

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**ESCUELA DE POSGRADO
TESIS**

**IMPLEMENTACIÓN DEL RINCÓN DE DRAMATIZACIÓN CON
MATERIAL DE REUSO PARA PROPICIAR SITUACIONES DE
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL I.E.I. 338 - SAYÁN**

Presentado por:

Damián Leonardo, Lisset Mary



**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRA EN CIENCIAS DE LA GESTION EDUCATIVA CON MENCIÓN EN
PEDAGOGÍA.**

Asesor:

M(a). Vilma Rosario Cabillas Oropeza

HUACHO – 2021

**IMPLEMENTACIÓN DEL RINCÓN DE DRAMATIZACIÓN CON
MATERIAL DE REUSO PARA PROPICIAR SITUACIONES DE
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL I.E.I. 338 SAYÁN**

Presentado por:

Damián Leonardo, Lisset Mary

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR: Vilma Rosario Cabillas Oropeza

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA
HUACHO
2021**

DEDICATORIA

Dedico esta tesis con todo mi corazón a mis padres, mis hijos, mi esposo, mis pequeños corazones y sobre todo a mi padre celestial que siempre ilumina mi camino con sus bendiciones.

LISSET MARY DAMIAN LEONARDO

AGRADECIMIENTO

A los docentes que contribuyeron en mi formación, mi casa de estudios la universidad JFSC por ayudarme a llegar donde estoy, al aula cariñosos por el apoyo brindado y sobre todo a cada miembro de mi familia por la paciencia y el apoyo incondicional.

LISSET MARY DAMIAN LEONARDO

ÍNDICE

Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Índice.....	V
Resumen.....	VI
Abstrac.....	VII
Introducción.....	VIII

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática	12
1.2. Formulación del problema.....	13
1.2.1. Problema general	13
1.2.2. Problemas específicos	13
1.3. Objetivos de la investigación.....	14
1.3.1. Objetivo general.....	14
1.3.2. Objetivos específicos	14
1.4. Justificación de la investigación.....	15
1.5 Delimitaciones del estudio	16
1.6. Viabilidad del estudio.....	9

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de la investigación.....	18
2.1.1.	Investigaciones internacionales	18
2.1.2.	Investigaciones nacionales.....	19
2.2	Bases teóricas	21
2.3	Bases Filosóficas	30
2.4	Definición de términos básicos	31
2.5	Hipótesis de la investigación.....	33
2.5.1	Hipótesis general	33
2.5.2	Hipótesis específicas.....	33
2.6	Operacionalización de las variables	34

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Diseño metodológico.....	37
3.2	Población y muestra	37
3.2.1	Población	37
3.2.2	Muestra	37
3.3	Técnica de recolección de datos	37
3.4	Técnicas para el Proceso de la Información.....	38

CAPÍTULO IV:

Resultados

4.1	Análisis de los Resultados	41
4.2	Contrastación de Hipótesis	46

CAPÍTULO V:

Discusión

5.1	Discusión de los Resultados.....	55
-----	----------------------------------	----

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones.....	57
6.2	Recomendaciones.....	58

CAPITULO VII

REFERENCIAS

5.1.	Fuentes bibliográficas	60
5.2.	Fuentes hemerográficas	60
5.3.	Fuentes electrónicas	61

ANEXOS

Anexos.....	62	
3.4	Matriz de consistencia.....	65

RESUMEN

El espacio para la dramatización es un instrumento pedagógico que propicia los valores e impulsa la autonomía de los pensamientos, su enfoque lúdico determina vínculos entre lo real y la fantasía creando un ambiente libre para demostrar comportamientos y actitudes basadas en la experiencia tanto grupales como individuales, la finalidad de este análisis es implementar este rincón con material reciclado y propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán.

El diseño es la proyección que va a tomar la investigación en base a las técnicas que se adecuen al planteamiento del problema, este grupo de métodos dan respuesta a las preguntas para verificar las hipótesis, para lograr los objetivos se optó por construir instrumentos de observación para medir las variables mediante guías intencionales para acopiar los datos concretos a través de preguntas que serán observadas y tabuladas, el tipo de investigación es descriptiva que recopilara información y observara el comportamiento de la población sin manipularlos y correlacional porque se han considerado dos variables.

La población es la agrupación total de los involucrados en la institución investigada con un total de 132 niños y la muestra es de 44 estudiantes elegidos intencionalmente por la investigadora por ser de tipo no probabilístico.

Las conclusiones determinaron que el sector de dramatización implementado con materiales de re uso está relacionado con el crecimiento de la creatividad en los niños de la investigación.

Palabras claves: Dramatización, Creatividad y aprendizaje.

ABSTRAC

The space for dramatization is a pedagogical instrument that fosters values and promotes the autonomy of thoughts, its playful approach determines links between reality and fantasy, creating a free environment to demonstrate behaviors and attitudes based on both group and individual experience. The purpose of this analysis is to implement this corner with recycled material and promote creative situations in IEI children 338 Sayan.

The design is the projection that the research will take based on the techniques that are appropriate to the problem statement, this group of methods give answers to the questions to verify the hypotheses, to achieve the objectives it was decided to build observation instruments to measure the variables through intentional guides to collect concrete data through questions that will be observed and tabulated, the type of research is descriptive that will collect information and observe the behavior of the population without manipulating them and correlational because two variables have been considered.

The population is the total grouping of those involved in the investigated institution with a total of 132 children and the sample is 33 students intentionally chosen by the researcher for being non-probabilistic.

The conclusions determined that the dramatization sector implemented with reuse materials is related to the growth of creativity in the children in the research.

Keywords: Dramatization, Creativity and learning.

INTRODUCCION

La creatividad es la habilidad que tiene una persona para diseñar y crear elementos nuevos, de manera que se cree un grado de bienestar mayor ya que mediante la creatividad se puede dar solución a conflictos, la persona creativa se desarrolla desde la primera infancia, mediante actividades como cantar, bailar, escribir, pintar, resolver adivinanzas, construir rompecabezas, etc., en general el niño se inicia en un camino de conocimiento y arte.

Una de las mejores maneras de fortalecer y potenciar la creatividad de un niño, es mediante la creación de rincones de aprendizaje, en este caso hablaremos específicamente de los rincones de dramatización, los cuales consisten en crear ambientes en donde los niños puedan interactuar de una manera ordenada y respetuosa con sus compañeros, desarrollando en ellos sus habilidades y capacidades para que así adquiriera nuevos conocimientos mediante su propia experiencia ya que los sectores educativos brindan la oportunidad de realizar diversas actividades en un ambiente con muchas alternativas, cerca de los años 90, el ministerio de educación de nuestro país incluyó en la currícula escolar, a los rincones de aprendizaje con la finalidad de dejar de lado la clásica educación tradicional, en donde el niño es un receptor pasivo y el maestro tiene una función autoritaria, convirtiéndolo en un verdadero educador que busca construir aprendizajes significativos al mismo tiempo que ellos también aprenden.

En la actualidad, la estimulación que un niño recibe en el aula no es suficiente para su desarrollo, por ello se han implementado los sectores o rincones de aprendizaje que favorece la creatividad y la imaginación de los niños, teniendo en cuenta la gran importancia que tiene desarrollar la creatividad de los niños, el maestro tiene la misión de facilitar la asimilación de nuevos aprendizajes mediante el empleo de estrategias innovadoras que permitan su participación activa.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Realidad problemática.

Durante los últimos años, la educación en nuestro país ha sido cuestionada y catalogada como deficiente por no considerar modelos pedagógicos vistos en países del tercer mundo y que han dado buenos resultados, la razón es que muchos docentes consideran a la educación tradicional, como un modelo a seguir, razón por la cual muchas instituciones educativas están en búsqueda de estrategias metodológicas que fortalezcan y potencien el proceso de enseñanza y aprendizaje para así mejorar la educación, en áreas como la cognitiva, motora, lingüística, social y afectiva, para que de ese modo se lleguen a buenos resultados en el nivel de aprendizaje.

En las instituciones educativas de la provincia, en especial las que tienen el nivel inicial, presentan una carencia o una falta de materiales en los rincones de aprendizaje, las cuales son importantes para que los niños conozcan las áreas indispensables en los primeros años de su vida, y por lo tanto no ofrecen el aprendizaje necesario y la estimulación correcta en dichas áreas.

La implementación de áreas educativas depende mucho de la imaginación de los maestros y de los propios estudiantes, para ello no es necesario que se inviertan grandes cantidades de dinero o recursos, basta con tener una gran imaginación y poner en práctica su creatividad, para su creación, los materiales de reuso son un ejemplo claro de materiales que se pueden utilizar para ambientar, decorar y enriquecer los sectores educativos, a la vez que se concientiza a los niños sobre la importancia de cuidar nuestro planeta, ahorrar dinero y poner en práctica la creatividad.

1.2. Problema:

1.2.1. General

¿Cómo se relaciona la implementación del rincón de dramatización con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?

1.2.2. Específicos

¿Cómo se relaciona el juego de roles implementado con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?

¿Cómo se relaciona los títeres y marionetas implementados con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?

¿Cómo se relaciona las pantomimas implementados con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?

1.3 Objetivos

Determinar la relacion de la implementación del rincón de dramatización con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán.

.1.3.1 Objetivos específicos

Determinar la relacion de los juegos de roles implementado con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?

Determinar la relacion de los títeres y marionetas implementados con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?

Determinar la relacion de las pantomimas implementado con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?

1.4. Justificación

1.4.1. Justificación Teórica.

La enseñanza en educación preescolar, se entiende como un área en la cual, los niños se desenvuelven y participan de manera activa con la finalidad de adquirir experiencias, conocimientos y aprendizajes nuevos, para su éxito se necesita de la aplicación de distintos métodos que faciliten el proceso, y el dinamismo necesario, en la currícula escolar no se especifica la manera exacta de la correcta intervención, pero si considera a la experiencia que se adquiere mediante actividades lúdicas dentro de un ambiente sano, acondicionado con afecto y sobre todo con confianza para su libre participación.

1.4.2. Justificación práctica.

Los niños necesitan de actividades como el juego para facilitar su aprendizaje, los sectores educativos como el de dramatización, son una manera de que aprendan jugando, ya que experimentan diversas vivencias que enriquecerán sus conocimientos, a la vez de permitirles relacionarse con sus compañeros facilitando su desarrollo comunicativo, otro aspecto que resaltar es el desarrollo de la creatividad de los niños, mediante el juego libre.

1.4.3. Justificación metodológica.

El estudio tiene una justificación metodológica, ya que muestra diversos beneficios que representa el sector de dramatización, mediante la cual, los niños asumirán diversas funciones y roles, empleando únicamente materiales didácticos hechos por ellos mismos y con la ayuda de los materiales reciclados, que los motiven a desarrollar y potenciar su creatividad e imaginación

1.5 Delimitaciones.

El inicial 338 de la localidad de Sayán es de gestión pública directa atendiendo a niños del nivel jardín, ubicado en la avenida Andrés Avelino Cáceres S/N, cuenta con redes sociales, atendiendo en el turno de mañana, es de tipo escolarizado, cuenta con un total de 132 niños matriculados a cargo de siete maestras y cuenta con seis aulas entre los 2 a 5 años.

1.6 Viabilidad.

El estudio fue viable ya que cumplió con los estándares establecidos por la universidad, además de contar con el apoyo y colaboración de los niños, maestros y personal administrativo de la institución educativa inicial N° 338, el financiamiento total de la tesis fue cubierto por la investigadora.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.

2.1.1. Investigaciones internacionales

(Chicaiza, 2016). el trabajo de investigación trata de los diferentes tipos de rincones de aprendizaje, implementados para los niños de cuatro años de edad, el autor refiere que es necesario que los docentes conozcan y sean parte de la creación de los rincones de aprendizaje de sus aulas, ya que la enseñanza tradicional no permite que los niños lleguen a conseguir un aprendizaje libre propio de un niño, cabe señalar que estos rincones se elaboran con materiales educativos que llamen mucho la atención de los estudiantes, permitiéndoles realizar diversas actividades de juego desarrollando habilidades motoras, intelectuales, sociales, etc. el estudio es descriptivo no correlacional y no experimental, la muestra fue de 45 niños y la ficha de observación fue el instrumento utilizado, finalmente se llegó a la siguiente conclusión: *la maestra debe emplear estrategias y metodologías de enseñanza novedosas que estimulen y promuevan el aprendizaje de las diversas áreas educativas, para de ese modo potenciar el proceso educativo, y el desarrollo integral de los niños.*

(Sánchez, 2015). La tesis hace referencia a los rincones de aprendizaje utilizados en la educación preescolar y señala además los distintos beneficios que brinda a los estudiantes, el investigador señala que actualmente los maestros se dedican a enviar trabajos complejos para desarrollar en casa, dejando de lado lo importante que es compartir e intercambiar vivencias entre los estudiantes, ya que de ese modo creen que los padres de familia verán justificado su gasto en matrícula, pensión y libros, aunque en la realidad significa sólo llenar páginas tras páginas sin obtener un aprendizaje realmente significativo, el estudio es descriptivo con un diseño no experimental, teniendo como referencia a diversas fuentes de información, lo que permitió llegar a la conclusión: *los niños mediante la implementación de rincones de aprendizaje pueden expresarse de manera libre,*

interactuar con sus compañeros, aprenden a comunicarse de manera fluida, aprenden y son capaces de desempeñar diversos roles y captan más rápido la enseñanza que el maestro le brinda, por lo que se considera necesario la aplicación de los sectores educativos dentro de la currícula escolar.

(Calvillo, 2014). El estudio nos habla de los rincones de aprendizaje y lo relaciona con la creatividad de los niños, mostrándolo como herramientas didácticas empleadas con la finalidad de crear ambientes de comunicación, interacción y cooperación, que le permite al niño construir conocimientos propios y adquiriendo diversas habilidades mediante las actividades lúdicas que a su vez desarrollen su creatividad, cabe destacar que muchos docentes se resisten a emplear estrategias didácticas novedosas por la seguridad que les brinda la enseñanza tradicional, la tesis es de tipo descriptivo y correlacional, la muestra estuvo compuesta por 70 niños de entre los cuatro y siete años de edad, el instrumento fue la ficha de observación, misma que se llenó por los maestros y que permitió concluir lo siguiente: *el rincón del pensamiento lógico es el más empleado por los maestros para ejercitar las destrezas de los niños, lamentablemente la institución no cuenta con material educativo suficiente, las aulas están ambientadas con los sectores de aprendizaje pero el maestro no pone en práctica las técnicas apropiadas, además se observó que no se estimula correctamente la creatividad de los niños.*

2.1.2. Investigaciones nacionales

(Soto, 2019). La tesis nos presenta al sector de dramatización como una forma de mejorar la autonomía de los niños a partir de los cuatro años de edad, la autonomía hace referencia a la capacidad que desarrollan los niños por descubrir cosas por sí mismos, lo que permite que se relacionen con su medio, considerando siempre que no se encuentren

bajo algún riesgo, es necesario la aplicación de actividades como son la dramatización para permitirle al niño resolver problemas cotidianos de una manera sencilla, lo que favorece su independencia, la tesis es de tipo experimental con un diseño cuantitativo y contó con una muestra de 14 niños de 4 años, a los que se aplicó un test para conocer su grado de autonomía luego de poner en práctica un taller de dramatización, llegando finalmente a la siguiente conclusión: *luego de aplicado el taller, se realizó un nuevo test que dio como resultado que una gran parte de los niños lograron desarrollar su autonomía, y eran capaces de responder a diferentes actividades que se le presentaban, siendo además un porcentaje mínimo los niño que se encontraban en proceso de desarrollo.*

(López, 2019). La investigación nos explica sobre los rincones de aprendizaje ambientados para potenciar el aprendizaje de niños del nivel inicial, motivado por la realidad que nuestro país atraviesa, en donde los logros son escasos, por ello los maestros cada vez se sienten más comprometidos con su labor y en la búsqueda de novedosas estrategias de enseñanza que potencian su labor, para ello el autor realiza una recopilación de información de diversas fuentes especializadas en el tema para adquirir aportes necesarios que nos den la oportunidad de trabajar de mejor manera con los niños en etapa preescolar, el estudio tiene un diseño descriptivo correlacional, para su desarrollo se emplearon fuentes bibliográficas, revistas, trabajos de investigación, páginas web, entre otras fuentes de información, lo que nos permitió concluir lo siguiente: *es importante que los niños a partir de los tres años manipulen diversos materiales con la finalidad de que experimenten y así estimulen su imaginación, para ello se crearon los sectores de aprendizaje, los cuales brindan aprendizajes significativos mientras los niños juegan, desarrollando a su vez sentimiento de seguridad entre sus compañeros, es necesario que los sectores estén bien ambientados y creados con objetivos bien planteados.*

(Palomino, 2019). La investigación nos habla sobre la aplicación de diversos talleres de dramatización de cuentos con la finalidad de mejorar la expresión de los niños, el autor se interesa en el tema debido a los problemas que se presentan en la institución educativa en que se realizó el estudio, como son la dificultad que tienen los niños a la hora de pronunciar las palabras, la falta de fluidez para expresar sus ideas, por ende los niños presentan problemas para desenvolverse correctamente dentro de la comunidad, siendo por ello muy tímidos, el presente estudio tiene un diseño preexperimental puesto que sólo se manipula una variable, la muestra sumó un total de 29 niños y niñas, utilizando la ficha de observación como instrumento para recolección de datos, permitiéndole luego de una análisis estadístico llegar a la siguiente conclusión: *los talleres de dramatización realizados en el aula demostraron mejorar de forma significativa la expresión oral de los niños en cuanto a sus dimensiones: elocución, pronunciación y fluidez verbal, por lo tanto es importante poner en práctica estrategias que fortalezcan la expresión oral en la educación de los niños.*

2.2 Bases teóricas

Variable rincón de dramatización con material de reuso

Definición del rincón de aprendizaje.

Es una metodología de enseñanza creativa y flexible, en las cuales, los niños son guiados por una serie de actividades para aprender a explorar, manipular, observar, imaginar, descubrir, experimentar, inventar, etc., para lo cual se necesita cambiar la organización e implementación del ambiente escolar, y la estructura tradicional de un juego, en la cual los niños practican actividades bajo la estricta supervisión del docente, a diferencia de los rincones de aprendizaje en donde el niño participa de modo activo, con libertad de expresión y creatividad y la principal función del maestro es facilitar el acceso al conocimiento y buscar la socialización con sus

compañeros, la aplicación de los rincones de aprendizaje tiene como objetivo alcanzar el desarrollo integral de los niños. (Amawta, 2019)

Existen diversas temáticas para ambientar los rincones de aprendizaje, entre los que se destacan:

- ✓ Rincón de expresión grafo plástica
- ✓ Rincón para estimulación motora
- ✓ Rincón de dramatización.
- ✓ Rincón de música
- ✓ Rincón científico.
- ✓ Rincón de lectura.
- ✓ Rincón de construcción
- ✓ Rincón del hogar, etc. (Amawta, 2019)

El rincón de dramatización

El rincón de dramatización es un sector que propicia diversas actividades con la finalidad de desarrollar y potenciar el lenguaje oral de los participantes, además de sus habilidades para personificar, controlar y manejar su propio cuerpo, así como adquirir nuevos conocimientos, mejorar sus capacidad simbólica y ejercitar sus áreas social, emocional y afectiva, las funciones que cada niño realiza son muy variadas, si hablamos específicamente del juego simbólico podemos considerar a personajes del núcleo familiar, para jugar a la casita que consiste en representar los roles de los padres e hijos, yendo a visitarlos, ir a hacer las compras del mercado, cocinar, etc. (Colorina, 2010)

Se puede representar actividades de la escuela, como los juegos realizados en el aula, las reuniones escolares entre compañeros, realizar actividades de la formación, entre otros,

actividades de la comunidad, como ir al hospital, a la comisaría, fiestas patronales, participar de actos religiosos, etc. (Colorina, 2010)

Para los niños, es muy entretenido y satisfactorio llevar la realidad al juego, reflejando así la percepción que tienen de la realidad, sus deseos e intereses, cambiando lo malo y resaltando las cosas buenas, el rincón de dramatización le brinda la oportunidad a los participantes de vivir situaciones y realizar actividades que no las harían en la vida real, reconstruyendo de ese modo su personalidad, es imprescindible que los maestros observen de cerca los juegos simbólicos realizados por sus niños para que de modo cercano conozcan sus deseos y la realidad de cada uno. (Amawta, 2019)

Objetivos del rincón de dramatización.

- ✓ Que el niño sea capaz de simbolizar, representar diversos roles, crear situaciones y revivir experiencias placenteras.
- ✓ Que los niños alcancen a imitar un modelo de juego.
- ✓ Logren socializar y comunicarse con sus compañeros.
- ✓ Que el niño asuma funciones del núcleo familiar, del centro educativo y de la comunidad.
- ✓ Dramatizar y conocer diversas realidades.
- ✓ Practican la empatía. (Madi, 2012)

Ubicación del rincón de dramatización.

Este rincón puede ser ubicado dentro del salón de clases o fuera, se recomienda elegir un espacio que guarde cierta privacidad, ya que los niños conforme van creciendo, van tomando conciencia que los adultos los observan, además de ser más susceptibles a los comentarios o de las críticas que pudieran escuchar de los adultos, de ahí la importancia de ubicar el rincón de dramatización es un espacio que no se encuentre muy expuesto a ser observado por personas

que no sean parte de su grupo, además se recomienda que sea un espacio amplio, con buena ventilación, cómo, que cuente con materiales necesarios, y que este correctamente iluminado.

El rincón de dramatización con materiales de reuso.

Los materiales de reuso utilizados como recursos educativos, tienen como objetivo promover la participación de forma activa, creativa, participativa y por lo tanto significativa de los niños para la elaboración de las clases, teniendo como guía y facilitar al maestro, la utilización de materiales de reciclaje tiene muchos beneficios entre los que se destacan la preservación del medio ambiente y el desarrollo de la creatividad de los niños. (Ávila, 2012)

Los materiales educativos empleados en el sector de dramatización por lo general son materiales que pueden reciclarse, para lo cual deben primero ser seleccionados, desinfectados, renovados, y utilizados según la creatividad e imaginación del profesores y de los estudiantes, iniciando desde ese momento el proceso de aprendizaje, para lo cual es importante desde un inicio tener en claro los objetivos que se deseen alcanzar y las funciones que éstos tendrán, entre los materiales que se pueden utilizar son las botellas de plástico, las latas de lecho o conserva, costales, tapas de botellas, cartones, etc., para crear elementos como son los títeres y las marionetas. (Ávila, 2012)

Dimensiones de la variable rincón de dramatización

Juegos de roles:

Los juegos de rol, son actuaciones en las que emplean gestos, palabras, y acciones, para representa distintas actitudes y personalidades de personas, buscando destacar sus cualidades, profesiones, ocupaciones, ideas, formas de hablar, etc., por ejemplo se puede representar una situación en el hospital, cuando un paciente llega a conversar con el doctor y le dice sus síntomas, aquí encontramos dos roles, el paciente y el doctor, roles que no siempre serán igual,

ya que cuando el maestro lo decida, otro niño tomará la función del doctor y otro del paciente, así se lograrán diversos diálogos y todos ellos de manera improvisada, se puede adicionar la historia de que el doctor llegar de otro país y no puede comunicarse bien con el paciente por lo que necesita utilizar los gestos, ahí además estaremos trabajando la interculturalidad, otro ejemplo a mencionar es la venta de productos en un mercado, para ello cada niño se encargará de vender un producto de forma creativa para despertar la atención de los clientes, y se pedirá que todos los niños hablan en simultáneo con lo que se conseguirá que los niños pierdan el temor al ridículo, el maestro puede intervenir dando temas a tratar como por ejemplo situaciones de regatear, problemas por dinero falso, etc. (García, 2010).

Los Juegos de Roles con Material de Reúso

Los materiales son objetos concretos susceptibles a ser usado por el hombre, cuando son transformados son útiles para un objetivo específico, la cultura de conservación del medio ambiente es dar un reúso a estos materiales que en algún momento cumplieron con sus objetivos y volver a transformarlos en cosas útiles, en el área de dramatización se puede recopilar objetos cotidianos como sombreros, abrigos, zapatos, carteras, etc, que serán utilizados para que los niños jueguen imitando a las personas más cercanas de su entorno, los niños en la primera infancia desarrollan el juego simbólico y este tipo de materiales favorece esta etapa tan importante de identificación personal en los niños. (Ávila, 2012)

Títeres y marionetas:

Son muñecos o figuras empleadas generalmente para funciones de teatro y dramatización que buscaban representar a personas, animales, personajes de otras épocas, los cuales se movían gracias a las manos de su titiritero, existen muchos tipos de marioneta y se clasifican en función al material de su elaboración como son los hilos, palillos, corchos, también pueden ser de dedos, manos, platos, bolsas, calcetines, etc. (García, 2010)

Mediante los títeres, los niños pueden expresar sus emociones, pensamientos, sentimientos, vivencias, sobre todo para niños que son tímidos y les cuesta exteriorizar sus pensamientos, su importancia además radica en la posibilidad de que el niño puede participar de forma activa en su creación, y así trabajar en conjunto con su maestro y compañeros. (Palomino, 2015)

Los Títeres y Marionetas con material de reúso

Estos muñecos que cobran vida gracias al talento de la maestra son bastante importantes en el trabajo con niños, es la mejor estrategia para corregir conductas y llevar a mundos imaginarios a los pequeños, estos muñecos pueden ser elaborados con materiales reciclables como botellas, cajas, palitos, figuras, fotos, bolsas, en fin, todo es posible para que cobre vida en nuestra imaginación y crear grandes historias, donde los niños expresaran sus mejores deseos y pesadillas, es importante hacer partícipe a los niños en la elaboración de estos materiales que implementaran el rincón de dramatización.

Pantomima.

Es una forma de actuación en la cual no se emplea el lenguaje verbal, y el mensaje se transmite únicamente de forma gestual y con movimientos corporales, para su correcta realización es necesario cuidar la manera en que se transmiten los mensajes para que sean entendidos por el público, por ello se necesita que los movimientos y gestos sean exagerados, este tipo de dramatización puede ser muy útil a la hora de representar hábitos y costumbres de las personas, que junto a la expresión corporal y sensorial facilitan mucho la comunicación entre las personas, de una manera amena y motivadora, se propone que este taller se realice con los niños sentados en círculo, para iniciar la actividad el maestro deberá presentar un objeto a un estudiante por ejemplo un sombrero, y este mediante gestos y movimientos representará acciones que haga que sus compañeros adivinen el objeto, para luego presentar otro objeto a

otro estudiante y continuar con las dramatizaciones, al terminar los estudiantes desarrollarán su memoria, creatividad y vocabulario. (García, 2010)

Variable Creatividad

Es la capacidad que tiene una persona para crear elementos de manera que se produzca un grado de bienestar mucho mayor a aquel que produciría el elemento de manera inicial, el bienestar al que se hace referencia se da en tres dimensiones: el goce de lo creado, el interés de lo creado y la importancia de lo creado, cuando se habla de creatividad, nos referimos al camino del conocimientos junto con lo artístico, entonces, la creatividad se define como la capacidad para llegar a soluciones que otras personas no pueden ver, relacionando las ideas de una manera alejada de los establecido y dejando de lado las conductas habituales. (De La Torre, 2012)

La creatividad se asocia con las ideas nuevas, acertadas, eficaces y que no se ciñen a las normas habituales, siendo una combinación de originalidad y sensibilidad de lo cual nace un producto novedoso. (De La Torre, 2012)

Características de la persona creativa.

La creatividad inicia cuando estamos frente a un problema y tenemos la necesidad de resolverlo, es decir todas las personas son creativas, desde el momento en que se levantan y piensan en que desayunar, que ropa ponerse, o como llegar a su centro educativo, las personas que son creativas son muy curiosas, detallistas, ordenadas, con una intuición bien desarrollada, le fluyen las ideas de manera espontánea sin necesidad de pensar o concentrarse mucho y sienten la necesidad de cambiar las cosas de su entorno, se dice que todas las personas somos creativas y que tenemos el potencial para cambiar la realidad en que se vive, de solucionar nuestros conflictos, y buscar solución a nuestros problemas. (Delgado, 2010)

Existe una falsa idea de que sólo los artistas tienen desarrollada su creatividad, es decir si sabes dibujar, pintar o bailar, pero la creatividad es algo más que eso, es la capacidad de afrontar y organizar nuestro día a día, la capacidad de desenvolvernos en nuestro centro de estudios, trabajo o nuestro hogar. (Delgado, 2010)

Los niños de manera innata tienen una gran imaginación, que se desarrolla conforme van creciendo y reciben los estímulos necesarios en su hogar, en el colegio y en general en el entorno donde se desarrolla, la creatividad no se limita a la manera de expresarse y compartir sus emociones, sino que también es una manera que permitirá descubrir teniendo como base sus saberes previos. (Delgado, 2010)

¿Cómo estimular la creatividad en los niños?

- ✓ Es importante brindarle un espacio y tiempo al niño para que juegue de manera libre, los niños se desarrollan mientras juegan, por lo tanto, su mente está en constante trabajo, para ello no es necesario comprarles juguetes muy sofisticados y modernos ya que ellos son capaces de elaborar sus propios juguetes de objetos tan simples como botellas, cajas de cartón, chapitas, latas, etc., así también desarrollan su creatividad cuando le dan funciones distintas. (Goleman, 2012)
- ✓ Los cuentos son un método de enseñanza que motiva la creatividad de los niños, al contarle la historia, ellos le dan vida a sus personajes, escuchando los diversos tonos de voz que el maestro le da, los gestos que utiliza haciéndolos parte de la historia, además ellos podrán crear finales alternativos. (Goleman, 2012)
- ✓ Darle la libertad al niño para que pueda disfrazarse, brinda mucha satisfacción a los niños, ya que para disfrazarse utilizando los recursos que tiene a la mano desarrolla su creatividad, de ese modo puede expresar su imaginación. (Goleman, 2012)

- ✓ Realizar dinámicas que les permita descubrir y experimentar el medio donde se desenvuelve. (Goleman, 2012)
- ✓ Es importante escuchar a los niños, para que ellos sientan que sus aportes son importantes, y se animen a seguir expresándose. (Goleman, 2012)
- ✓ Hacer que los niños ayuden en las actividades diarias del hogar, dándoles la oportunidad de que se desenvuelvan libremente es una manera de estimular su creatividad. (Goleman, 2012)
- ✓ Realizar paseos educativos o familiares, en donde los niños puedan adquirir nuevas experiencias mientras se relacionan con su entorno. (Goleman, 2012)

Dimensiones de la variable creatividad.

La fluidez.

Es la habilidad que tiene una persona para generar ideas en gran cantidad con calidad, de forma espontánea y cotidiana, para lo cual es necesario que la persona practique su pensamiento divergente para generar alternativas y posibles soluciones a los problemas que se le pudieran presentar, y no se limite a elegir sólo un camino, la fluidez permite considerar la producción de distintas ideas, y por ende más alternativas para solucionar problemas. (Pastor, 2012)

La flexibilidad

Es la aptitud que tiene una persona para cambiar la forma de plantear un pensamiento, dar distintas respuestas y aceptar las respuestas de los demás, moldear sus ideas y oponerse a la rigidez, en otras palabras es la capacidad de modificar actitudes, comportamiento y pensamientos, buscando tener siempre una visión amplia de lo visto, la flexibilidad es capacidad para cambiar de una idea a otra, modificar ideas y replantearse las decisiones, la

persona que alcanza esta habilidad desarrolla variados argumentos, y tienen la capacidad de ponerse en el lugar del otro para poder entender su punto de vista pudiendo incluso cambiar su propio pensamiento, la flexibilidad y la originalidad tienen una gran relación, ya que para generar ideas originales es imprescindible mirar las cosas desde muchos puntos de vista. (Pastor, 2012)

La originalidad.

Es una de las características más importantes de la persona creativa, la originalidad se traduce en pensar ideas que nadie antes había pensado, es decir son ideas únicas, y sin precedentes, que deberán sorprender a los demás, si hablamos de arte, se dice que cuando más original es una puesta en escena, es más creativa, es decir cuando se plantea el argumento de manera nunca antes vista. (Pastor, 2012)

La originalidad es el resultado de un largo análisis, en donde sucedieron muchos cambios, y se rompieron esquemas para reestructurar, modelar y mejorar ideas. (Pastor, 2012)

2.3. Bases Filosóficas

Las investigaciones que se desarrollan en el tiempo, tienen como finalidad principal mejorar la realidad y superar las dificultades que se presentan en el tiempo, la sociedad está en constante cambio y los problemas que se presentan van acorde con el desarrollo del mundo, por ello la metodología de enseñanza también debe ir cambiando y potenciarse para estar a la par de los nuevos retos del mundo moderno, para ello se necesitan nuevas técnicas de enseñanza que respondan a las nuevas demandas que el mundo presenta, cabe resaltar que la formación del ser humano es más significativa durante sus primeros años de vida, los valores y los hábitos sean buenos o malos, provienen de la enseñanza de la familia, y dado que son el primer modelo de comportamiento para el hombre, los padres tienen una labor fundamental en la enseñanza de los niños, en segundo lugar encontramos a la institución educativa que funciona como un agente capaz de modificar o fortalecer las conductas del ser humano, y desarrollar su

creatividad mediante una serie de actividades que le permitan desarrollarse de manera integral, los rincones de enseñanza se consideran como canales de aprendizaje que ayudarán en la correcta formación del niño. (Thorpe, 2000)

2.4. Definiciones de términos básicos

Rincón de aprendizaje.

Es una metodología de enseñanza creativa y flexible, en las cuales, los niños son guiados por una serie de actividades para aprender a explorar, manipular, observar, imaginar, descubrir, experimentar, inventar, etc., para lo cual se necesita cambiar la organización e implementación del ambiente escolar, aquí el niño participa de modo activo, con libertad de expresión y creatividad. (Amawta, 2019)

El rincón de dramatización

El rincón de dramatización es un sector que propicia diversas actividades con la finalidad de desarrollar y potenciar el lenguaje oral de los participantes, además de sus habilidades para personificar, controlar y manejar su propio cuerpo, así como adquirir nuevos conocimientos, mejorar sus capacidad simbólica y ejercitar sus áreas social, emocional y afectiva (Colorina, 2010)

Reciclaje

El reciclaje es un conjunto de actividades, realizadas por la propia naturaleza o por el mismo hombre en base a distintos materiales que parecen inservibles pero que pueden ser recuperados para volverse a utilizar. (Almería, 2013)

Títeres

Son muñecos generalmente para funciones de teatro y dramatización que buscan representar a personas, animales o personajes de otras épocas, los cuales se movían gracias a las manos de su titiritero, existen muchos tipo de marioneta y se clasifican en función al material de su elaboración. (García, 2010)

Pantomima.

Actuación en la que no se emplea el lenguaje verbal, y el mensaje se transmite únicamente de forma gestual y con movimientos corporales, para su correcta realización es necesario cuidar la manera en que se transmiten los mensajes para que sean entendidos por el público, por ello se necesita que los movimientos y gestos sean exagerados. (García, 2010)

Creatividad

Es la capacidad que tiene una persona para crear elementos de manera que se produzca un grado de bienestar mucho mayor a aquel que produciría el elemento de manera inicial, el bienestar al que se hace referencia se da en tres dimensiones: el goce de lo creado, el interés de lo creado y la importancia de lo creado. (De La Torre, 2012)

La fluidez.

Habilidad que tiene una persona para generar ideas en gran cantidad con calidad, de forma espontánea y cotidiana, para lo cual es necesario que la persona practique su pensamiento divergente para generar alternativas y posibles soluciones a los problemas que se le pudieran presentar. (Pastor, 2012)

La flexibilidad

Aptitud que tiene una persona para cambiar la forma de plantear un pensamiento, dar distintas respuestas y aceptar las respuestas de los demás, moldear sus ideas y oponerse a la

rigidez, en otras palabras es la capacidad de modificar actitudes, comportamiento y pensamientos. (Pastor, 2012)

La originalidad.

Significa pensar ideas que nadie antes había pensado, es decir son ideas únicas, y sin precedentes, que deberán sorprender a los demás, si hablamos de arte, se dice que cuando más original es una puesta en escena, es más creativa, es decir cuando se plantea el argumento de manera nunca antes vista. (Pastor, 2012)

2.5. Hipótesis.

2.5.1. General

Existe relación significativa entre los rincones de dramatización con material de reuso y la creatividad de los niños del inicial N° 338 Sayán

2.5.2. Específicas

Existe relación significativa entre el juego de roles y la creatividad de los niños del inicial N° 338 Sayán

Existe relación significativa entre los títeres y marionetas con la creatividad de los niños del inicial N° 338 Sayán

Existe relación significativa entre la pantomima, y la creatividad de los niños del inicial N° 338 Sayán

2.6 Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Instrumentos
El rincón de dramatización	<p>El rincón de dramatización es un sector que propicia diversas actividades con la finalidad de desarrollar y potenciar el lenguaje oral de los participantes, además de sus habilidades para personificar, controlar y manejar su propio cuerpo, así como adquirir nuevos conocimientos, mejorar sus capacidad simbólica y ejercitar sus áreas social, emocional y afectiva (Colorina, 2010)</p>	<p>El juego de rol</p> <p>Títeres y marionetas</p> <p>Pantomima</p>	<p>1. El niño es capaz de representar papeles que se le asignan.</p> <p>2. El niño utiliza su imaginación para enriquecer sus papeles.</p> <p>3. El niño se desenvuelve con naturalidad.</p> <p>1. El niño se expresa con entonación y modulación.</p> <p>2. El niño sabe improvisar en sus presentaciones.</p> <p>3. El niño crea finales alternativos a sus historias.</p> <p>1. El niño utiliza sus gestos de forma correcta</p> <p>2. El niño realiza movimientos acordes con su relato</p> <p>3. el niño logra reconocer las imágenes que se le muestran.</p>	Ficha de observación

<p>Creatividad</p>	<p>Es la capacidad que tiene una persona para crear elementos de manera que se produzca un grado de bienestar mucho mayor a aquel que produciría el elemento de manera inicial, el bienestar al que se hace referencia se da en tres dimensiones: el goce de lo creado, el interés de lo creado y la importancia de lo creado. (De La Torre, 2012)</p>	<p>Fluidez</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Originalidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El niño expresa ideas continuamente. • El niño encuentra soluciones a sus problemas • El niño se expresa claramente. <ul style="list-style-type: none"> • El niño escucha la opinión de sus compañeros. • El niño acepta sus errores y los corrige. • El niño complementa sus ideas con las de sus compañeros. <ul style="list-style-type: none"> • El niño busca soluciones innovadoras. • El niño llama la atención cuando expresa sus ideas. • El niño crea historias muy originales. 	<p>Ficha de Observación</p>
---------------------------	--	---	--	------------------------------------

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño.

El diseño de la investigación es descriptivo, correlacional, no experimental, metodología en la cual se busca conocer la relación que existe entre dos variables. (Hernández, Fernández & Baptista, 2014)

Tipo de investigación

Las tesis descriptivas buscan mostrar la realidad de un problema importante para la sociedad, sin intervenir o alterar las variables de investigación.

Además, es correlacional ya que se busca conocer cómo se relacionan las variables rincón de dramatización y creatividad. (Hernández, Fernández & Baptista, 2014)

3.2. Población y muestra.

3.2.1. Población:

La población estuvo conformada por los niños del inicial N° 338 Sayán, los cuales suman un total de: 132 niños

3.2.2. Muestra:

La muestra es la parte representativa de la población, en este caso suman un total de: 44 niños de tres años (dos aulas).

3.3. Técnica de recolección de datos

El instrumento utilizado para obtener la información necesaria para nuestro trabajo de investigación serán las fichas de observación, que se mostrarán en la parte de los anexos.

3.4 Técnicas para el Proceso de la Información

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juego de roles		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Títeres y marionetas		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Pantomimas		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Rincon de dramatización		12	Bajo	12 -23
			Moderado	24 -35
			Alto	36 -48

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Fluidez		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Flexibilidad		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Originalidad		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
La creatividad		12	Bajo	12 -23
			Moderado	24 -35
			Alto	36 -48

CONFIABILIDAD

Midiendo los items de la variable Rincon de la dramatización

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,756	12

Midiendo los items de la variable Creatividad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,787	12

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

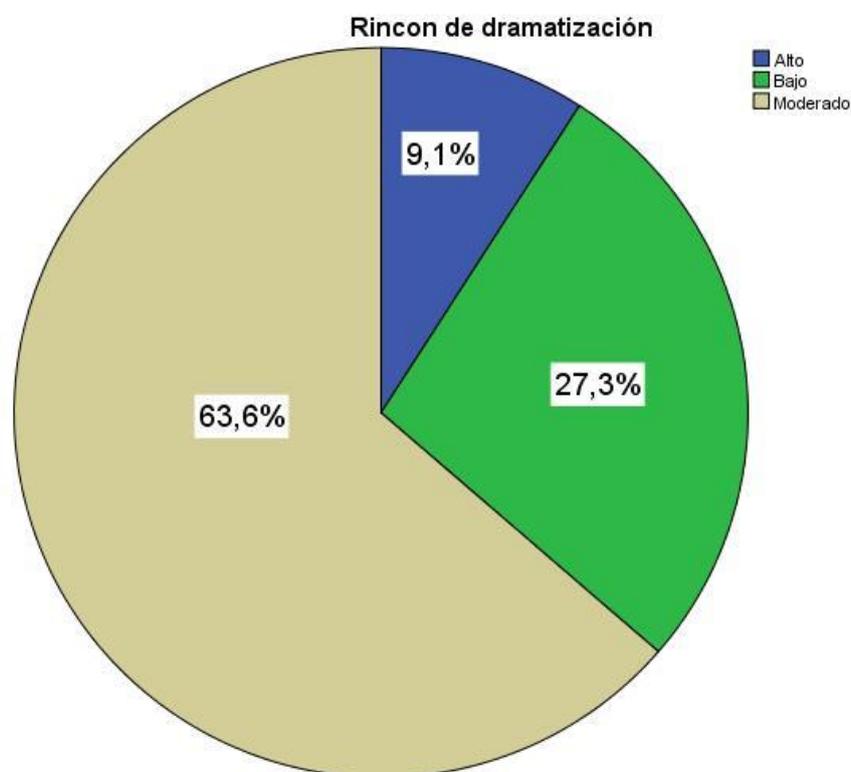
4.1. Analisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3

Rincón de dramatización				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	4	9,1	9,1
	Bajo	12	27,3	36,4
	Moderado	28	63,6	100,0
	Total	44	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños del I.E.I. 338 Sayán.

Figura 1



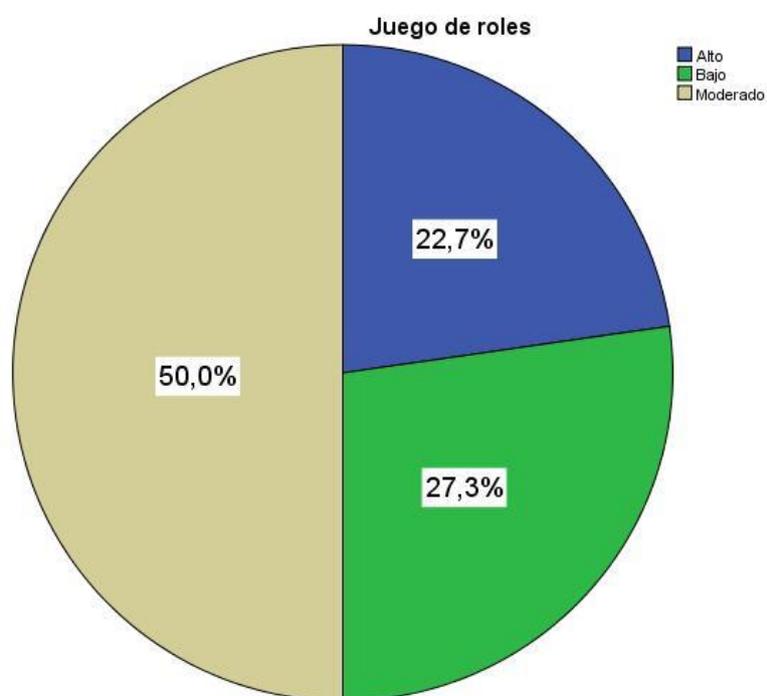
De la fig. 1, un 63,6% de los niños del I.E.I. 338 Sayán alcanzaron un nivel moderado en la variable Rincon de la dramatización con material de reuso, un 27,3% adquirieron un nivel bajo y un 9,1% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 4

		Juego de roles			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	10	22,7	22,7	22,7
	Bajo	12	27,3	27,3	50,0
	Moderado	22	50,0	50,0	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños del I.E.I. 338 Sayán.

Figura 2



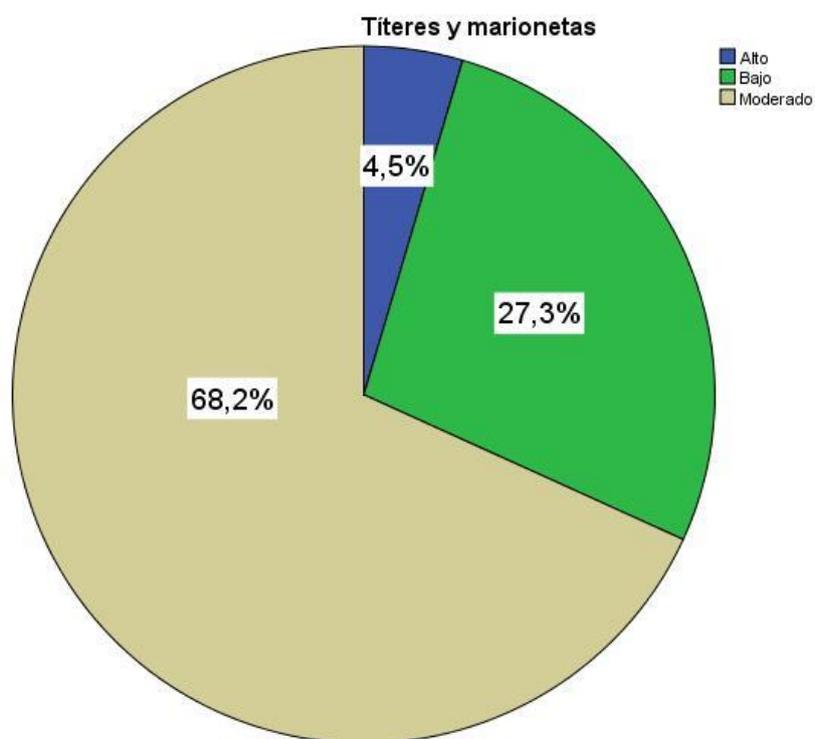
De la fig. 2, un 50,0% de los niños del I.E.I. 338 Sayán alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Juego de roles, un 27,3% adquirieron un nivel bajo y un 22,7% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 5

Títeres y marionetas					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válidos	Alto	2	4,5	4,5	4,5
	Bajo	12	27,3	27,3	31,8
	Moderado	30	68,2	68,2	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños del I.E.I. 338 Sayán.

Figura 3



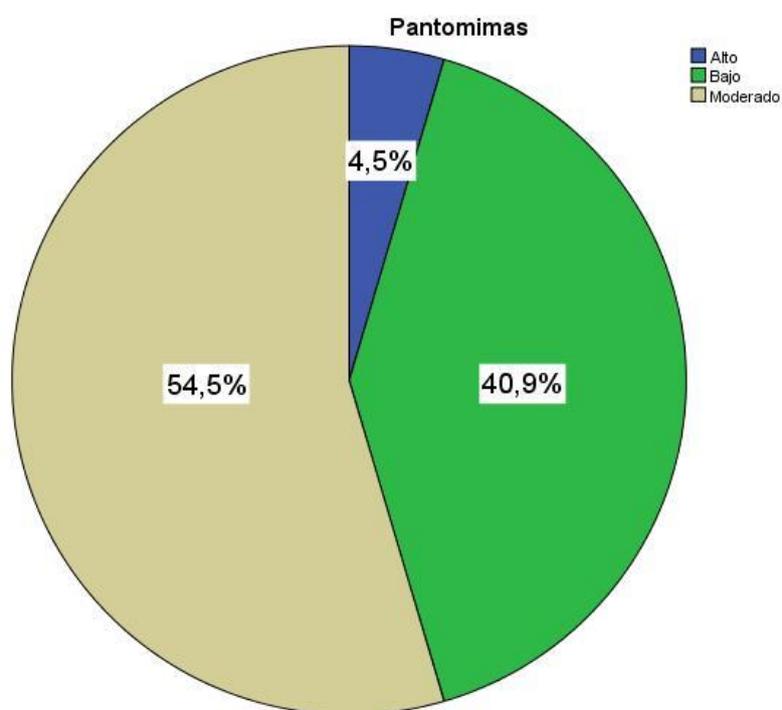
De la fig. 3, un 68,2% de los niños del I.E.I. 338 Sayán alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Títeres y marionetas, un 27,3% adquirieron un nivel bajo y un 4,5% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 6

		Pantomimas			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	2	4,5	4,5	4,5
	Bajo	18	40,9	40,9	45,5
	Moderado	24	54,5	54,5	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños del I.E.I. 338 Sayán.

Figura 4



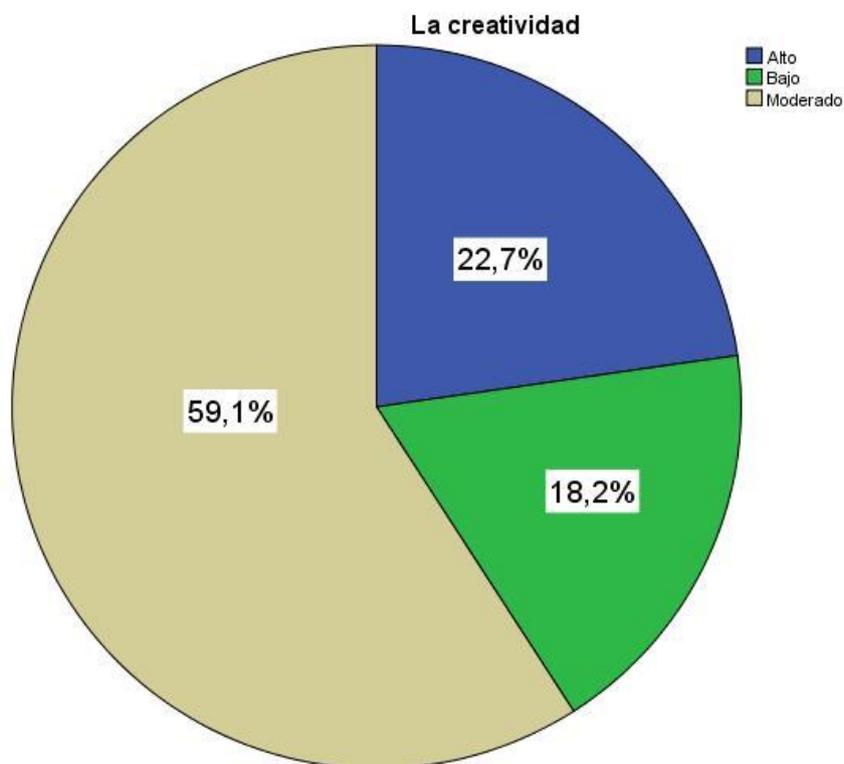
De la fig. 4, un 54,5% de los niños del I.E.I. 338 Sayán alcanzaron un nivel moderado en la dimensión pantomimas, un 40,9% adquirieron un nivel bajo y un 4,5% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 7

La creatividad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	10	22,7	22,7
	Bajo	8	18,2	40,9
	Moderado	26	59,1	100,0
	Total	44	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños del I.E.I. 338 Sayán.

Figura 5



De la fig. 5, un 59,1% de los niños del I.E.I. 338 Sayán alcanzaron un nivel moderado en la variable Creatividad, un 22,7% adquirieron un nivel alto y un 18,2% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Existe relación significativa entre los rincones de dramatización con material de reuso, y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán.

H₀: No existe relación significativa entre los rincones de dramatización con material de reuso, y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán.

Tabla 8

Los rincones de dramatización y la creatividad

Correlaciones				
			Rincón de dramatización	La creatividad
Rho de Spearman	Rincón de dramatización	Coefficiente de correlación	1,000	,515**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	La creatividad	N	44	44
		Coefficiente de correlación	,515**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	44	44

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 8 muestra la correlación de $r = 0,515$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se refuta la hipótesis nula. Por cual se evidencia que existe relación significativa entre los rincones de dramatización con material de reuso, y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán. La correlación se muestra de intensidad moderada.

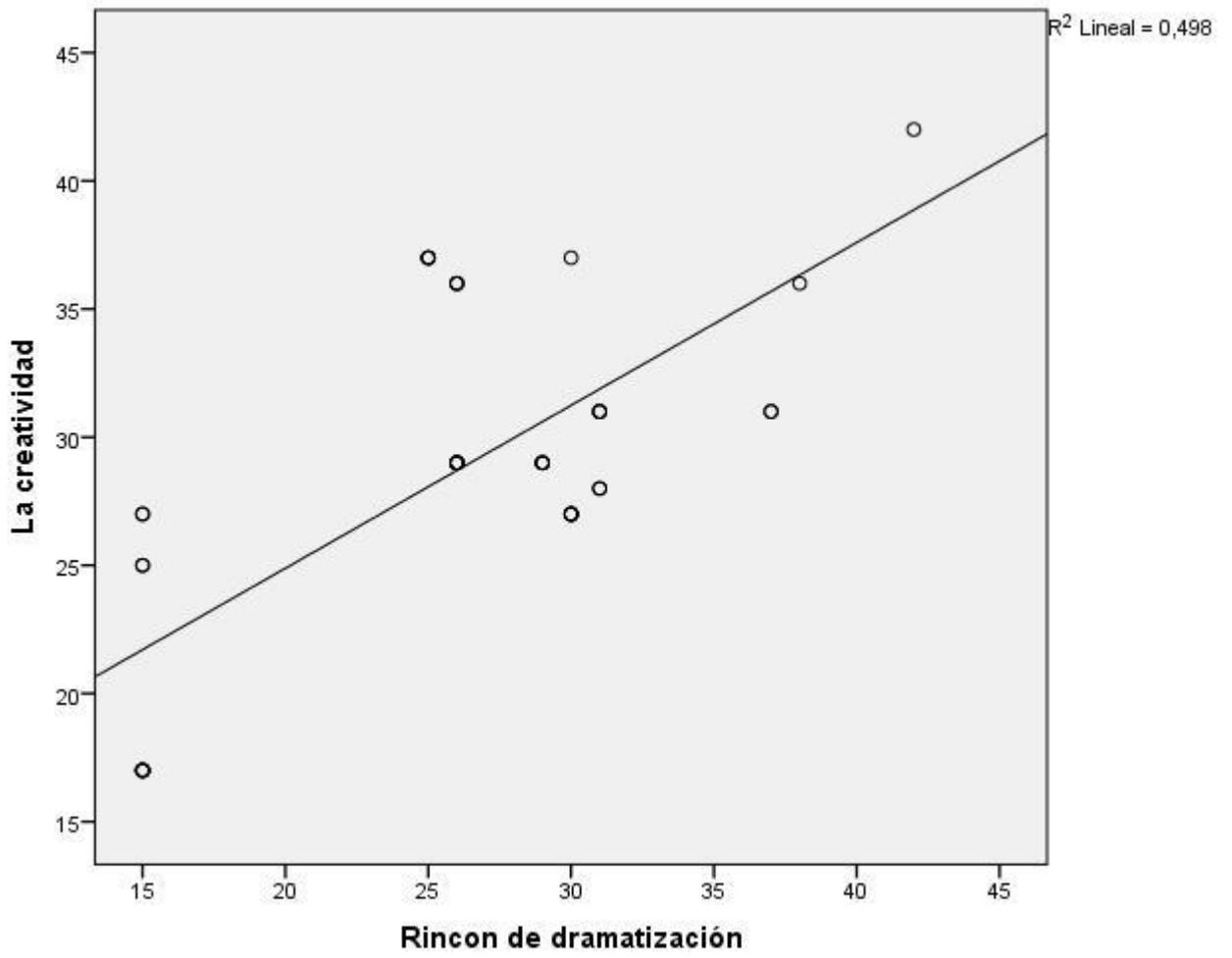


Figura 6. Los rincones de dramatización y la creatividad.

Hipótesis específica 1

H1: Existe relación significativa entre el juego de roles y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán.

H0: No Existe relación significativa entre el juego de roles y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán.

Tabla 9

El juego de roles y la creatividad

		Correlaciones	
		Juego de roles	La creatividad
Rho de Spearman	Juego de roles		
	Coeficiente de correlación	1,000	,588**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	44	44
La creatividad	La creatividad		
	Coeficiente de correlación	,588**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	44	44

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 9 muestra la correlación de $r= 0,588$, con un valor $\text{Sig}<0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se refuta la hipótesis nula. Por lo cual se evidencia que existe una relación significativa entre los juegos de roles y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán. La correlación se muestra de intensidad moderada.

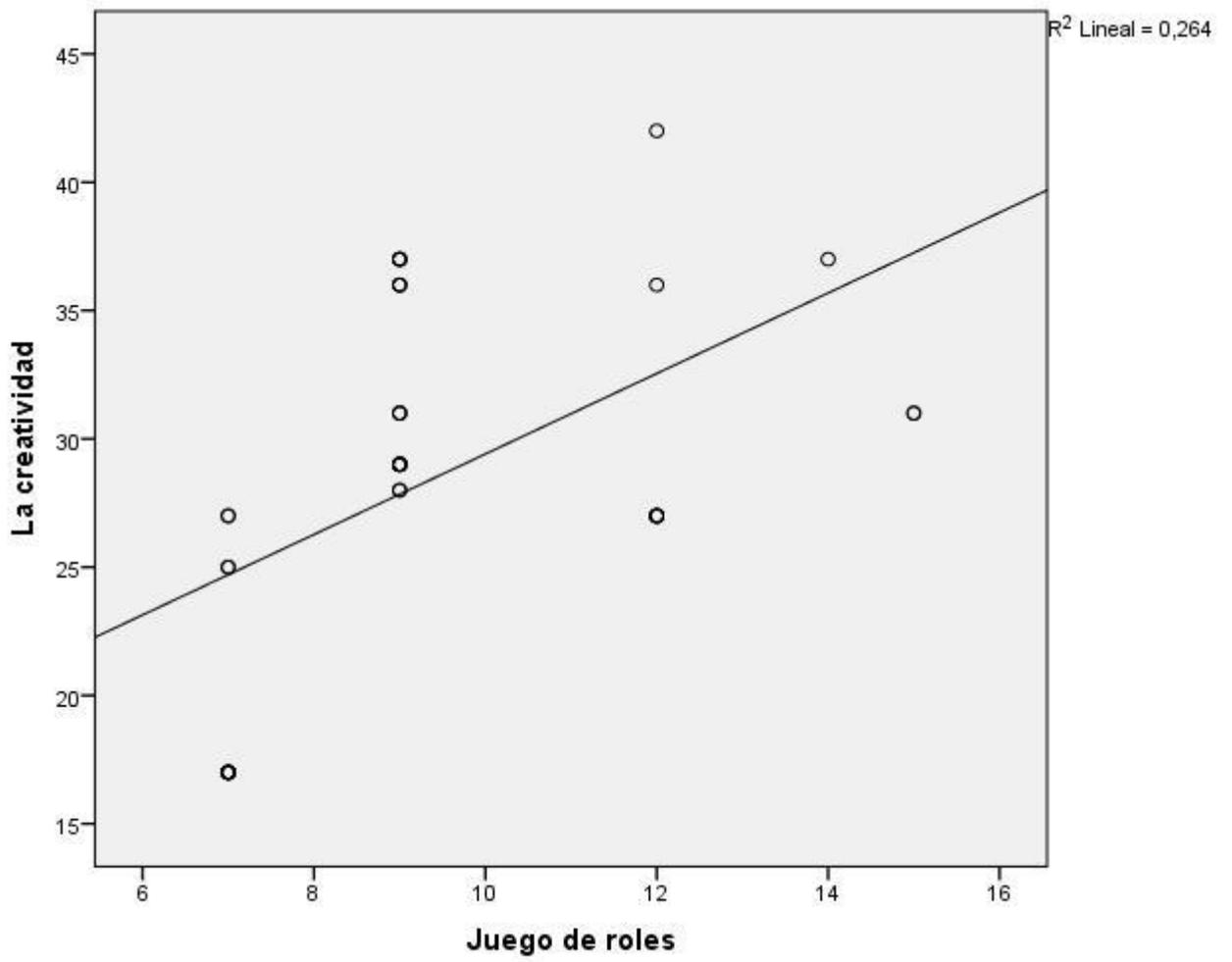


Figura 7. El juego de roles y la creatividad.

Hipótesis específica 2

H2: Existe relación significativa entre los títeres y marionetas con la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán.

H0: No existe relación significativa entre los títeres y marionetas con la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán.

Tabla 10

Los títeres y marionetas y la creatividad

		Correlaciones	
		Títeres y marionetas	La creatividad
Rho de Spearman	Títeres y marionetas	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,454**
		N	44
	La creatividad	Coefficiente de correlación	,454**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	44

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 10 muestra la correlación de $r = 0,454$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se refuta la hipótesis nula. Por lo cual se evidencia que existe relación significativa entre los títeres y marionetas, y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán. La correlación se muestra de intensidad moderada.

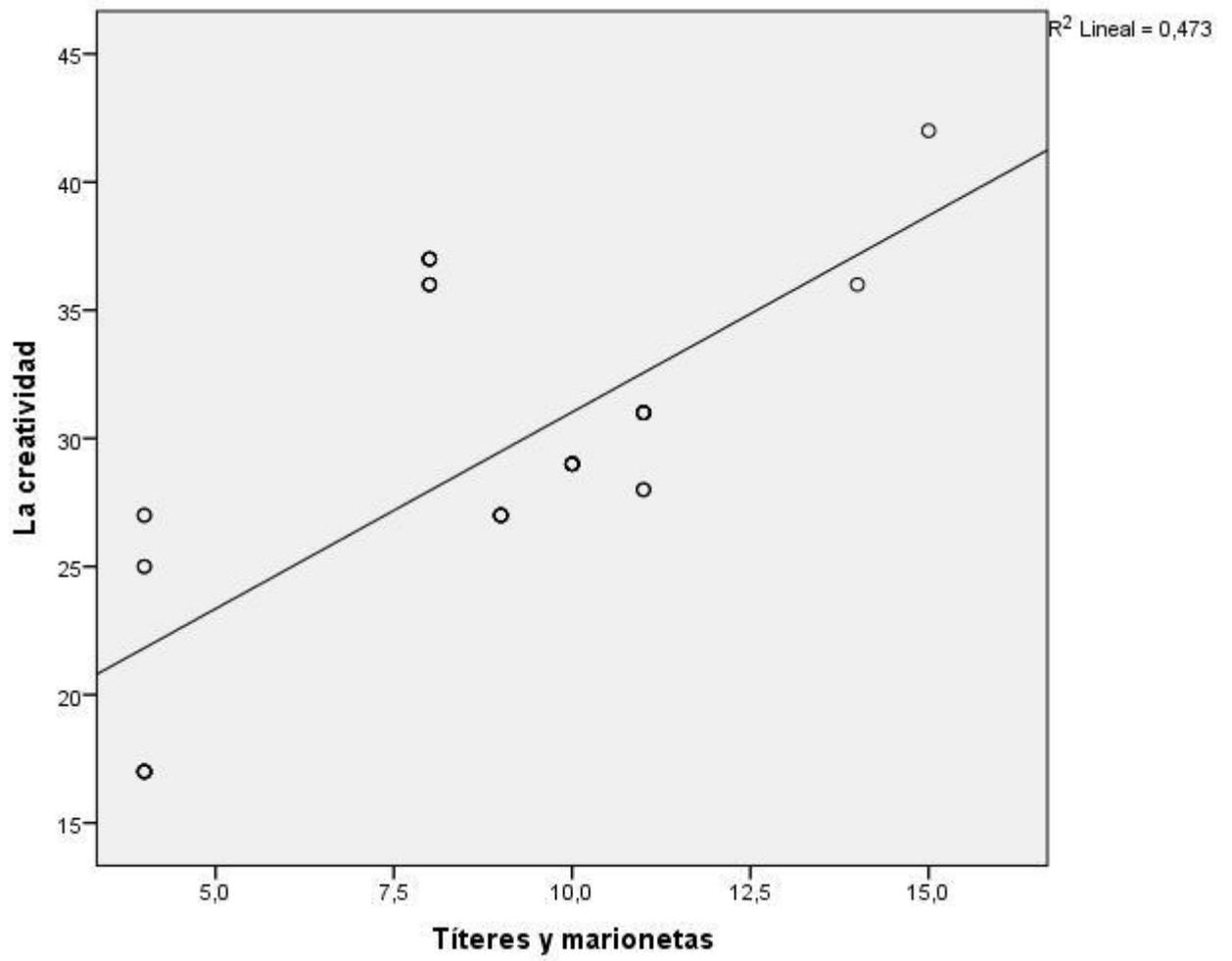


Figura 8. Los títeres y marionetas y la creatividad

Hipótesis específica 3

H3: Existe relación significativa entre la pantomima, y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán.

H0: No existe relación significativa entre la pantomima, y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán.

Tabla 11

La pantomima y la creatividad

		Correlaciones	
		Pantomimas	La creatividad
Rho de Spearman	Pantomimas	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,618**
		N	44
	La creatividad	Coefficiente de correlación	,618**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	44

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 11 muestra la correlación de $r= 0,618$, con una valor $\text{Sig}<0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se refuta la hipótesis nula. Por cual se evidencia que existe relación significativa entre las pantomimas y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán. La correlación se muestra de intensidad buena.

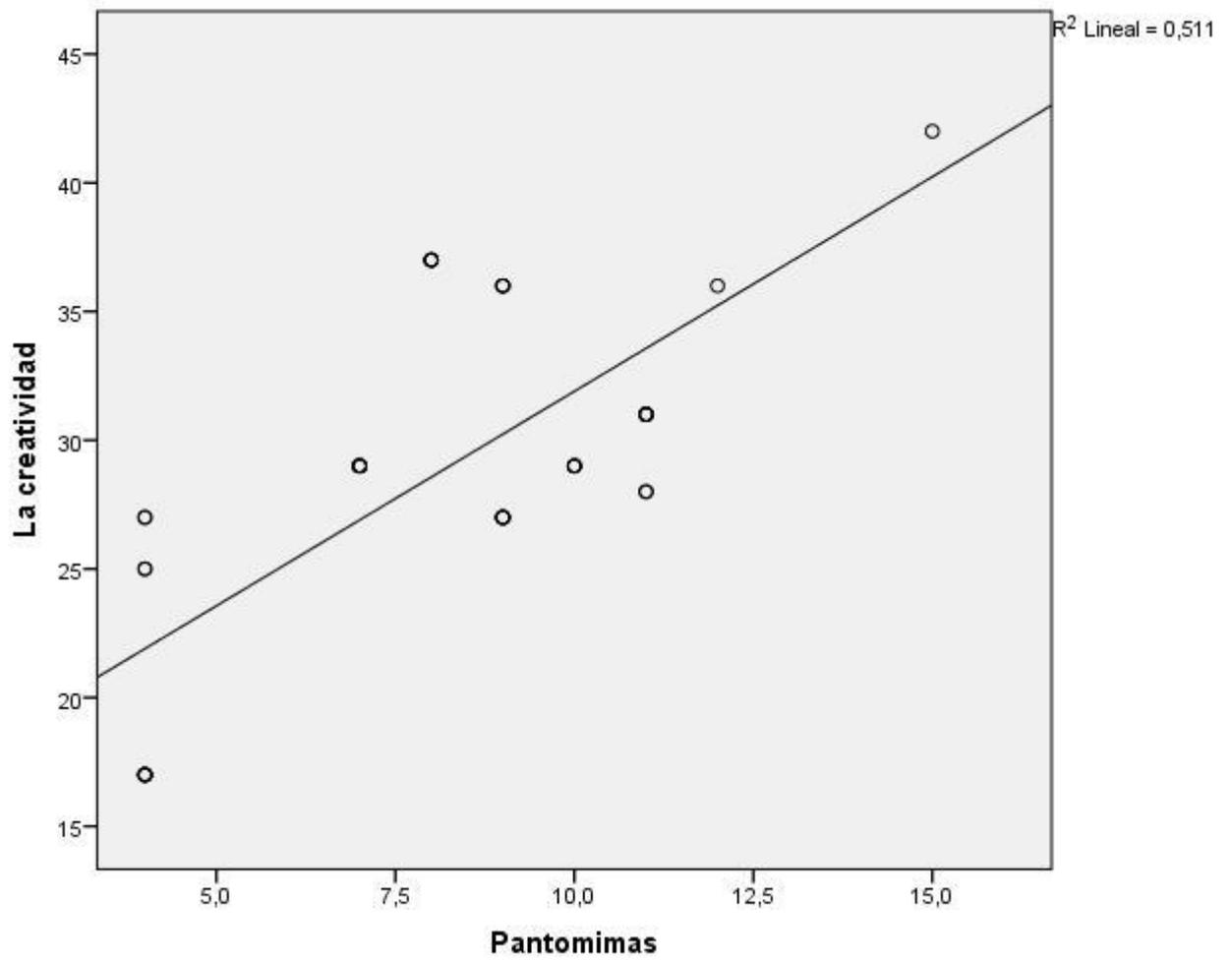


Figura 9. La pantomima y la creatividad

CAPITULO V
DISCUSION

5.1 Discusión

El espacio para la dramatización es un instrumento pedagógico que propicia los valores e impulsa la autonomía de los pensamientos y propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán, se indagaron antecedentes a nivel internacional considerando a **(Chicaiza, 2016)**: la maestra debe emplear estrategias y metodologías de enseñanza novedosas que estimulen y promuevan el aprendizaje de las diversas áreas educativas, para de ese modo potenciar el proceso educativo, y el desarrollo integral de los niños, para **(Sánchez, 2015)**: los niños mediante la implementación de rincones de aprendizaje pueden expresarse de manera libre, interactuar con sus compañeros, aprenden a comunicarse de manera fluida, aprenden y son capaces de desempeñar diversos roles, si mismo **(Calvillo, 2014)**: el rincón del pensamiento lógico es el más empleado por los maestros para ejercitar las destrezas de los niños, lamentablemente la institución no cuenta con material educativo suficiente, las aulas están ambientadas con los sectores de aprendizaje pero el maestro no pone en práctica las técnicas apropiadas, a nivel nacional tenemos **(Soto, 2019)**: luego de aplicado el taller, se realizó un nuevo test que dio como resultado que una gran parte de los niños lograron desarrollar su autonomía, y eran capaces de responder a diferentes actividades que se le presentaban, , en tanto **(López, 2019)**. es importante que los niños a partir de los tres años manipulen diversos materiales con la finalidad de que experimenten y así estimulen su imaginación, para ello se crearon los sectores de aprendizaje, los cuales brindan aprendizajes significativos mientras los niños juegan, para **(Palomino, 2019)**. los talleres de dramatización realizados en el aula demostraron mejorar de forma significativa la expresión oral de los niños en cuanto a sus dimensiones: elocución, pronunciación y fluidez verbal, por lo tanto es importante poner en práctica estrategias que fortalezcan la expresión oral en la educación de los niños.

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación significativa entre los rincones de dramatización con material de reuso, y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán. La correlación se muestra de intensidad moderada.
2. **Segunda:** Existe relación significativa entre los juegos de roles y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán. La correlación se muestra de intensidad moderada.
3. **Tercera:** Existe relación significativa entre los títeres y marionetas, y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán. La correlación se muestra de intensidad moderada.
4. **Cuarta:** Existe relación significativa entre las pantomimas y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán. La correlación se muestra de intensidad buena.

6.2 Recomendaciones

Las maestras deben fomentar de manera permanente actividades que canalicen la creatividad y desarrolle los procesos mentales en los infantes para ello se debe implementar con materiales seleccionados y adecuados en los rincones o espacios funcionales que brinden al niño oportunidades de aprendizaje.

Programar campañas de reciclable para la implementación del rincón de dramatización involucrando a los niños en la recolección y posterior elaboración de los materiales.

Crear talleres de elaboración de materiales donde los niños elaboren libremente los recursos que serán incluidos en el rincón de dramatización.

CAPÍTULO V
REFERENCIAS

Fuentes bibliográficas

Almería, S. (2013). *El reciclaje, una forma de educación*. Barcelona, España: Editorial INDE.

Ávila, L. (2012). *El material didáctico y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes*. Ecuador: Editorial CEPE.

Delgado, A. (2010) *Guía para el desarrollo del pensamiento creativo*. Lima. Perú: Editorial MED.

De La Torre, S. (2012). *Educación en la creatividad*. Madrid. España: Editorial Narcea.

Goleman, D. (2012) *Inteligencia Creativa*. Barcelona España: Editorial Paidós.

Pastor, J. (2012) *Creatividad aplicada* Unión Europea.: Editorial EOI (Escuela de organización industrial)

Thorpe, S. (2000) *Cómo pensar como Einstein*. Colombia: Grupo Editorial Norma

Fuentes Hemerográficas

Calvillo, R. (2014). “*Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño*” (Tesis de pregrado). Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

Chicaiza, V. (2016). “*Rincones de aprendizaje para niños de 3 a 4 años de nivel inicial*” (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador.

García, R. (2010). Organización del aula de Educación Infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 2(3).

López, S. (2019). “*Los rincones de aprendizaje en la educación inicial*”. (Tesis de especialidad). Universidad Nacional de Tumbes. Perú.

Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). Metodología de la investigación. *McGraw-Hill*.18(6).

Madi, I. (2012). *La Creatividad y el Niño*. E.E.U.U.: Editorial Palibrio

Palomino, M. (2019). “*Talleres de dramatización de cuentos para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 5 años “a” de la I.E.I. 4 de noviembre provincia de la convención*” (Tesis de especialidad). Universidad Nacional Del Antiplano.

Sánchez, S. (2015). “*Los rincones en la Educación Infantil y sus beneficios para los alumnos/as con N.E.A.E*” (Tesis de maestría). Universidad de Salamanca. España

Soto, M. (2020). “*La dramatización como estrategia para mejorar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Villa Catarina – Pimentel*” (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo. Perú.

Fuentes electrónicas.

Amawta. (2019). Organización del aula en el nivel inicial. Recuperado de: <http://www.tuamawta.com/2019/01/28/organizacion-del-aula-en-el-nivel-inicial/>

Colorina. (2010). Trabajar por rincones en el aula de infantil [Entrada de Blog]. Recuperado de: <http://bauldeclase.blogspot.com/2010/04/trabajar-porrincones-en-el-aula-de.html>

Palomino, I. (2015) Los títeres, recurso de aprendizaje en un contexto lúdico. *Dramatización y títeres - X ciclo*. Recuperado de: <http://www.dreilm.gob.pe/dreilm/wpcontent/uploads/2015/12/TITERES.pdf>

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACION
APLICACIÓN RINCON DE DRAMATIZACIÓN

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

- **El juego de roles**

El niño es capaz de representar papeles que se le asignan.

SI () NO ()

El niño utiliza su imaginación para enriquecer sus papeles.

SI () NO ()

El niño se desenvuelve con naturalidad.

SI () NO ()

- **Títeres y marionetas**

El niño se expresa con entonación y modulación.

SI () NO ()

El niño sabe improvisar en sus presentaciones.

SI () NO ()

El niño crea finales alternativos a sus historias.

SI () NO ()

- **La pantomima**

El niño utiliza sus gestos de forma correcta

SI () NO ()

El niño realiza movimientos acordes con su relato

SI () NO ()

el niño logra reconocer las imágenes que se le muestran.

SI () NO ()

FICHA DE OBSERVACION
APLICACIÓN CREATIVIDAD

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

- **Fluidez**

El niño expresa ideas continuamente.

SI () NO ()

El niño encuentra soluciones a sus problemas

SI () NO ()

El niño se expresa claramente.

SI () NO ()

- **Flexibilidad**

El niño escucha la opinión de sus compañeros.

SI () NO ()

El niño acepta sus errores y los corrige.

SI () NO ()

El niño complementa sus ideas con las de sus compañeros.

SI () NO ()

- **Originalidad**

El niño busca soluciones innovadoras.

SI () NO ()

El niño busca soluciones innovadoras.

SI () NO ()

El niño crea historias muy originales.

SI () NO ()

3.4 Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
IMPLEMENTACIÓN DEL RINCÓN DE DRAMATIZACIÓN CON MATERIAL DE REUSO PARA PROPICIAR SITUACIONES DE CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL I.E.I. 338 SAYÁN	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relaciona la implementación del rincón de dramatización con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación de la implementación del rincón de dramatización con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán.	HIPÓTESIS GENERAL Existe relación significativa entre los rincones de dramatización con material de reuso, y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán	VARIABLE INDEPENDIENTE Rincón de dramatización Juego de Roles Títeres y Marionetas Pantomimas	INVESTIGACIÓN Descriptiva DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS Fichas de observación	TRABAJADORES Población: 132 niños MUESTRA Muestra: 44 niños de 3 años.
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cómo se relaciona el juego de roles implementado con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la relación de los juegos de roles implementado con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?	HIPÓTESIS ESPECÍFICA Existe relación significativa entre el juego de roles y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán	VARIABLE DEPENDIENTE Creatividad Fluidez Flexibilidad Originalidad		INSTRUMENTOS: Guía de Observación Cuadros estadísticos	
	¿Cómo se relaciona los títeres y marionetas implementados con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?	Determinar la relación de los títeres y marionetas implementados con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán.	Existe relación significativa entre los títeres y marionetas con la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán				
	¿Cómo se relaciona las pantomimas implementados con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?	Determinar la relación de las pantomimas implementado con material de reuso para propiciar situaciones de creatividad en los niños del I.E.I. 338 Sayán?	Existe relación significativa entre la pantomima, y la creatividad de los niños del I.E.I. 338 Sayán				