
Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.	
Desarrollar habilidades sensorperceptivas y visomotrices para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.	Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.	

Anexo N° 2

Ficha de observación participante

Ficha de observación participante				
Actor educativo	Indicador	Alto	medio	Bajo
Docente	La clase se respalda de la planificación de las actividades			
	La metodología empleada es adecuada para el desarrollo de la creatividad			
	Los juegos dramáticos que aplica son acordes a las capacidades de los niños			
	Los juegos dramáticos que aplica se relacionan con el logro del objetivo de la clase.			
	Los recursos utilizados son acordes a las actividades del juego			
Niños	Indicador			
	Se observa la participación creativa de los niños			
	El interés del niño es permanente en lo referente al desenlace que tiene al realizar el juego			
	Las iniciativas del niño representan al personaje designado			
	El accionar de sus movimientos y desenvolvimiento corporal se asemejan al rol asumido en el juego.			
	Es pertinente y cuidadoso al tener que realizar alguna acción			

Anexo N° 3

Entrevista dirigida a docentes



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CENTRO DE POSGRADO
Entrevista dirigida a docentes de inicial**

Objetivo: Recopilar información relacionada al desenlace de la aplicación de los juegos dramáticos para estimular la creatividad en los niños.

Indicaciones: Lea detenidamente cada pregunta y responda según su criterio.

Cuestionario de preguntas:

1. Conoce el proceso didáctico para aplicar juegos dramáticos en el nivel de inicial. ¿por qué?

.....
.....
.....

2. Considera importante aplicar el juego dramático para estimular la creatividad en los niños. ¿por qué?

.....
.....
.....

3. Cómo estimula a los niños para que desarrollen la creatividad al aplicar el juego dramático, manifiesta un ejemplo.

.....
.....
.....

4. Que habilidades desarrolla el niño al aplicar el juego dramático.

.....
.....
.....

5. Cómo cree que expresa el niño la creatividad al practicar el juego dramático.

.....
.....
.....

Anexo N° 4
Encuesta a docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CENTRO DE POSGRADO

Encuesta dirigida a docentes

Datos informativos:

Nombre de la institución educativa:.....

Nombre del docente:.....

Nivel:..... Paralelo:.....

Objetivo:

Determinar la incidencia del juego dramático ante el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano.

Instrucciones:

- Lea detenidamente cada pregunta que se presenta en el cuestionario y marque con una x donde crea conveniente según su criterio.

- Para que responda al cuestionario, aplique la siguiente escala:

4 Siempre 3 Casi siempre 2 A veces 1 Nunca

- Conteste todo el cuestionario con la mayor veracidad posible siendo pertinente en contestar una sola opción.

N° ÍTEM	Preguntas	Respuestas			
		4	3	2	1
1	¿Considera al juego dramático una estrategia para estimular la creatividad en los niños?				
2	¿Dentro del aula de clase con que escala aplica los juegos dramáticos?				
3	¿Las emociones expresadas en las dramatizaciones le permite al niño ser más creativo?				
4	¿Utiliza expresiones dramáticas como: mimos, títeres, ¿para que los niños expresen creativamente sus sentimientos?				
5	¿El niño al participar en un drama expresa creativamente los movimientos de su cuerpo?				
6	¿Aplica dinámicas motivacionales al inicio de cada jornada de clase?				
7	¿Estimula a los niños a que sean parte activa de los juegos dramáticos?				
8	¿Reconoce las habilidades creativas que los niños demuestran al actuar en un drama o juegos?				
9	¿Práctica con los niños habilidades expresivas para el desarrollo de la creatividad?				
10	¿La creatividad de los niños le da sentido a que aprendan críticamente?				

Muchas gracias

JUEGOS DRAMÁTICOS PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD



**Juegos
para Estimular
la creatividad
infantil**

**Escuela
en
la Nube**

The cover of a book titled "JUEGOS DRAMÁTICOS EDUCACIÓN INFANTIL". The title is written in large, bold, teal and orange letters. Below the title, there is a photograph of four children (three boys and one girl) in various colorful shirts (orange, red, green, pink) and blue shorts, appearing to be in the middle of a dance or dramatic performance. The background is white. In the bottom left corner, there is a logo for "educapeques.com" consisting of a stylized 'e' in a circle and the website name.

Fuente: <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-dramaticos.html>

Introducción

Los juegos son aplicaciones lúdicas que se plantean con el objetivo de lograr la diversión y pasar momentos agradables. Dentro del campo educativo, al juego se lo ve como una estrategia para alcanzar el aprendizaje en los niños. Existen diferentes tipos de juego siendo el educador quien selecciona los mismos de acuerdo a sus objetivos de aprendizaje y necesidades de los pequeños.

En este documento se presentan actividades de juegos dramáticos que llevan consigo un objetivo, el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel de la educación inicial de la escuela General Manuel Serrano.



Fuente: <https://eresmama.com/la-importancia-del-juego-dramatico-la-infancia/>



Fuente: <https://www.freepng.es/png-0t9dsu/>

Objetivos

- Describir diferentes actividades de juegos dramáticos para que sean consideradas dentro del proceso de desarrollo de la creatividad en los niños del nivel de inicial.
- Exponer el proceso de la aplicación de cada juego para llevar al niño a un ambiente práctico y dramático, para que demuestre sus habilidades creativas.
- Fomentar la creatividad para generar un mayor desempeño del niño y con ello el desarrollo integral.



Fuente: <https://www.woodville.org/es/nota/237/el-juego-dramatico-en-el-aula>

ACTIVIDADES

Juego N° 1: Jugando con mi voz

Objetivo: Reconocer su propia voz mediante la comunicación expresiva al realizar dramatizaciones de diferentes personajes.

Destreza: “Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa” (Currículo de Educación Inicial, 2014).



Fuente: <https://okdiario.com/bebes/juegos-montessori-que-ninos-jueguen-voz-5553419>

Desarrollo

Se inicia el juego con una actividad motivacional para que los niños se vayan adaptando al ambiente que se quiera propiciar. Realizar una dinámica para formar grupos y luego a todos se les expone un drama en donde luego ellos van a dramatizar con sus propias iniciativas. Considerando para ello lo siguiente:

- Ejercicios de vocalización: es una manera de ir explicando la pronunciación correcta de las palabras, con ello se irá realizando lo que indica la docente y los niños van a ir expresando correctamente lo que se pronuncia.
- Respiración diafragmática: para realizar estos ejercicios, es importante tomar aire y estar listo para pronunciar de mejor manera las palabras. Se puede imitar a varios personajes según considera la docente.

Recursos: ropa adecuada, material del medio

Tiempo: 50 minutos

Juego N° 2: Se busca el personaje

Objetivo: Realizar movimientos corporales a ritmos sencillos para explorar los recursos sencillos del cuerpo.

Destreza: “Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales” (Currículo de Educación Inicial, 2014).



Fuente: <https://www.editorialgeu.com/blog/actividades-mejorar-esquema-corporal/>

Desarrollo:

Con este juego se utilizará la expresión corporal para ir aprendiendo a moverse de un lugar a otro.

Se buscará un personaje; mediante dinámicas que permiten integrar más a los niños para que realicen activamente las actividades.

Luego se va imitando a la docente o algún compañero al ritmo de la música, dando mayor intensidad al movimiento corporal.

Se promueve también la bailoterapia para que suelten el cuerpo y la imaginación.

Mediante actividades dramáticas se va estimulando el desarrollo corporal y con ello la creatividad en los niños.

Recursos: disfraces, recursos del medio, ulas ulas, entre otros.

Tiempo: 30 minutos

Juego N° 3: Invento con cintas

Objetivo: Expresar sentimientos mediante diversas acciones.

Destreza: “Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales” (Currículo de Educación Inicial, 2014).



Fuente: https://www.freepik.es/foto-gratis/ninos-jugando-papel-full-shot_16077882.htm

Desarrollo:

Se entrega papel o cartulina a los niños e indicarles que se va a transformar diferentes objetos con el mismo.

Se muestra diferentes imágenes de sentimientos y los niños proceden a realizarlas con el papel, dibujando pintando, etc.

Motivamos a que la imaginación de los niños logre que el objeto vaya cogiendo su forma real y con ello motivar a que realice otras imágenes de sentimientos representativos.

Los niños también pueden crear con la cartulina máscaras para dramatizar un personaje.

Recursos: cintas, cartulina, marcadores, colores, papel crepe.

Tiempo: 20 minutos

Juego N° 4: Psicodrama

Objetivo: Realizar actividades diversas para que los niños expresen emociones y sentimientos.

Destreza: “Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales” (Currículo de Educación Inicial, 2014).



Fuente: https://www.google.com.ec/search?q=psicodrama&rlz=1C2GIWA_enEC709EC709

Desarrollo:

- Realizar un breve calentamiento del cuerpo.
- Presentar máscaras.
- Escoger una máscara que lo identifique al niño.
- Realizar diálogos emitiendo criterios de su vida.

Recursos: Máscara, espacios cerrados y ropa cómoda

Tiempo: 30 minutos

Juego N° 5: Títeres

Objetivo: Reconocer la identidad personal mediante el empleo de títeres.

Destreza: “Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas” (Currículo de Educación Inicial, 2014).



Fuente: <https://www.istockphoto.com/es/fotos/titeres-para-ni%C3%B1os>



Fuente: <https://www.distrimar.es/como-hacer-marioneta-hilos-paso-a-paso.html>

Desarrollo:

- Expresión corporal, con ello se imagina que es una marioneta y va levantando la parte del cuerpo que diga la docente, con ello el niño sentirá mayor oportunidad para participar en el desarrollo de su propia imaginación.
- Elaboración del teatrino.
- Presentación del teatrino de manera expresiva, esto permite que imita otra voz, dando un sentido más práctico para que vaya desarrollando su imaginación permanentemente
- Se juega libremente con los títeres para que los niños por su propia cuenta vayan imaginando acciones creativas, dando paso al desarrollo de su imaginación, expresión y lenguaje.

Recursos: Mesas, sillas, palo de escoba, tela y piola

Tiempo: 30 minutos

Juego N° 6: Expreso mis sentidos

Objetivo: Manipular títeres para expresar emociones.

Destreza: “Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas” (Currículo de Educación Inicial, 2014).



Fuente: <https://ecrp.illinois.edu/v10n2/servizzi-sp.html>

Desarrollo:

- Selección de un títere.
- Presentar diversas situaciones.
- Improvisar historias

Es una oportunidad para que los niños mediante sus conocimientos previos vayan improvisando historias, dando sentido a que su imaginación vaya desempeñando un punto estratégico para lograr que la imaginación de los pequeños sea sistemática.

Recursos: Títeres, Teatrino

Tiempo: 30 minutos

Juego N° 7: El payaso

Objetivo: Desarrollar capacidades expresivas, creativas y comunicativas.

Destreza: “Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas” (Currículo de Educación Inicial, 2014).



Fuente: <https://www.alamy.es/foto-los-ninos-juguetones-con-la-nariz-de-payaso-169512612.html>

Desarrollo:

- Se procede a entregar narices a los niños para actuar como payasitos.
- Se debe propiciar un momento de relajación, para estimular la participación de los niños.
- Presentarse ante el público.
- Actuar como payasito, cantando, bailando imitando, etc.

Recursos: Ropa cómoda, narices

Tempo: 30 minutos

Juego N° 8: Mimo

Objetivo: Desarrollar capacidades expresivas, creativas y comunicativas.

Destreza: “Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas” (Currículo de Educación Inicial, 2014).



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/430023464395749440/>

Actividades:

- Sentarse en círculo
- Explicar la función del mimo, es en este espacio donde se va indicando diferentes emociones y los niños van expresando las misma mediante sus gestos, es una actividad práctica en donde se va integrando los gestos de la cara
- Realizar juegos, es la parte en donde se va estimulando al niño a ser creativo, como por ejemplo el juego de la estatua, pone en práctica su expresión corporal creativa. Se dará indicaciones diferentes para que los niños realicen algunas otras actividades dramáticas.

Recursos: maquillaje, vestimenta, cuadro plástico

Tiempo: 40 minutos

Anexo 6: Validación de expertos

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombres y apellidos:** Mgs. Narcisa Maribel Olaya Ramírez
- 1.2. **Institución donde labora:** Escuela de Educación Básica Jaime Roldós Aguilera
- 1.3. **Título de investigación:** "El juego dramático para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda, del cantón El Guabo".

CRITERIOS DE VALIDACIÓN

Indicadores de evaluación	Criterios	Valoración				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Claridad	Planteamiento claro y pertinente	/				
Coherencia	Adecuado el planteamiento de la propuesta.	/				
Relevancia	El documento se estructura de manera eficiente.	/				
Suficiencia	Destaca la importancia de la propuesta.	/				

Valoración: Totalmente de acuerdo



Mgs. Narcisa Maribel Olaya Ramírez

CI. 0702309063

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

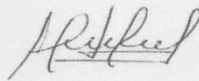
DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombres y apellidos:** Abg. Aida María Flores Laines
- 1.2. **Institución donde labora:** Escuela de Educación Básica 25 de Junio
- 1.3. **Título de investigación:** "El juego dramático para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda, del cantón El Guabo".

CRITERIOS DE VALIDACIÓN

Indicadores de evaluación	Criterios	Valoración				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Claridad	Planteamiento claro y pertinente	X				
Coherencia	Adecuado el planteamiento de la propuesta.	X				
Relevancia	El documento se estructura de manera eficiente.	X				
Suficiencia	Destaca la importancia de la propuesta.	X				

Valoración: Totalmente de acuerdo



Abg. Aida María Flores Laines

CI. 0702028275

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

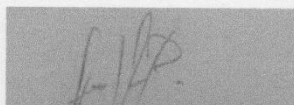
DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombres y apellidos:** Dra. Marlene del Rocío Vidal Peñaranda
- 1.2. **Institución donde labora:** Escuela de Educación Básica Manuel Serrano
- 1.3. **Título de investigación:** "El juego dramático para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda, del cantón El Guabo".

CRITERIOS DE VALIDACIÓN

Indicadores de evaluación	Criterios	Valoración				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Claridad	Planteamiento claro y pertinente		✓			
Coherencia	Adecuado el planteamiento de la propuesta.	✓				
Relevancia	El documento se estructura de manera eficiente.	✓				
Suficiencia	Destaca la importancia de la propuesta.	✓				

Valoración: Totalmente de acuerdo y de acuerdo



Dra. Marlene del Rocío Vidal Peñaranda

CI. 1102112792

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombres y apellidos:** Mgs. Ronald Everaldo Vitonera Cruz
- 1.2. **Institución donde labora:** Escuela de Educación Básica Luis Amando Ugarte
- 1.3. **Título de investigación:** "El juego dramático para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda, del cantón El Guabo".

CRITERIOS DE VALIDACIÓN

Indicadores de evaluación	Criterios	Valoración				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Claridad	Planteamiento claro y pertinente	✓				
Coherencia	Adecuado el planteamiento de la propuesta.	✓				
Relevancia	El documento se estructura de manera eficiente.	✓				
Suficiencia	Destaca la importancia de la propuesta.	✓				

Valoración: Totalmente de acuerdo



Ronald Vitonera C.

Mgs. Ronald Everaldo Vitonera Cruz

CI. 0702423161

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

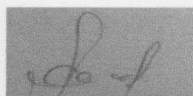
DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombres y apellidos:** Mgs. Rosa Magdalena Armijos Jara
- 1.2. **Institución donde labora:** Escuela de Educación Básica Manuel Serrano
- 1.3. **Título de investigación:** "El juego dramático para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda, del cantón El Guabo".

CRITERIOS DE VALIDACIÓN

Indicadores de evaluación	Criterios	Valoración				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Claridad	Planteamiento claro y pertinente	✓				
Coherencia	Adecuado el planteamiento de la propuesta.		✓			
Relevancia	El documento se estructura de manera eficiente.	✓				
Suficiencia	Destaca la importancia de la propuesta.	✓				

Valoración: Totalmente de acuerdo y de acuerdo



Mgs. Rosa Magdalena Armijos Jara
CI. 0701655938

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombres y apellidos:** Mgs. Jairo Jonathan Merecí Fajardo
- 1.2. **Institución donde labora:** Escuela de Educación Básica La Providencia
- 1.3. **Título de investigación:** "El juego dramático para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda, del cantón El Guabo".

CRITERIOS DE VALIDACIÓN

Indicadores de evaluación	Criterios	Valoración				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Claridad	Planteamiento claro y pertinente	X				
Coherencia	Adecuado el planteamiento de la propuesta.		X			
Relevancia	El documento se estructura de manera eficiente.	X				
Suficiencia	Destaca la importancia de la propuesta.	X				

Valoración: Totalmente de acuerdo y de acuerdo



Mgs. Jairo Jonathan Merecí Fajardo

CI. 0704598051

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

- 1.1. **Nombres y apellidos:** Mgs. Cristhian José Nieto Espinoza
- 1.2. **Institución donde labora:** Escuela de Educación Básica Luis Amando Ugarte
- 1.3. **Título de investigación:** "El juego dramático para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica General Manuel Serrano Renda, del cantón El Guabo".

CRITERIOS DE VALIDACIÓN

Indicadores de evaluación	Criterios	Valoración				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Claridad	Planteamiento claro y pertinente		/			
Coherencia	Adecuado el planteamiento de la propuesta.	/				
Relevancia	El documento se estructura de manera eficiente.	/				
Suficiencia	Destaca la importancia de la propuesta.	/				

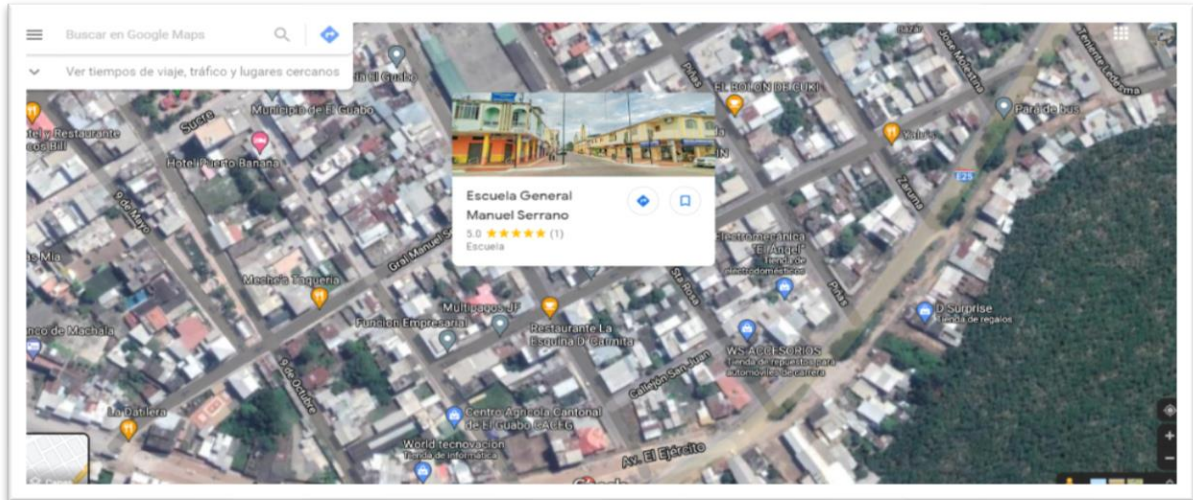
Valoración: Totalmente de acuerdo y de acuerdo



Mgs. Cristhian José Nieto Espinoza

CI. 0703663146

INFRAESTRUCTURA



ORGANIGRAMA

