



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Facultad de Psicología

**La creatividad infantil y su fortalecimiento a través del
teatro de títeres**

Área en la que se inscribe

Psicología Educativa

Modalidad de titulación

Tesis

Nombre del pasante

Martín Letechipia Alvarado

Directora de tesis

Dra. María Iliana Osorio Guzmán

Mayo, 2022

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mis padres: Elodia Alvarado Pedraza y Faustino Letechipia Vázquez.

Agradecimientos

A la Dra. Iliana Osorio Guzmán por su asesoría académica y acompañamiento profesional.

A Alejandra Escalera Sánchez y a Yoseline Ramírez Collazo.

Resumen

La creatividad infantil y su fortalecimiento a través del teatro de títeres, deriva de una necesidad que se va gestando en las aulas de varias escuelas públicas. La presente investigación se realiza partiendo de las teorías cognitivas, las cuales se centran en el estudio de la estructura y del desarrollo de los procesos del pensamiento; así mismo, hace una revisión teórica sobre el tema de la creatividad y el teatro de títeres realizando un trabajo de campo. El objetivo general es explorar la relación entre el desarrollo de la creatividad y el teatro de títeres en niños de 9 a 10 años de la escuela primaria Ramón López Velarde del municipio de Zacatecas, mismos datos que corresponden a la muestra. Mientras que el diseño metodológico de la investigación, tiene un enfoque cuantitativo educacional de tipo aplicado y crítico social, utilizando el instrumento de evaluación conocido como la prueba de imaginación creativa niños (PIC-N).

Los resultados preliminares arrojan que, en la prueba posttest hubo una mejoría grupal en las capacidades de: fluidez, originalidad y flexibilidad narrativa, originalidad gráfica que implica capacidades de elaboración, detalles especiales, color y sombra.

Palabras clave: creatividad, teatro de títeres, arte, psicología del desarrollo y educación.

Índice general

Introducción.....	VII
Capítulo 1: Acercamiento al objeto de investigación	10
1.1 Contextualización	¡Error! Marcador no definido.
1.2 Antecedentes del tema	12
1.3 Planteamiento del problema	19
1.4 Objetivo general.....	22
1.4.1 Objetivos particulares.....	22
1.5 Justificación	¡Error! Marcador no definido.
1.6 Preguntas de investigación.....	24
1.7 Definición de variables.....	25
Capítulo 2: Marco teórico	27
2.1 Conceptualización de la creatividad a través de la historia.....	28
2.1.1 El desarrollo de la creatividad en contextos educativos	37
2.2 El teatro de títeres: conceptualización y uso en la educación.....	42
2.2.2 El teatro de títeres en la educación.....	48
2.3 La infancia y su caracterización: dos enfoques	53
Capítulo 3: Diseño metodológico	57
3.1 Método o alcance	58
3.2 Población y muestra	59
3.3 Instrumentos	¡Error! Marcador no definido.
3.3.1 Juego 1	62
3.3.2 Juego 2	62
3.3.3 Juego 3	63
3.3.4 Juego 4	64
3.4 Procedimiento.....	¡Error! Marcador no definido.
3.4.1 Contacto con la escuela primaria	67
3.4.2 Contacto con el grupo asignado y la profesora a cargo de este	67
3.4.3 Pretest con la Prueba de Imaginación Creativa PIC-N.....	68
3.4.4 Diseño y aplicación del taller de teatro de títeres: “Manos a la obra”	68

3.4.5 Aplicación del postest con la PIC-N	80
3.4.6 Análisis de la información obtenida y elaboración de resultados	80
Capítulo 4: Resultados de investigación.....	81
4.1 Resultados de la investigación	82
Capítulo 5: Conclusiones y Discusión	90
5.1 Discusión	¡Error! Marcador no definido.
5.2 Conclusiones	¡Error! Marcador no definido.
Referencias	98
Anexos	104

Índice de figuras

Figura 1. Distribución sociodemográfica de la muestra en género y edades	60
Figura 2. Copia del juego 1.....	62
Figura 3. Copia del juego 2.....	63
Figura 4. Copia del juego 3.....	64
Figura 5. Copia del juego 4.....	65
Figura 6. Diseño de investigación.....	66
Figura 7. Histograma de frecuencias resultados generales de la creatividad.....	83
Figura 8. Histograma de frecuencias de resultados de la creatividad narrativa	83
Figura 9. Histograma de frecuencias de resultados de la creatividad gráfica.....	84
Figura 10. Histograma de frecuencias en pretest de la creatividad general	86
Figura 11. Histograma de frecuencias en pretest de la creatividad narrativa	86
Figura 12. Histograma de frecuencias en el pretest de la creatividad gráfica	87
Figura 13. Histograma de frecuencias en el postest de la creatividad general.....	88
Figura 14. Histograma de frecuencias en el postest de la creatividad narrativa.....	88
Figura 15. Histograma de frecuencias en el postest de la creatividad gráfica	89

Índice de tablas

Tabla 1. Presentación y dinámicas grupales.....	70
Tabla 2. Escritura creativa 1	71
Tabla 3. Escritura creativa 2	72
Tabla 4. Expresión corporal en el teatro	73
Tabla 5. Vocalización teatral	74
Tabla 6. Creatividad gráfica	75
Tabla 7. Creatividad gráfica 2	76
Tabla 8. Pintura y modelado creativo.....	77
Tabla 9. Elaboración de personajes.....	78
Tabla 10. Elaboración de teatrinos y escenografías	79
Tabla 11. Estadística descriptiva de las dimensiones de la PIC-N en pretest	84
Tabla 12. Estadística descriptiva de las dimensiones de la PIC-N en el postest	87

Introducción

“La creatividad es un privilegio que todos merecemos,
Es encontrar la libertad dentro de las limitaciones
Que nos presenta la vida”
Mihaly Csikzentmihalyi

El presente trabajo titulado: la creatividad infantil y su fortalecimiento a través del teatro de títeres, deriva de una necesidad que se va gestando en las aulas de varias escuelas públicas, en donde nace una serie de interrogantes personales en torno a la relación de la creatividad con las prácticas didácticas vigentes.

El objetivo del trabajo de investigación es explorar la relación entre el desarrollo de la creatividad y el teatro de títeres, en niños de entre nueve y diez años de la escuela primaria Ramón López Velarde, la cual está ubicada en la ciudad capital de Zacatecas.

Esta propuesta se realiza partiendo de las teorías cognitivas, las cuales se centran en el estudio de la estructura y desarrollo de los procesos del pensamiento, especialmente como afectan estos a la comprensión de las personas.

El tema de la creatividad, en la actualidad ha sido objeto de estudio de varias corrientes psicológicas y de la neurociencia, así mismo el teatro de títeres, como herramienta de educación y psicoterapia, recientemente ha sido abordado en investigaciones académicas como se mostrara más adelante, pero considero que aun hacen falta en nuestro país investigaciones que evidencien el fortalecimiento y la creatividad infantil a través del teatro de títeres, en este sentido, el presente trabajo aporta otra mirada hacia el tema referido, esperando que sirva en lo sucesivo en la práctica docente de la escuela primaria en donde se llevó a cabo la investigación y en general en las escuelas primarias de México.

Es necesario notar que, para poder lograr los objetivos planteados, se llevó a cabo una revisión teórica sobre el tema de la creatividad y el teatro de títeres, además de un trabajo de campo el cual dio por resultado los cinco capítulos de la presente tesis, los cuales se describen brevemente a continuación.

El capítulo primero, describe el contexto de la comunidad escolar en donde se llevó a cabo el trabajo de campo, esto es el quinto grado de la escuela primaria Ramón

López Velarde, centro educativo ubicado en uno de los barrios más antiguos de la ciudad de Zacatecas: Mexicapan, asentamiento colonial de la etnia mexicana, la cual migró voluntaria e involuntariamente para laborar en el Real de Minas de Nuestra Señora de los Zacatecas, en la actualidad la colonia es conocida oficialmente como Gustavo Díaz Ordaz y abarca una primera y una segunda sección.

Es necesario anotar, que la designación de la escuela y el grupo escolar, corresponden a una preocupación de tipo social, ya que el plantel educativo está ubicado en uno de los barrios que desde hace años se ha caracterizado por una serie de hechos violentos ocurridos en su entorno y por la presencia recurrente del crimen organizado, sobre todo en la segunda sección de dicha colonia.

Ante tal panorama, considero que es necesario proveer a niñas y niños de herramientas psicológicas y acompañamiento social positivo, que les permita afrontar su presente y su futuro de manera más creativa, abonando así a la cultura de paz. En este primer capítulo se abordarán también los antecedentes del tema central, las preguntas de investigación, los objetivos y la justificación.

En el capítulo segundo, se anota un recorrido histórico por las teorías y conceptualizaciones de la creatividad y el teatro de títeres, además se mostrarán estudios exitosos similares tales como los realizados por: Sánchez Ruiz, Morales Rojas, Medina Sánchez, Velázquez Tejeda, Olena Klimenco, Olguín Quinatoa, entre otros.

En el capítulo tercero se explica el diseño metodológico de la investigación, el cual tiene un enfoque cuantitativo educacional de tipo aplicado y crítico social. Además, se anota el método de investigación, los sujetos de la muestra, el instrumento de la evaluación (prueba de imaginación creativa niños) PIC-N y el procedimiento que consiste en los pasos para llegar al objetivo.

En el cuarto capítulo se relata de manera detallada los resultados obtenidos a partir de la implementación del taller de teatro de títeres, todo esto haciendo la comparación de los resultados entre la primera y la segunda aplicación de la prueba de imaginación creativa niños.

En el capítulo cinco se ofrecen las conclusiones y la discusión, comparando los resultados obtenidos con las investigaciones de diversos autores hechas sobre el tema de la creatividad y el teatro de títeres.

Integra la parte final de la tesis, las referencias y los anexos del estudio, los cuales podrán dar una idea más clara del trabajo realizado y los diversos estudios de teóricos especializados en creatividad en época contemporánea.

Capítulo 1:
Acercamiento al objeto de investigación

1.1 Contextualización

El contacto directo con algunas escuelas primarias de la ciudad de Zacatecas deja ver que existe un vacío en cuanto al trabajo de la creatividad como herramienta psicopedagógica, lo que generó la necesidad de querer aportar una alternativa a través del teatro de títeres, disciplina artística bien aceptada por la niñez.

El estado de Zacatecas se ubica en el centro norte de la República Mexicana, y de acuerdo con los resultados de la última Encuesta Intercensal publicada (INEGI 2015), en el estado residen 455,971 niñas y niños, lo que en términos relativos representa 31.0% de la población total.

Zacatecas es un vocablo náhuatl que se ha utilizado para darle el nombre al municipio de la capital, a su cabecera municipal y al estado. Los zacatecas o zacatecos conformaban un grupo chichimeca que hasta la llegada de los españoles habitó la región circundante al cerro de La Bufa.

La palabra Zacatecas significa habitantes de la tierra donde abunda el zacate.

Se deriva de los vocablos: *zacatl*, que significa junco, hierba, grama, y el locativo *co*. Ambos componen el término *Zacatécatl*, cuyo significado es: habitante de Zacatlan (sitio donde abunda el zacate) (INAFED, 2021, s/p)

En el estado de Zacatecas su cuenta con 4799 escuelas de educación básica, de las cuales 1903 son primarias, 1825 son públicas y 78 privadas, de acuerdo con los datos del INEGI-SEP (2014). En ese universo de escuelas en que se encuentra inserta la escuela primaria general en donde se llevó a cabo esta tesis.

El centro educativo en donde se permitió llevar a cabo el trabajo de campo de esta investigación, tiene las siguientes características: Escuela primaria Ramón López Velarde, tiene como clave de centro de trabajo: 32 DPR0548D. Se encuentra ubicada en la calle Esther Zuno de Echeverría s/n en la colonia Díaz Ordaz, del municipio de Zacatecas. El grupo en el que se llevó a cabo el trabajo de campo pertenece al turno matutino. Cabe señalar que la escuela data de hace más de 30 años y lo conforman 3 edificios equipados con ventiladores y clima, equipo de sonido y enciclomedia que consta de: computadoras, proyectores e impresoras.

La investigación se llevó a cabo en el ciclo escolar 2019-2020, en el quinto grado de dicha escuela, la maestra titular del grupo en ese ciclo escolar estaba a cargo de la Mtra. Patricia Mora López, el grupo estaba conformado por un total de 16 estudiantes. Nueve hombres y siete mujeres; en cuanto a la edad, doce de ellos tenían diez años y cuatro nueve. (Ver anexo 1)

En general el grupo presentó inicialmente resistencia hacia las actividades que exigieran de ellos participación, propuestas y creatividad, además había brotes de violencia no solo de los varones sino también de las niñas ya que solían expresarse de manera inadecuada. El motivo por el cual trabajé con este grupo y con esta institución, es porque conozco desde hace unos años la colonia en la cual está ubicada la escuela; el barrio o colonia Díaz Ordaz, considerada de nivel medio bajo. Incluso la colonia se le conoce con el sobrenombre de “La Pinta” y se ha caracterizado desde la época de los años sesenta del siglo veinte, por ser un lugar donde prevalece la violencia en sus calles y el comercio de algunas drogas.

Al atender un grupo de educación primaria, en el contexto antes descrito sin duda, representó todo un reto el abordar el tema de la creatividad a través del arte, pues como se plantea en este trabajo y se ha demostrado en estudios previos, aquí analizados, la creatividad en general puede ser una herramienta para encontrar alternativas de desarrollo personal, identificación de habilidades que permitan a los niños de primaria reconocer posibilidades en su toma de decisiones e incluso solucionar conflictos, como lo dice Medina et al. (2016) “la creatividad es una capacidad específica del ser humano que le permite crear, elaborar productos y poner en práctica soluciones para resolver problemas de la realidad” (p.155).

1.2 Antecedentes del tema

El trabajo de investigación que a continuación se propone, deriva de una necesidad que se va gestando en las aulas de varias escuelas públicas, ya que desde hace tiempo se ha tenido la oportunidad de trabajar con niños en escuelas primarias de Zacatecas, aquí es donde nacen una serie de interrogantes personales, en torno a la relación de la creatividad con las prácticas didácticas vigentes. Sería ingenuo no

relacionar la práctica docente, con las condiciones socioeconómicas actuales, las cuales son en la mayoría de las veces las que determinan el desarrollo o no de habilidades como la creatividad. Gonzáles (2015) planteó: “bajo el sistema neoliberal, vivimos una disminución de gastos sociales, incluyendo la educación” (p. 415).

De la misma forma, afirma que: “para que el ser humano desarrolle su potencial creativo, es necesario que viva plenamente, que se desarrolle íntegramente y, bajo las condiciones impuestas por la globalización lo que menos importa es la condición humana” (2015, p. 415). Bajo esta perspectiva, se considera necesario aportar, en la medida de lo posible, estrategias que ayuden a incrementar la creatividad en alumnos de educación básica, entre 6 y 12 años, a través de una disciplina artística: el teatro de títeres, ya que coincidiendo con Gonzáles (2015) “las reformas educativas, también producen inhibidores y potenciadores de la creatividad para cada uno de los diferentes actores de la vida nacional, especialmente para los menos favorecidos” (p. 421).

Algunos estudiosos del tema han abordado algunas de estas variables, en diversos trabajos como el de Sánchez y Morales (2017) llamado: Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. Los autores trabajaron con niños colombianos, su objetivo fue; “diseñar una propuesta de intervención pedagógica orientada por estrategias artísticas y literarias que posibilitara el fortalecimiento de los procesos creativos en los niños de educación preescolar entre los 5 y 6 años” (Sánchez y Morales, 2017, p. 62). La investigación fue abordada desde el paradigma cualitativo, con un diseño metodológico de investigación acción.

En el trabajo que presentan Sánchez y Morales (2017) emplearon un instrumento adaptado denominado: Prueba de Imaginación Creativa (PIC). Esta prueba evalúa habilidades creativas a partir de variables que son: fluidez de ideas, elaboración de respuestas, flexibilidad del pensamiento, originalidad de los productos y uso de detalles creativos. Además de esta prueba utilizaron la observación participante y el diario pedagógico como elementos que complementaron el recibo de información para el análisis de la creatividad en los niños estudiados.

Sus resultados arrojaron elementos que los autores clasificaron en tres categorías de análisis que fueron; “pensamiento divergente, expresión oral gráfica y

escrita, y motivación” (Sánchez y Morales, 2017, p. 73). En cuanto al pensamiento divergente la mitad de los niños del grupo estudiado manifestaron un nivel “básico-alto” y la otra mitad un nivel básico. Después de haber participado en actividades programadas para el desarrollo de la creatividad.

Se observó en ellos un mayor entrenamiento de la flexibilidad de su pensamiento evidenciado por medio de logros como la generación y expresión de múltiples opiniones en los conversatorios, variedad en sus argumentos al momento de expresar opiniones, resolución de problemas de manera grupal, tolerancia de compartir y crear un equipo, una actitud de escucha al momento de pensar y analizar soluciones (Sánchez y Morales, 2017, p. 74).

En cuanto a la imaginación los niños inicialmente expresaron respuestas muy convencionales o evidentes. Excepto algunos que expresaban cosas fuera de lo evidente.

Sin embargo, al finalizar la intervención en todos los proyectos de aula [...] manifestaron grandes logros como: expresión de ideas y opiniones inesperadas sobre las historias, aumento en la capacidad de invención de historias y obras artísticas llenas de detalles expresivos. Superando así la limitante de las respuestas evidentes y convencionales. (Sánchez y Morales, 2017, p. 74).

En lo relacionado a la curiosidad los trabajos lograron que los niños tuvieran necesidad de realizar cuestionamientos constantemente sobre las actividades, tuvieron atención y exploración activa además de un deseo manifiesto de participar constantemente en cada una de las actividades artísticas que se llevaban a cabo, por tanto:

Se logró mantener en un nivel superior debido al esfuerzo constante por llevar a los niños actividades donde ellos fueron partícipes, descubriendo las cosas por sus propios medios, así como también, el material concreto como imágenes,

cuentos, accesorios y diverso material de artes plásticas, lo cual fue otro aspecto indispensable para que el niño siempre estuviera deseoso de realizar la actividad (Sánchez y Morales, 2017, p. 74).

La característica de la categoría de espontaneidad se pudo ver en la expresión de ideas variadas que los niños presentaban “al crear historias, innovar los finales de los cuentos, interpretar y recrear obras de arte por medio de diversos materiales, fluidez y expresión usando vocabulario propio de la riqueza literaria que le aportaron los diferentes textos”, (Sánchez y Morales, 2017, p. 75). entre otros.

Lo que mejoró en cuanto a la originalidad fue la expresión de ideas, sentimientos y experiencias que los niños manifestaron al crear sus propias historias. La innovación se vio mejorada cuando fueron capaces de crear finales nuevos y diferentes en las historias y la capacidad de interpretar imágenes en situaciones no previstas.

Finalmente, “respecto a la motivación intrínseca se pudo concluir que los niños mostraron alegría constante al momento de cantar, bailar, pintar y elaborar cada una de las actividades, evidencian dedicación, concentración y participación activa en cada historia, canto y actividad manual” (Sánchez y Morales, 2017, p. 77).

Otro estudio titulado: La Creatividad en los Niños de Preescolar, un Reto de la Educación Contemporánea, hecho por Medina et al. (2016), cuyo objetivo fue “proponer una estrategia didáctica orientada al desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial No. 255 de Chanu Chanu de Puno (Perú)” (p.154).

El estudio respondió a una convocatoria del Ministerio de Educación del Perú, esto hace referencia a que:

La educación es la herramienta ideológica que, por encargo social, tiene la responsabilidad de la formación integral del ser humano para la vida en su sentido unitario del potencial cognitivo y afectivo, motivacional del educando como instrumento de desarrollo del pensamiento analítico y creativo de los niños, adolescentes y jóvenes. El desarrollo de creatividad deviene como

expresión de ese objetivo y del entrenamiento de un pensamiento analítico, activo e indagador que nace por el empuje de una enseñanza desarrolladora (Medina et al., 2016, p.154).

La investigación se llevó a cabo desde el enfoque cualitativo educacional de tipo aplicada y crítico social, lo que llevó a los investigadores a explorar hechos y encontrar su explicación, a partir de una triangulación de información para proponer alternativas de solución. La muestra objeto de estudio se hizo “de manera intencional y criterial” (Medina et al., 2016, p.161). La conformaron 10 docentes, 23 niños y 15 padres de familia. Los instrumentos empleados para este trabajo fueron: un cuestionario, una entrevista semiestructurada, una guía de observación para el desempeño docente y el tratamiento de la creatividad en niños; además se llevaron a cabo fichas para expertos que podrían aportar información del tema.

Dentro del marco teórico del estudio mencionado se tiene como sustento a los aportes de Vygotsky, Mitjans, Chacón, Araya, de la Torre y Martínez. Dentro de los estudios tomados para el artículo este último aborda el tema de la creatividad desde un punto de vista psicológico y epistemológico, ya que, es importante mencionar que:

La creatividad es una capacidad específica del ser humano que le permite crear, elaborar productos y poner en práctica soluciones para resolver problemas de la realidad [...] proporcionando argumentos objetivos en los análisis de la categoría de la creatividad e integra la visión científica del término desde el enfoque personológico humanista y los aportes de la neurociencia (Medina, et al., 2016, p.155).

Vygotsky (citado por Medina, 2016) menciona que la creatividad es “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea, del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimiento que actúan y está presente solo en el propio hombre” (p.156). Por su parte los autores de este trabajo señalan que “la creatividad es una capacidad del ser humano, desencadenarla depende del factor cultural y en especial de una pedagogía de la

diversidad, de los procesos comunicacionales, de la socialización y la cooperación del sujeto ante su medio o contexto” (Medina, et al., 2016, p.157).

Los resultados obtenidos en esta investigación se dirigieron hacia el logro de un aporte consistente en una estrategia didáctica, que permite el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años. Dicha estrategia consistió en tres etapas: “diagnóstico, intervención y aprendizajes esperados en el área curricular Personal Social, cuya estructura metodológica responde a las características de las personas creativas: fluidez, originalidad y la motivación” (Medina, et al., 2016, p.167).

Esta estrategia didáctica aplicada demostró una transformación positiva en el estado real de los indicadores de la variable creatividad de ahí que los investigadores concluyen que “la persona creativa se puede desenvolver amplia y acertadamente en los diversos escenarios de actuación, porque tiene la agudeza mental para poner en práctica sus destrezas y competencias en la resolución de problemas en la vida y de su contexto” (Medina et al., 2016, p. 154).

Un estudio más es el de Mesas (2015), llamado “El títere como herramienta de trabajo en arteterapia”, quien hace un recorrido histórico sobre estudios que reflejan el empleo del títere como herramienta terapéutica, en esta investigación:

Se plantea un cuerpo teórico propio, que incluye el considerar la significación del cuerpo en la construcción y manejo del títere, y la perspectiva transicional del títere, a medio camino de la realidad externa y la realidad psíquica, como objeto que fabrica fantasías y construye realidad (Mesas, 2015, p. 301).

Como se puede apreciar el teatro de títeres como herramienta para el desarrollo en niños y niñas ha sido objeto de estudio desde hace mucho tiempo, Frazer citado por Mesas (2015), menciona que, desde épocas remotas, el hombre primitivo ya utilizaba a los títeres y las máscaras con un medio de protección, en el que:

El títere y los muñecos animados eran una herramienta esencial de los hechiceros y curanderos de las tribus prehistóricas, a las que se les atribuyen el valor de doble potencial del individuo, y a través de la personificación del

muñeco creen sanar o enfermar al individuo que representaba (Mesas, 2015, p.302).

En la revisión histórica de Mesas (2015) menciona a Ramber (1930), quien siguió una línea terapéutica de Anna Freud y propone a los títeres como una nueva técnica del psicoanálisis infantil, ya que: “su técnica consistía en invitar al infante a imaginar historias para después representarlas con marionetas, [...] la marioneta se convierte en un medio de transferencia que facilita la expresión de los sentimientos inconscientes del niño que juega” (Mesas, 2015, p. 303).

Rojas Bermúdez, citado por Mesas (2015) fue pionero en la utilización del teatro de títeres, quien los utilizaba como mediadores de la relación terapéutica, llamándolo: objeto intermediario, “este objeto intermediario (OI) puede emplearse con diferentes finalidades en las sesiones terapéuticas, y resume tres funciones principales: Función Auxiliar, Función Mediadora y Función Creativa” (Mesas, 2015, p. 313).

Además, Mesas (2015) menciona a Winnicott quien habla de las relaciones del niño con los objetos y el continuo intercambio de objetos externos e internos dentro del espacio transicional en el proceso de autonomía del niño, así como la construcción saludable del psiquismo, es así como:

De esta forma el niño empieza a representar los objetivos que no están presentes, es el principio de la simbolización. El desarrollo del lenguaje facilitará la actividad [...] en el juego desplegando toda la fantasía. El infante que juega utiliza a los muñecos o títeres para vivir a través de ellos sus historias, este es el inicio del juego dramático que surge en el momento en que el niño toma conciencia de su propio yo y se distancia del objeto en este acto el infante entiende que el muñeco es otra realidad distinta a él, pero a través del juego hace que sea el mismo. Esta dualidad con el objeto, identificación y diferencia hace que sea posible la expresión (Mesas, 2015, p.313).

Asimismo, Mesas (2015) puntualiza los resultados que obtiene cuando se emplea el teatro de títeres en el área de la psicología, tomando en cuenta que el títere es una herramienta útil en arteterapia. Del mismo modo se denota que en la construcción del títere el niño construye o elabora su propio cuerpo y en cuanto al objeto-títere como integrador del mundo interno y el externo. Puesto que:

La construcción del títere tendrá lugar en la zona de ilusión (espacio potencial) en la que es posible elaborar un objeto a medio camino entre lo interno y lo externo, y desde esta paradoja poder significarlo hasta convertirlo en transicional. En este momento será posible la simbolización a través del objeto, permitiéndonos amarlo u odiarlo, como si fuera propio, pero reconociéndolo a salvo de los objetos internos para poder proyectar a través de él, las propias vivencias, deseos y sentimientos sin temor a que nuestros objetos internos sean dañados (Mesas, 2015, p. 315).

Como podemos darnos cuenta, el teatro de títeres, es una herramienta importante para desarrollar la creatividad en la infancia, ya que es un objeto intermediario que nos permite conocer los deseos y las fantasías más íntimas de las niñas y niños, además de ser una herramienta artística que facilita la libertad de expresión, elemento importante para la creatividad.

1.3 Planteamiento del problema

La “creatividad en un sentido amplio se puede definir como una forma diferente o divergente de procesar la información, en la que se establecen una serie de nuevas conexiones que posibilitan el proceso creativo” (Gilford, citado por Barraca y Artola, 2015, p. 48). Entonces es posible coincidir con la idea de que la creatividad se da solo en unos cuantos, sin embargo, como afirma Barraca y Artola (2015): “es verdad que hay sujetos genéticamente más capaces para desarrollar actividades creativas, pero también es cierto que todos podemos aprender a ser más creativos y aportar algo diferente si dedicamos tiempo a pensar” (p. 49).

Debido a ello en la presente investigación, se propone demostrar que el proceso creativo o el acto de la creatividad se puede dar en cualquier sujeto en mayor a menor medida, por tal motivo el objetivo que se pretende alcanzar es determinar cuál es la influencia del teatro de títeres en el desarrollo de la creatividad en niños entre 9 a 10 años que están cursando el quinto año de primaria, en la escuela Ramón López Velarde del municipio de Zacatecas.

El planteamiento del problema en esta tesis, requiere que se haga una pausa, para observar cuáles son las condiciones con las que nuestra sociedad, alienta, fomenta, o al contrario, limita y hasta reprime las manifestaciones de creatividad en niños y niñas en edad escolar, algunos de los problemas y obstáculos para el desarrollo de la creatividad, en nuestra sociedad en general, de acuerdo a Rodríguez (1995) son los siguientes:

- Los estereotipos y las estereotipias
- La rutina, la resignación pasiva
- El miedo a lo desconocido, que se traduce en resistencia a la aventura
- El miedo a la frustración y el fracaso
- El embotamiento de los sentidos y de la imaginación
- El miedo a influir de forma abierta y enérgica sobre los demás (Rodríguez, 1995, p. 103)

La problemática del desarrollo de la creatividad, no puede ignorar la influencia de la comunidad, la familia y la escuela, ya que las tres son categorías históricas que estructuran las relaciones sociales y psicológicas. En esto coinciden Mendoza y Guanche (2005) cuando anotan: “La familia, la escuela y la comunidad constituyen tres instituciones fundamentales en el entorno de los escolares, que influyen decisivamente en la formación y el desarrollo de la personalidad creadora” (p. 49)

Debido a que la naturaleza y contexto de esta tesis, se enfocara con más detalle la problemática escolar es pertinente anotar otra reflexión de Rodríguez (1995) la cual sigue siendo validada en la actualidad:

Encaminándonos más a la raíz, nos encontramos con los sistemas educativos preocupados más por vaciar a los individuos en moldes que por desarrollar

personas; más por mantener ideologías que por encontrar la verdad; obsesionados por “el orden” entendido como unicidad de formas y aceptación ciega de normas; dedicados a la formación, de recursos humanos al servicio de un sistema socioeconómico equis, más que el genuino desarrollo humano, y entretenidos en formulas y enseñar respuestas exactas más que en confrontar a los estudiantes con los problemas de la vida (p. 103).

Tudor (1973) citado por López et al. (2000) dice: “el niño no quiere parecer extraño o diferente de sus camaradas y la inmensa mayoría de los profesores son producto de un sistema educacional designado a conservar lo convencional y tradicional” (p. 74).

En México y en especial en Zacatecas, las condiciones para la educación no son siempre las ideales, la gran cantidad de niñas y niños que tienen que atender cada maestro es un obstáculo a la dedicación personalizada y la elaboración de métodos para desarrollar la creatividad en cada instante, aunado a esto hay que agregar los niveles de violencia y el poco tiempo dedicado a actividades que no están dentro del programa:

Más fácil es obstaculizar que estimular la imaginación. Un objetivo rígido, un modelo estricto, el ridículo, el sarcasmo disuaden el proceso, un medio ambiente estéril suele ser también notable obstáculo porque reduce el número de experiencias pasadas importantes.

Por encima de todo, los profesores, tanto de los niños pequeños como de los niños mayores, tienen que cultivar el sentido de la maravilla y el misterio, tienen que esforzarse por mirar al mundo con ojos de niño (López et al., 2000, p. 76)

En la presente investigación la finalidad primordial es identificar si existe o no una relación entre el proceso creativo, en niñas y niños de etapa escolar primaria (quinto año) y la actividad del teatro de títeres.

1.4 Objetivo general

Como se ha venido diciendo el interés de trabajar la creatividad en niños se debe a que es en esta etapa de desarrollo cuando más posibilidades se dan a nivel cognitivo y de habilidades de desarrollar hábitos que los procesos de aprendizaje promuevan. Es así como la escuela juega un papel indispensable en el desarrollo de habilidades como la creativa, por tanto, el propósito planteado en esta tesis es:

Explorar la relación entre el desarrollo de la creatividad y el teatro de títeres en niños de 9 a 10 años de la escuela primaria Ramón López Velarde del municipio de Zacatecas.

Para alcanzar dicho objetivo se prevén diversos pasos que son necesarios desde el punto de vista de la investigación psicológica, estos se expresan en los siguientes objetivos específicos.

1.4.1 Objetivos particulares

- a) Conformar un marco teórico de referencia para sustentar la teoría de la creatividad que se asumirá en la investigación, la etapa de desarrollo que es el objeto de estudio y la metodología de uso del teatro de títeres.
- b) Determinar y describir el contexto escolar en donde se llevó a cabo la investigación
- c) Diseñar el taller de Teatro de Títeres con las tareas específicas que coadyuven al desarrollo de la creatividad en niños.
- d) Aplicar la Prueba de Imaginación Creativa Niños (PIC-N) como diagnóstico del desarrollo de la creatividad de los niños objeto de estudio.
- e) Llevar a cabo el taller de Teatro de Títeres planeado con anterioridad, en el cual se incluyen actividades artísticas varias, ya que el teatro de títeres es la confluencia de varias disciplinas artísticas.

- f) Aplicar como post prueba el PIC-N posterior a la realización del taller para determinar si hubo o no influencia del teatro de títeres en la creatividad de los niños objeto de estudio.

Las razones o argumentos que enmarcan a esta investigación se explicitan con detalle en el apartado siguiente de justificación.

1.5 Justificación

Como lo afirman Sternberg, Grigorenko y Singer (2004) en el caso del pensamiento creativo, los niños cognitivamente competentes no solo piensan de forma crítica, sino también de manera creativa. Lo que se espera es que siguiendo las ideas de estos autores el desarrollo de la creatividad permitirá a los niños con los que se trabaje utilizar formas de pensamiento crítico, lo que le ayudará incluso en la vida cotidiana, en contextos altamente violentos, los niños necesitan la herramienta de la creatividad para poder sobrevivir en la calle, en el hogar e incluso en la escuela.

El pensamiento creativo supone la capacidad para pensar de forma novedosa e inusual, y de hallar soluciones originales a los problemas. De esta manera inteligencia y creatividad no son sinónimos, una diferenciación que ya advirtió Guilford (1967). Los chicos de lugares desfavorecidos social y económicamente pueden hallar en el desarrollo de su creatividad, formas de resolver problemas de manera novedosa, como lo afirma el autor antes mencionado, en situaciones en donde los niños tienen que sobrevivir siendo más competentes creativamente es de gran ayuda compartir el mayor número de herramientas creativas.

Una de las aportaciones de llevar a cabo la investigación sobre la creatividad de niños entre 9 a 10 años, y su fortalecimiento a través del teatro de títeres es que desde hace muchos siglos el teatro ha sido un recurso utilizado por la educación.

Las universidades y colegios de la Edad Media hasta el Barroco rescataron de los antiguos retóricos las disputas o controversias. El método fue incorporado por los jesuitas en una fórmula de meditación tan escenográfica como la

compositio loci ignaciana. Estos métodos contribuirán a desarrollar la capacidad expresiva, verbal y literaria de los jóvenes (Cutillas, 2015, p. 1).

Por lo tanto, se tiene contemplado que sea el teatro un medio para fortalecer las capacidades creativas de los niños de quinto año de primaria, que además refuerce las estrategias didácticas de los docentes. Como afirma Cutillas (2015) “varios siglos después, podemos comprobar, analizando tanto la producción dramática infantil y juvenil como nuestra experiencia en secundaria, que los escolares siguen siendo básicamente semejantes en sus necesidades intelectuales, afectivas, sociales, morales y estéticas a los de aquellos siglos pasados” (p16).

Ahora bien, la estrategia que aquí se empleará es el uso del teatro de títeres específicamente ya que “el teatro de títeres ha recibido la consideración de herramienta educativa en los diferentes niveles y en la educación no formal” (Oltra, 2013, p. 164). Es así como se empleará el teatro de títeres, como una herramienta didáctica más que permita el fortalecimiento o desarrollo de habilidades creativas, las cuales serán medidas a través de un instrumento desarrollado y probado para tal efecto, como lo es el PIC-N, del cual se habla más adelante.

Se parte de la idea de Oltra (2013) de que “en las últimas décadas un número importante de especialistas han intentado profundizar en las posibilidades educativas y terapéuticas de los títeres, con resultados muy positivos y entusiasmadores” (p. 164). Este argumento permite justificar la razón de ser de estudios como el que esta tesis presenta, dado que el impacto educativo y social llevará a enriquecer el pensamiento divergente en los niños objetos de estudio lo cual les permitirá a ampliar sus herramientas de interacción social y toma de decisiones, entre otros, en un medio social que cada vez más demanda echar mano de un pensamiento creativo.

1.6 Preguntas de investigación

Las siguientes preguntas de investigación son las guías que orientarán el trabajo de investigación que aquí se propone, las cuales se irán respondiendo a medida que este se desarrolle.

- ¿Cuáles tareas permiten identificar la creatividad en los niños?
- ¿Qué influencia ejerce el teatro de títeres en el desarrollo de la creatividad en niños de 9 a 10 años de edad?

La respuesta a cada una de las preguntas antes planteadas se irá logrando a lo largo del trabajo de investigación, de forma particular en el trabajo de campo directamente en la escuela primaria y con los niños objeto de estudio, es como se responderá a la mayoría de cuestionamientos. Para hacerlo de manera puntual es muy importante que se distingan las categorías de análisis o las llamadas variables, como se expresa en el siguiente apartado de esta tesis.

1.7 Definición de variables

En una investigación científica, un paso muy importante es definir las variables, y éstas se tienen que precisar de manera rigurosa, Mejía (2005) nos dice que: “En estricto sentido, una variable es un símbolo al que el investigador asigna dos o más valores” (p. 81) y continúa anotando:

Las variables no son entes de la realidad, no existen de modo independiente de la conceptualización que de ellas hace el investigador. Las variables son constructos, conceptos abstractos, construcciones hipotéticas que elabora el investigador en los más altos niveles de abstracción. Para poder referirse con ellos a determinados fundamentos o eventos de la realidad; son denominaciones muy genéricas que tratan de abarcar una amplia gama conceptual que permita al investigador disponer de un referente teórico para aludir a determinados aspectos de la realidad que estudia (Mejía, 2005, p. 81).

Por su parte Hernández et al. 2014, nos dicen que variables es: “una propiedad que puede fluctuar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse” (p.93).

Finalmente, Kerlinger y Lee (2002) anotan que uno de los criterios para planear un problema de investigación cuantitativa es: “El problema debe expresar una relación

entre dos o más conceptos o variables (características o atributos de personas, fenómenos, organismos, materias, eventos, hechos, sistemas, etc.) que puedan ser medidos con puntuaciones numéricas” (p. 36).

En el presente trabajo titulado “La creatividad infantil y su fortalecimiento a través del teatro de títeres”, se puede identificar dos variables, las cuales tienen una relación de dependencia que puede ser medida con un instrumento psicométrico en el caso de la creatividad y, en el caso del teatro con una evaluación pretest y otra posttest, así pues, las variables son:

V1= La creatividad

V2= El teatro de títeres

“Las variables adquieren valor para la investigación científica cuando llega a relacionarse con otras variables, es decir si forman parte de una hipótesis o una teoría. En este caso se les suele denominar constructos o construcciones hipotéticas” (Hernández et al. 2014, p. 93).

Capítulo 2:
Marco teórico

2.1 Conceptualización de la creatividad a través de la historia

El concepto de creatividad está relacionado indiscutiblemente al concepto de progreso: sin la creatividad no es posible entender la historia del arte y la ciencia, sin embargo, esta facultad del ser humano necesita ser suficientemente valorada en los programas de estudio de todos los niveles de formación ya que el tiempo actual requiere de individuos creativos.

Para entender con más precisión que es la creatividad a continuación se anotan las propuestas de tres estudiosos del tema, los cuales son de gran valor para los fines que persigue esta tesis.

Creatividad, diremos que es un proceso complejo, dinámico e integrador, que involucra simultáneamente factores perceptivos, cognoscitivos y emocionales. Se manifiesta en cualquier dominio del conocimiento [...] se asocia con percibir y pensar de forma original, única, novedosa, pero a la vez útil y bien valorada socialmente (Guilera, 2004, p. 21).

Como se aprecia en esta definición la creatividad tiene componentes psicológicos importantes como lo es la percepción, las cogniciones y lo emocional. Sin embargo, también se dice aquí que dichos componentes llevan al sujeto a responder de forma novedosa ante situaciones variadas en la vida. Esquivas (2004) nos ayuda a comprender con más profundidad la definición de creatividad, porque toma en cuenta las experiencias evolutivas, sociales y culturales cuando anota:

Creatividad es un concepto que alude a uno de los procesos cognitivos más sofisticados del ser humano, todo apunta a que se encuentra influida por una amplia gama de experiencias evolutivas, sociales y educativas y su manifestación es diversa en un sin número de campos. Se han definido de diferentes formas e inclusive en la contextualidad de estas definiciones podemos observar el momento de evolución del mismo concepto, siendo las

constantes de este proceso: la novedad y la aportación (Esquivas, 2004, pp. 16-17).

Es tan evidente la importancia de la función creativa en la vida cotidiana y en el contexto educativo, que es imposible haber llegado al nivel de progreso al que hemos llegado sin ella, la creatividad posibilita más, nuevas y mejores ideas, que al traducirse en acciones cambian el mundo, por este motivo debería tenerse en cuenta en todos los niveles y en todos los contextos educativos y no solo en estos, sino también en la vida productiva adulta, ya que de esta manera la sociedad entera se beneficiaría con los productos de una ciudadanía creativa.

La creatividad comprende de hecho una serie de cualidades tales como “productividad”, “inventiva”, “originalidad”, “divergencia” etc., pero es muy importante reconocer que no es ninguna de ellas ni alguna de ellas solamente. Pues la cualidad más importante que señala a un producto como “creativo” es que expresa la búsqueda y la necesidad del hombre de hallar un sentido, y que esta imbuido de valor y de excelencia. En consecuencia, la actividad creativa forma una parte integral del proceso de crecimiento personal y es una expresión de dicho proceso (Jennigs, 1979, p. 9).

Estas son sólo algunas de las definiciones en torno al concepto de creatividad, las cuales son muy importantes para entender el tema tratado, pero para los fines que persigue esta tesis no son suficientes, por lo tanto, es necesario profundizar más en torno al tema, de tal manera que tengamos una visión más amplia que pueda ayudar a la conceptualización pero también a la praxis escolar, para lograr este objetivo se hace necesario hacer un recorrido histórico por la conceptualización de la creatividad.

Uno de los primeros teóricos en estudiar la actividad creadora fue Lev S. Vigotsky el cual anotó: “Llamamos actividad creadora a cualquier tipo de actividad del hombre que cree algo nuevo, ya sea cualquier cosa del mundo exterior producto de la

actividad creadora o cierta organización del pensamiento o de los sentimientos” (Vigotsky, 1999, p.5).

Es importante anotar que para este teórico la base de la creatividad, como actividad reproductora o de la memoria, es la plasticidad de nuestra sustancia nerviosa, él dice: “el cerebro no es sólo el órgano que conserva y reproduce nuestra experiencia anterior, sino que también es el órgano que combina, transforma y crea a partir de los elementos de una experiencia anterior” (Vigotsky, 1999, p. 6). Además, este autor dice que la actividad creadora está fundada en la capacidad combinadora de nuestro cerebro y que en psicología es llamada imaginación o fantasía, este último concepto para Vigotsky es fundamental cuando de creación se trata y dice acertadamente:

En efecto, la imaginación como fundamento de toda actividad creadora se manifiesta decididamente en todos los aspectos de la vida cultural haciendo posible la creación artística, científica y técnica. En este sentido, absolutamente todo lo que nos rodea y ha sido hecho para la mano del hombre, todo el mundo de la cultura a diferencia del mundo de la naturaleza, es producto de la imaginación y la creación humana basada en la imaginación [...] Todos los objetos de la vida cotidiana, sin excluir los más simples y ordinarios son, por así decirlo, la imaginación cristalizada (Vigotsky, 1999, p. 7).

Siendo que la creatividad es una de las cualidades más notorias del ser humano, ha sido estudiada desde hace mucho tiempo, pero no siempre se le ha dado su lugar como necesidad psíquica, Gordon (1979) cita a Jung y anota que es uno de los impulsos más primitivos por lo tanto anota:

El impulso de crear es uno de los impulsos más primitivos del hombre. Una de las razones que más me atrajeron hacia las teorías de Jung fue la seriedad con la que él trataba la necesidad de crear, y la importancia que le atribuía [...] Jung clasifico la creatividad dentro de los cinco grupos de fuerzas instintivas más

importantes que existen en el hombre. Precisamente por ser tan básica y primaria puede provocar conflictos tan temibles como otro instinto (Gordon, 1979, p. 9).

Es importante anotar que hasta la primera mitad del siglo XX no se generaron estudios científicos profundos en torno a la creatividad, como bien anota García (2002), pero es interesante ver como a mediados del siglo veinte, inicia un interés de varios estudiosos por el tema de la creatividad:

Ya para la segunda mitad del siglo se dio un impulso que corresponde realmente a la importancia y desarrollo de la creatividad como canalizadora de las capacidades humanas. En esta breve historia de la creatividad es necesario mencionar algunos pioneros que han contribuido a su estudios y difusión, como son: Carl Jung, G. Wallas, J. Guilford, B.F. Skinner, Alex Osborn, Paul Torrance, Sidney J. Parnes, Edward de Bono, George Land, Tony Buzan, Ned Herrmann, Mauro Rodríguez y Luis A. Machado, todos ellos y muchos más están creando el camino para que con sus conocimientos y aportaciones se favorezca y desarrolle esta disciplina científica (p. 98).

En la actualidad, se estudia la creatividad prácticamente desde todas las corrientes de la psicología y desde diferentes ángulos, Asocianismo, Conductismo, Psicoanálisis, Gestalt, Humanista y Cognoscitiva.

Para terminar este recorrido en torno a las diferentes conceptualizaciones de la creatividad, es necesario hacer algunas de las reflexiones en torno al tema, hechas por algunos de los más destacados teóricos del mismo.

Gadner (1998) en su texto *Mentes Creativas*, una anatomía de la creatividad, hace una aproximación al tema proponiendo cuatro componentes, pero sin una línea distinta que los separe, estos son: temas organizadores, estructura organizada, cuestiones para la investigación empírica y temas emergentes. En cuanto al primer tema dice:

Los temas organizadores pueden agruparse generalmente en tres categorías cuyo orden es indiferente. El primero se refiere a la relación entre el niño y el adulto creador. Este tema refleja mi convicción de que importantes dimensiones de la creatividad adulta tiene sus raíces en la infancia del creador (Gadner, 1998, p. 47).

Se puede entender entonces que la infancia es determinante para el desarrollo de la creatividad en la vida adulta, como se puede encontrar en algunas biografías de conocidos artistas, en cuanto a la estructura organizadora menciona que hace mención a la relación de los niños con sus maestros, el trabajo en el campo de la creación y algo también no menos importante como son las tensiones que algunas veces bloquean el desarrollo de la creatividad:

En realidad, este trio de temas organizadores incorpora las principales características de la escritura que ha guiado este estudio. Sirven para presentar, de un modo informal, inquietudes permanentes sobre el desarrollo humano (como la relación entre niño y maestro), el desarrollo del trabajo (como sucede cuando el creador comienza a apartarse de las prácticas habituales en el campo) y las relaciones y tensiones entre el talento individual, el campo de trabajo y los jueces del ámbito. (Gadner, 1998, p. 49).

Al referirse a la investigación empírica Gadner (1998) divide el tema en niveles siendo estos el nivel individual, el nivel del campo y el nivel del ámbito. En el primer nivel una anotación importante para esta tesis es cuando nos recuerda que la permisividad o la marginalidad condicionan el desarrollo de la creatividad en los adultos, pero sobre todo en la niñez:

Pasando a los factores socio-psicológicos, examino la naturaleza de la relación entre el niño y sus padres, la actitud ante la disciplina y la permisividad dentro del hogar y el alcance de la marginalidad, que caracterizó la relación de cada

individuo con la sociedad y con otras personas dentro del campo escogido (Gardner, 1998, p. 60).

Cuando se refiere, por último, a los temas emergentes, este autor anotó que no se encontraban en la escritura de sus investigaciones sobre la creatividad, pero que llegaron a ser tan importantes como los otros y éstos, para los fines que interesan a esta tesis, es necesario anotar el análisis que hace Gardner (1998) en torno a el apoyo en el momento del avance de la creación, así queda claro que el apoyo cognitivo y el apoyo afectivo son fundamentales para el florecimiento de la creatividad

Los creadores no sólo tenían algún tipo de sistema importante de apoyo en ese tiempo, si no que dicho sistema de apoyo parecía tener varios componentes definitorios.

Primero, el creador requería tanto el apoyo afectivo de alguien con quien se sintiera a gusto, como el apoyo cognitivo de alguien que pudiera entender la naturaleza del avance [...] La relación entre el creador y “el otro” puede ser provechosamente comparada con otras dos clases de relación: la relación entre el niño y quien le cuida en sus primeros años, ya la relación entre el adolescente y sus compañeros, en el curso del crecimiento. En algunos aspectos, el individuo que está intentando comunicar un nuevo sistema de símbolos se parece a la persona que está al cuidado de un niño y le introduciendo en su lenguaje y su cultura [...] En cualquier caso, como psicólogo interesado en el creador individual, me quedé sorprendido ante este descubrimiento de las intensas fuerzas sociales a efectivas que rodean los avances creativos (Gadner, 1998, p. 61).

Un teórico que trata extensamente el tema de la creatividad en niños escolarizados es Foster (1971), es su texto, “Desarrollo del espíritu creativo del niño”,

nos comparte datos importantes para el objetivo de esta tesis, ya que incluye la labor del docente, como un elemento importante en el desarrollo de la creatividad de los niños, este autor es muy claro cuando anota:

Si el maestro ha de facilitar adecuadamente las habilidades de pensamiento creativo del niño, su filosofía debe valorar la individualidad de éste, reconocer que la base de la educación radica en las emociones y concebir que la mayoría de los niños están potencialmente dotados en alguna otra esfera, si sólo pudiesen identificarla (Foster, 1976, p. 28).

En cuanto al papel del maestro en el desarrollo óptimo del potencial creativo Foster (1971) anota, que la confianza que depositen los profesores en cada uno de los niños determinara el grado de creatividad mostrado por ellos, nuestro autor anota:

Un factor esencial para alentar a los niños a usar sus habilidades creativas, consiste en la absoluta confianza que el maestro debe depositar en ellos como capaces de lograr un alto nivel de funcionamiento creativo. En términos psicológicos, “la expectación del maestro debe ser total” (Foster, 1976, p. 31).

Foster nos dice que el maestro ayuda, cuando también es creativo, a convertir el conocimiento en obras o actos nuevos, pero para esto debe de auto actualizarse, intentando ser creativo para beneficio de los educandos, este punto es muy importante porque en muchas ocasiones se pide que los alumnos sean creativos pero los profesores no brindan ejemplos o ambientes creativos que estimulen los cambios requeridos en el tema de la creatividad:

El maestro que emplea la técnica nueva, la idea espontanea; el que se libera del enfoque estereotipado y es intrépido en su expectación, es el tipo de persona que Maslow describe como “auto actualizadora”. Es una persona que convierte en realidad su propio potencial creativo y al hacerlo proporciona el

ambiente que estimula en los niños las respuestas creativas (Foster, 1976, p. 36).

Por último, Foster (1976) hace una reflexión importante en torno a la creatividad de niños en ambientes escolares, porque hace notar la diversidad en cuanto a las áreas de la creatividad, sus distintos grados y como puede aflorar en ambientes permisivos:

El pensamiento divergente no puede tomarse en cuenta por una dimensión; más bien, el alumno “es creativo” en distintos grados, de acuerdo con la tarea que se les dé. En las pruebas observadas, parece que cuando el interés y la motivación son suficientes, los niños tienden a realizar mejor las actividades creativas... una atmosfera permisiva e igualitaria, tanto en el hogar como en la escuela, ayudará a crear las condiciones favorables para el desarrollo de la creatividad (Foster, 1976, p. 40).

Uno de los teóricos de la creatividad, que en épocas reciente ha hecho grandes contribuciones es Csikszentmihalyi (2002) La teoría de flujo propuesta por él tiene una gran relevancia para entender la creatividad, pero no sólo esto, sino para encontrar los elementos que contribuyen el bienestar y la libertad del ser humano.

Rinaudo (2002), hace un análisis del texto de Mihaly Csikszentmihalyi titulado: *Creatividad. El flujo de la psicología y la invención*, y anota:

La idea del flujo de la creatividad –mencionada en el subtítulo de la obra– hace referencia precisamente a ciertas cualidades de las experiencias que tienen lugar en el curso de una actividad creativa. Las personas entrevistadas, provenientes de diferentes campos y distintas culturas parecían coincidir en la mención de las siguientes características: metas claras, conciencia inmediata de los resultados de las acciones, equilibrio entre dificultad y destreza, intensa concentración de la acción, ausencia de pensamientos ajenos al curso de la

acción, ausencia de temor al fracaso, o de potenciales ofensas y distorsión del sentido del tiempo; todas ellas se conjugan en la definición de experiencias autotélicas, a aquellas que tienen un fin en sí mismas (Rinaudo, 2002, p.16).

Pérez (2018), en su artículo teoría del flujo, cita también a Csikszentmihalyi, dice que el flow o el flujo es ese estado en el que uno se siente completamente absorto en una actividad que proporciona placer y disfrute: “el tiempo parece volar y nuestras acciones, pensamientos y movimientos se suceden sin pausa. Todas nuestras energías y nuestra mente, están concentradas en nuestra tarea, utilizando habilidades capaces de llevarnos a un estado de completa satisfacción” (Pérez, 2018, p. 2).

Csikszentmihalyi (1998) hace un gran aporte al rubro de la creatividad cuando relaciona está con el aspecto cultural, y es que en época contemporánea necesitamos ser muy creativos para preservar incluso nuestro planeta, en su libro *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*, el autor anota: “la cultura que creamos determinará nuestro destino [...] la supervivencia ya no depende sólo del equipamiento biológico, sino de los instrumentos sociales y culturales que decidamos usar (Csikszentmihalyi, 1998, p. 360).

En el libro citado de Csikszentmihalyi hace además una reflexión muy importante de la creatividad como hacedora de la cultura, anotando algo tan interesante como lo siguiente:

El mundo sería un lugar muy diferente si no fuera por la creatividad. Seguimos actuando de acuerdo con las pocas instrucciones claras que contienen nuestros genes, y todo lo que aprendiéramos en el transcurso de nuestras vidas sería olvidado tras nuestra muerte. No habría lenguaje, ni canciones, ni herramientas, ni ideas tales como amor, libertad o democracia. Sería una existencia tan mecánica y empobrecida, que ninguno de nosotros querría participar en ella (Csikszentmihalyi, 1998, p. 76).

El recorrido histórico por la conceptualización de la creatividad quedaría inconcluso sino anotáramos las propuestas actuales que la neurociencia propone para entender éste fenómeno psicológico, Dierssen (2018) en su texto *El cerebro artístico. La creatividad desde la neurociencia*, dice al respecto:

La creatividad se asocia con el funcionamiento de la corteza temporo-occipitoparietal y su interacción con la corteza prefrontal, regiones en las que se llevan a cabo procesos de asociación y de síntesis, y procesos mentales complejos tales como las actividades simbólicas, anticipación y abstracción. La corteza cerebral, y en concreto las áreas de asociación, reciben y procesan estímulos no solamente procedentes del mundo exterior sino también de otras regiones de corteza cerebral (Dierssen, 2018, p. 114).

También algo importante que nos plantea Dierssen es que la creación tiene una relación directa con el área del cerebro donde se procesan las emociones, ella anota: “la estrecha vinculación de estas áreas son ciertas estructuras del sistema límbico, relacionadas con el tono emocional, es importante en todo proceso creativo” (Dierssen, 2018, p. 114)

El tema de la creatividad es profundo y apasionante en cualquier área de las ciencias que sea abordado, para los fines que persigue esta tesis, considero que con lo expuesto anteriormente es suficiente para entender su importancia y necesidad en el área de la psicología educativa, ahora es tiempo de pasar a exponer la importancia de una disciplina artística multifacética como lo es el teatro de títeres.

2.1.1 El desarrollo de la creatividad en contextos educativos

Tal vez han sido pocos los estudios sobre creatividad llevados a cabo con contextos educativos, pero los que se han realizado en varias partes del mundo han demostrado ser de gran importancia ya que en todos los casos la creatividad mejora los resultados escolares aun en grupos de estudiantes considerados problemáticos.

Uno de los teóricos contemporáneos en el tema de la creatividad escolar son Robinson y Aronica (2015), que escribieron *Escuelas creativas*, texto que ofrece varios ejemplos exitosos de escuelas que decidieron romper con el modelo de educación industrial y uniformador.

Robinson y Aronica (2015) en el citado libro nos comparten el por qué utilizaron inicialmente el teatro como actividad creadora que puede mejorar el nivel educativo, ellos anotan:

Una de las razones por las que me interesó tanto la enseñanza teatral en los inicios de mi trayectoria profesional, es que los buenos profesores de teatro son expertos en proponer preguntas para que sus alumnos las analicen y en favorecer los complejos procesos de experimentación grupal y cuestionamiento personal que tan a menudo son la base del aprendizaje profundo (Robinson y Aronica, 2015, p. 95).

Es importante anotar que Robinson es un experto en creatividad y educación y en 1997, el gobierno de Gran Bretaña le pidió que formara una comisión nacional para potenciar la creatividad en el sistema educativo de aquel país, por este motivo y por los resultados de sus investigaciones este autor se ha convertido en líder de opinión en el tema de creatividad, la cual define junto con Aronica de la siguiente manera: “la creatividad es el proceso de tener ideas originales que son de utilidad” (Robinson y Aronica, 2015, p. 99).

De esta manera tan clara, nos permiten comprender la función de la creatividad, pero además en su citado libro nos dicen que dos componentes fundamentales de la creatividad son la imaginación y la innovación ya que:

La imaginación es el motor de la creatividad. Nos permite pensar cosas que no percibimos a través de los sentidos. Creatividad es poner a trabajar la imaginación, es imaginación aplicada. La innovación consiste en llevar a la práctica nuevas ideas (Robinson y Aronica, 2015, p. 99).

Robinson (2015) ha ayudado a comprender que las reformas educativas en el mundo, están siendo impulsadas por intereses políticos y comerciales, como todo lo que sucede en el sistema capitalista. El carácter industrial de la educación pública conlleva a la cultura de la normalización y todo esto es contrario a la educación creativa por qué.

El verdadero motor de la creatividad es el afán de descubrimiento y la pasión por el trabajo en sí. Cuando los alumnos están motivados para aprender de forma natural las destrezas que necesita para llevar a cabo: lo que se proponen y su dominio de ellas es cada vez mayor a medida que sus ambiciones creativas se expanden (Robinson y Aronica, 2015, p. 100).

En México han sido pocos los estudios y también los esfuerzos por vincular los procesos creativos y los pedagógicos, por este motivo, millones de niños han carecido de una verdadera educación creativa en el terreno de lo institucional, no obstante, hoy día la mayoría de los gobiernos e instituciones, reconocen la importancia de la creatividad para el desarrollo social y económico. Duarte (1998), en su artículo “la creatividad como un valor dentro del proceso educativo”, nos recuerda que: “la modernidad provoca un cambio acelerado, tanto científico como tecnológico, lo cual fue considerado dentro de las políticas educativas de México para el periodo 1989-1994” (Duarte, 1998, p. 3).

Posteriormente nos comparte un documento de la Secretaría de Educación Pública en el cual ya se considera a la creatividad como un factor importante de innovación y no sólo como elemento de las artes:” Dado que la ciencia es un factor que genera y transforma el conocimiento, la educación debe favorecer actitudes de búsqueda y metodologías de investigación en todos los niveles educativos. Por su parte la tecnología exige desarrollar una actitud crítica y la capacidad de reconocimiento de la propia realidad, y despertar la creatividad para su innovación, su adaptación y aplicación a problemas locales, regionales y nacionales” (Duarte, 1998, p. 3).

La práctica educativa vigente nos dice que este objetivo no se ha cumplido por que como bien nos dice Duarte (1998) la creatividad requiere del desarrollo de un gran número de procesos psicológico cotidianos, recordar, hablar, escuchar, comprender el lenguaje y reconocer analogías, pero como el autor anota: “este desarrollo debe de tener un carácter habilidoso enfocado a fomentar la destreza en el individuo, condición que difícilmente cumplen muchos programas escolares en la actualidad” (Duarte, 1998, p. 3).

Reyes-Sánchez y Gómez (2009) en su artículo *Creatividad: factor indispensable en la educación para la enseñanza interdisciplinaria de la ciencia del suelo* también nos brinda una crítica de los sistemas escolarizados que no consideran a la creatividad como un factor importante y privilegian la memorización, cuando anotan:

La creatividad se construye sobre la base de los conocimientos adquiridos reflexiva y metodológicamente mediante un proceso educativo enriquecido por la multidisciplinaria. El resultado de dicha construcción debe ser capaz de generar una conciencia y una cultura que permitan al individuo orientar claramente su actividad creadora para resolver problemas nuevos de forma inédita (Reyes-Sánchez y Gómez, 2009, p. 267).

En muchas situaciones e investigaciones, se analiza la creatividad y su desarrollo entre los alumnos o educandos, pero pocas veces se toca el papel de docente como un ente creativo que puede modificar las prácticas educativas incluso transformarlas, Reyes-Sánchez y Gómez (2009) en el artículo ya citado, nos ofrece una serie de reflexiones interesantes en torno a la educación creativa y la labor del educador, ellas dicen:

Se enseña al alumno a ser creativo al serlo el maestro en la realidad cotidiana del aula. Se enseña al niño y al joven a ser creativo a través de la conformación de una enseñanza que le ofrezca la ocasión cotidiana y continua de un contraste permanente de pareceres, esquemas de pensamiento, sentimientos y

activación, que le permita comprender el significado, de las posibilidades y consecuencias de los mismos, poniéndolo en contacto con otras constituciones personales alternativas que les ofrezcan horizontes distintos a los propios (Reyes-Sánchez y Gómez, 2009, p. 269).

Para finalizar este apartado en torno a la creatividad en expertos educativos, creo que no pueden faltar las aportaciones hechas por Elisondo (2015) en su artículo titulado: *La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje*, se ofrece un posicionamiento teórico para la construcción de una nueva perspectiva educativa, esto supone las posibilidades creativas que tienen los autores que participan en ella. Considerar la creatividad como una nueva forma de entender y transformar la educación: “es importante una mirada creativa de la educación, al menos, por tres motivos, por el impacto positivo que la creatividad tiene en la vida de las personas, por las posibilidades que generan las innovaciones educativas y, fundamentalmente, por su significación social” (Elisondo, 2015, p. 2).

Elisondo (2015), nos dice que en los actuales contextos educativos aún existen limitaciones, topes y prohibiciones que debemos superar para generar realmente contextos creativos, porque la creatividad depende de interrelaciones entre sujetos y contextos, el maestro por lo tanto debe: “pensar la educación desde una perspectiva creativa implica divergencias, flexibilidad y alternativas a la hora de pensar las propuestas pedagógicas” (Elisondo, 2015, p. 4).

Es importante el aporte de esta investigadora porque nos recuerda fervientemente que el aprendizaje y la creatividad siempre son procesos socio-culturales, que implican a otras personas y a los artefactos de la cultura. En sus cinco ideas para unas nuevas perspectivas educativa a través de la creatividad, nos ofrece cinco propuestas prácticas que deberían realmente poner en práctica las instituciones, pero que sobre todo como sociedad civil deberíamos exigir, estas propuestas son: aumentar la educación, invertir en educación, investir la educación, abrir la educación y generar una indisciplina óptima, ella dice: “es necesaria la ruptura de algunas rutinas

que dificultan las innovaciones y además es indispensable un trabajo indisciplinado de los conocimientos, es decir salirse de las fronteras disciplinas y construir contenidos indisciplinados para aprender y enseñar” (Elisondo, 2015, p. 15).

Nuestra autora, nos dice que la creatividad pasa por lo indisciplinado, inclusive para el sistema, lo indisciplinado dice es creatividad pura, pero aquí es importante entender bien el termino indisciplina ella dice: “No se sugiere transgredir normas éticas ni de comportamiento, sino romper con rutinas y protocolos heredados y que sostienen el statu quo en las instituciones” (Elisondo, 2015, p. 16).

Hasta aquí hemos llegado en el intento de comprender más ampliamente el concepto de creatividad, su estudio en el desarrollo histórico, y su necesidad en los sistemas educativos actuales, a continuación, se analizará el concepto de teatro de títeres, su uso y su aplicación en los contextos estéticos, terapéuticos y educativos.

2.2 El teatro de títeres: conceptualización y uso en la educación

Para comenzar con el tema, es necesario recordar que las actividades con títeres forman parte del teatro, una especialización que posee su propio lenguaje. En la actualidad contamos con varios teóricos de la dramaturgia que nos ofrecen definiciones muy amplias de lo que significa el teatro de títeres lo que no permite entender el tema con claridad y de esta manera relacionarlo con la creatividad, eje central de esta tesis.

Algunas definiciones anotadas por Converso (2000) y retomadas de otros especialistas, en su libro: *Entrenamiento del titiritero*, nos dice: “La marioneta lo que desea no es copiar sino crear” (p. 15), esto significa el títere como objeto teatral no trata de imitar al ser humano, sino que es un ente nuevo.

Por otro lado, Converso (2000) menciona que “El rasgo característico del arte de los títeres es el de crear imágenes poéticas de la realidad” (p. 15) esto es que, como todo arte, el títere es una metáfora enmarcada en la estética de la escena.

Un autor más, citado por Converso (2000) es Freiras quien apunta que: “Un juguete hecho con ingenio nos puede maravillar, pero no tomará más que la superficie de nuestra emoción. El títere va a nuestro conocimiento y a nuestro corazón y nos

conmueve como cualquier otra forma artística (p. 15) lo que quiere decir que el títere evoca la condición humana y nos conmueve porque mueve nuestras emociones por muy sencilla que sea su construcción.

Finalmente, Eruli citado por Converso (2000) apunta que: “el títere debe vivir con su tiempo y su público, tomar partido, expresar un ímpetu polémico, dar la palabra a las angustias y esperanzas de su público” (p.14). Una reflexión más extensa en torno a la definición del títere, el autor comenta que, el hecho de ver a las artes plásticas y la dramaturgia son fundamentales cuando se trata de definir la naturaleza de teatro de títeres y anota:

El títere es una imagen plástica capaz de actuar y representar. Tal es la tesis que alguna vez enunció la notable Margareta Nicolescu. Me parece que esta es la definición que mejor precisa las características esenciales del títere. En ella se distinguen dos notas fundamentales: por una parte, imagen plástica; es decir, un objeto creado o tratado artísticamente, pensado expresamente para la escena: y por otra, capaz de actuar y representar, términos expresados aquí en su más explícita significación teatral (Converso, 2000. p. 19).

Por su parte, Iglesias y Murray (1995), en su texto: “Piel de papel, Manos de palo, historia de los títeres en México”, nos hablan del pacto de ficción, el cual se refiere a que el espectador debe de creer que el títere está vivo, lo que ocurre con toda obra teatral presentada ante un público, ya que el hecho que se presenta en el escenario es ficticio y debe de hacerse un pacto en el cual actores y público “juegan” a que es verdadera la historia representada.

Dichos autores definen al títere como “cualquier objeto animado dentro de una situación dramática, cuyo propósito es transmitir al espectador imágenes, ideas, emociones, pensamientos y vivencias” (Iglesias y Murray, 1995, p. 16).

Para que un títere exista, debe haber al menos tres elementos: emisor, receptor y medio. El medio es un objeto animado por el emisor. Además, necesita establecerse una condición sine qua non: el receptor colaborará al suspender

momentáneamente su juicio de realidad y creer que en verdad dicho objeto vive o al menos está vivo en el momento de la representación, sin importar que su naturaleza sea inanimada. A este fenómeno lo denominamos “pacto de ficción”, tal y como lo propone Jacquelin Held, en su libro, *Los niños y la literatura fantástica: función y poder de lo imaginario* (Iglesias y Murray, 1995, p. 16).

Volviendo a Converso (2000) y la naturaleza inanimada del títere, es interesante el hecho teatral que da vida a un objeto inanimado, porque efectivamente el títere está hecho para la escena y en ella cobra vida, despertando cierta simpatía por ser un ser una alegoría del ser humano, Converso citando también a Obraztov, nos comparte otra reflexión más profunda en torno a la naturaleza del títere cuando anota:

El títere carga con su condición de objeto, de materia muerta que se anima escénicamente, de metáfora en movimiento; esto le concede la característica muy especial de que quizá tenga algo de juguete, de curiosidad y de rito mágico. El hecho de ser un muñeco que va a intentar convencernos de que “está vivo”, despierta seguramente alguna simpatía, cierta expectación singular, algo de misterio y encantamiento [...] Aquí habría que recordar, según Serguei Obraztov: que el títere no es una persona ni en general un ente vivo, sino un objeto: es alegórico por su esencia [...] el títere, no es una imitación sino una generalización, de ahí el carácter alegórico de este arte (Converso, 2000, p. 23).

Cuando hablamos del títere y de su poder alegórico, estamos hablando de algo muy profundo, ya que el ser humano a lo largo de la historia ha necesitado de símbolos y alegorías para entender y para construir su mundo de comunicación.

Fueron los sacerdotes, brujos y curanderos los que inicialmente se valieron de este medio para dominar y comunicar, dándole el carácter de objeto transicional, Iglesias y Murray (1995), en su texto ya citado nos dicen en torno a esto:

En síntesis: un títere cumple con el carácter de “cosa personalizada”, es cualquier cuerpo al que un ser humano le otorga simbolismos ajenos a su naturaleza y lo transforma en objeto transicional al lograr que cobre vida en apariencia, para servir como puente o lazo de comunicación. (Iglesias y Murray, 1995, p. 16).

Volvamos ahora al teatro de títeres como actividad dramática, como especialización del teatro, porque ahí encontramos una riqueza que aún no ha sido explorada suficientemente en los medios escolares, es sabido que el juego teatral es parte del desarrollo de todos los niños y puede ser utilizado como un gran aliado en el desarrollo de la creatividad y la asimilación de reglas, por este motivo el teatro de títeres podría ser de gran importancia en ambientes educativos, Iglesias y Murray (1995), vuelven a compartirnos:

Desde el juego de repetición, la ecolalia, los primeros ejercicios, pasando por la competencia y el de reglas, hasta llegar al símbolo del adolescente. Todo juego infantil tiene una palabra rectora y hacia ella se orienta: la dramatización [...] Tales dramatizaciones son un continuo psicodrama en donde el Yo aprende roles cuando se identifica y luego reconoce, independientes de él, a los Yo – auxiliares, o sea, crea objetivaciones... construye su propio mundo conforme a la realidad social en la que vive (Iglesias y Murray, 1995, p. 17).

Con los títeres los niños juegan, dramatizan, proyectan sus emociones, por eso es importante el teatro de títeres en contornos escolares, Cueto (2001), en su texto: “Apuntes sobre la experiencia artística”, nos permite observar que el juego y sobre todo el juego teatral propicia un equilibrio temporal para los niños ante los impactos del mundo exterior, nuestra autora anota refiriéndose al teatro jugado por la niñez:

¿A qué se debe esta necesidad innata que el niño tiene de jugar en el terreno del “supongamos que”?

En mayor grado que el adulto, el niño está expuesto a vivencias y realidades, tanto de su yo interno como de su entorno, que desbordan su capacidad de asimilación comprensión y respuesta [...] Es pues imperativa la búsqueda de un equilibrio, aun provisional, entre lo que recibe y lo que es capaz de asimilar, entre sus propias emociones y los impactos emocionales del mundo exterior, entre lo que sabe y lo que no sabe, etc. El niño tiende –como lo hace el adulto en sus representaciones teatrales- a recrear, a reinventar esa realidad problemática en acciones “de a mentiras”, para poder jugar con ella, manipularla, medirla y entenderla (no por la vía conceptual sino emotiva) y finalmente asimilarla sin la carga de angustia que el problema real llevaba (Cueto, 2001, p. 78).

Siguiendo en esta misma línea del juego, el teatro y el títere, Iglesias y Murray (1995) nos dicen que estas actividades han estado presentes en el desarrollo de la humanidad, nuestros antepasados jugaron para representar su mundo interior y de esta manera proyectar sus emociones para lograr un equilibrio, ellos nos vuelven a compartir que:

Imaginamos, entonces, que el juego de dramatización que usa objetos a modo de títeres es muy viejo. Tan antiguo como el hombre que emplea cosas, homo faber.

Los juguetes son para el niño pequeño una especie de títeres a los que da vida por medio de la proyección de sus emociones. Así, la observación del juego infantil nos permite comprender la génesis del teatro de títeres. O mejor, nos aproxima a una parte del mismo: al placer que el ser humano obtiene en la representación de su mundo interior (Iglesias y Murray, 1995, p. 17).

Finkel (1984), escribió en “El títere y lo titeresco en la vida del niño”, resume con claridad la función profunda del títere en la primera infancia, esta investigadora plantea que para nosotros los adultos las cosas son cosas y los seres, pero para los pequeños las cosas también son seres, por eso el teatrillo de títeres devuelve al niño la visión titeresca que tiene la vida. Finkel (1984) anota en torno al niño pequeño:

Por muy querido que se sienta, siempre habrá en el fondo de su alma una zona de incompreensión [...] por mucho que anhelan comprenderlo. Por qué el hombre intuyo la soledad del niño, creo para él su primer muñeco. Tal vez haya querido decirle juega con él, niño mío, e imagina que te comprende [...] lo que haya titeresco en el niño hace que sienta tanto al títere. El títere participa de lo fantástico y lo ridículo, de lo asombroso y de lo cotidiano, de lo mezquino y lo sublime de su propio mundo. No le infunde ninguna clase de miedo. Ningún tipo de inhibición. Se siente infinitamente libre ante él; tal vez por eso lo hace tan feliz (Finkel, 1984, p. 21).

Finkel (1984) en los párrafos anteriores describe lo que cientos de titiriteros, maestros o padres de familia, han confirmado cuando dan la oportunidad de que los niños jueguen con títeres, esa libertad manifiesta es una característica esencial del teatro de títeres, incluso cuando los adultos representan una obra de teatro de títeres para los niños, Finkel (1984) sigue compartiendo: “Ese muñequito que corre, se agita, ríe y pega, hace lo que el niño querría hacer en la vida real, y que reprime (p. 21).

Los títeres no solo proporcionan distracción como ya estamos comprobando, los títeres son un medio de comunicación y catarsis, Finkel (1984) termina anotando: “hay problemas que angustian secretamente a un niño y le gustará ver que se pueden enfocar desde un ángulo humorístico o farsesco. A veces, por el sólo hecho de ser atribuidos a un títere, ya aparecen así” (Finkel, 1984, p. 27)

En esta misma línea Hiriart (2010) anota en su estudio: “El teatro guiñol de Bellas Artes”, que: “en el guiñol hay comedia, desde luego y también drama, muy brutal a veces, con ciega brutalidad de tragedia griega, pero finalmente sublimada” (Hiriart,

2010, p. 11). A propósito de este autor, es muy interesante la definición que él propone en torno al títere cuando dice:

Los títeres, incluidos entre ellos los guiñoles, son actores diligentes, y a su modo expresivos, todo mundo sabe, y así lo teorizo el maestro Enrique Von kleist (1777-1811) en sus clásicos e insuperables escritos sobre marionetas, que un muñeco llama más la atención y es más fascinante que un actor de carne y hueso. Hay varias razones para esta predilección, la más obvia reside en la rareza... La otra razón no es tan obvia y hay en ella un principio de estética, consiste en que sentimos placer al ejercer nuestra imaginación, y el títere deja más campo a nuestra imaginación que las personas reales. Y eso porque precisamente el títere es actor, pero no es persona real, sino ¿qué? ¿qué es un títere?; digamos que el títere es una especie de signo que los espectadores interpretamos (Hiriart, 2010, p.11).

Existe una literatura más amplia que define al teatro de títeres, pero considero que con las aportaciones anotadas anteriormente basta para entender la importancia de los títeres en la estimulación de la creatividad para niños de educación primaria.

2.2.2 El teatro de títeres en la educación

En su texto: *A los niños el mejor teatro*, Merlín (2000) nos recuerda: “El teatro enseña, para bien o para mal” (p. 12). Esto es una verdad que se comprueba a lo largo de la historia del teatro y la educación.

Dada su fuerza como medio de comunicación, el teatro ha sido utilizado para enseñar, para educar o para adiestrar. En el caso concreto del teatro de títeres, desde sus orígenes, sirve para enseñar, transmitir mitos he historias sagradas, esto sucedió en el oriente y así nos comparte Iglesias y Murray (1995), refiriéndose a los títeres.

Así lo vemos en las sombras sagradas del Wayang Poerva Javanés, donde se presentaron pasajes de la lucha sostenida entre los diablos y los dioses, para poco a poco perder su carácter sagrado en la figura del Karagioz Turco: Precisamente sucedió cuando el sutradhara o manejador de hilos hindú rememora en escena pasajes de Ramayana o del Mahabharata (Iglesias y Murray, 1995, p. 20).

En Egipto, Grecia y la Roma antigua, los títeres también enseñaban, Beloff (1945) en su texto "Muñecos animados", nos cuenta que los dioses del Egipto, los cuales eran autómatas o títeres, levantaban e inclinaban la cabeza y movían los ojos, que, en Grecia en los tiempos de Baco, los títeres conocidos como "neurópatas" actuaban en espectáculos religiosos. Al paso del tiempo, la misma clase en el poder siguió utilizando el teatro de títeres para divertir y enseñar, Beloff, anota refiriéndose a un titiritero francés de nombre Brioché y a su espectáculo de marionetas, lo siguiente:

A mediados del siglo XVII, Brioché, y más tarde su hijo Franchon, encantan a los humildes. El mismo rey lo invita a dar sus funciones en el palacio real para divertir al Delfín, el príncipe heredero; su educadora, la Duquesa de Ventadour, reconocía bien el valor educativo de ellas y no ahorra gastos para perfeccionarlas (Beloff, 1945, p. 11).

La misma autora, nos comparte que la iglesia católica, no dudó en utilizar, las marionetas para evangelizar, nos dice incluso que el nombre "marionete", es en nombre que daban a los ángeles en las representaciones religiosas. "Los llamaban "pequeñas Marías" y según el diminutivo francés de María: marionete "(Beloff, 1945, p. 8). Durante varios siglos, los títeres y en especial las marionetas, que son los títeres manipulados por hilos, fueron parte de la educación no formal, y debido a esto y a su gran aceptación entre todas las clases sociales, grandes músicos compusieron obra, exclusivamente para el teatro de títeres, Joseph Hayden, Mozart y Gluck escribieron para este fin. En la literatura, William Shakespeare escribió algunos entremeses para

títeres de hilo, Calderón de la Barca escribió también una obra para marionetas y posteriormente Goethe, escribió su célebre “Fausto” inspirado por una obra de títeres muy popular en Alemania de aquel tiempo. Beloff (1945) nos dice que el teatro de títeres siempre fue apreciado hasta que llegó el siglo XX y entonces la evolución industrial arrasó con algunas tradiciones artísticas: “el siglo XX ocupado por el desarrollo del maquinismo y de las industrias, se desinteresó de los títeres, considerándolos juegos de niños. La industrialización transformó al artesano en obrero de fábrica, cambió sus costumbres” (Beloff, 1945, p. 47).

Pero como sucede en todos los tiempos, algunos educadores, artistas y profesionales de varias áreas, conscientes de la importancia del teatro de títeres, lograron el renacimiento del teatro de animación en los tiempos modernos.

Beloff (1945) nuevamente, nos ilustra en torno a ese renacimiento: “En París, antes de la guerra, el arquitecto Marcel Temporal, organiza varios grupos de marionetistas en una sociedad que se llama “compañeros de la marioneta” [...] En el año 1937, cuando se abrió en París la exposición internacional de artes y técnica, el señor Temporal invitó a todos los marionetistas de Europa a participar en la exhibición de los muñecos animados” (Beloff, 1945, p. 48).

En el mismo texto Beloff (1945) nos dice que, en España, las misiones pedagógicas de 1931, compuestas por pintores y escritores, entre ellos Federico García Lorca, Miguel Prieto y Rafael Alberti, colaboraron con la creación del teatro de títeres representando obras de Lope de Rueda y del mismo García Lorca. En Rusia, después de la revolución de octubre, revolución socialista, el “Teatro del Joven Espectador” en Leningrado presentaba obras de teatro de títeres, y según nuestra autora, se daban catorce espectáculos diarios y en verano el teatro atendió diez mil espectadores, en torno a toda esta actividad, ella dice:

En Rusia, después de la revolución, gentes de mucho amor y mucha fe en el teatro de muñecos, hombres y mujeres, profesionistas y artistas, se dedicaron

en cuerpo y alma a esta actividad. Se llamaban así mismo “Petrushechnik”, por el nombre de héroe popular Petrushka (Beloff, 1945, p. 60).

En México el teatro de títeres ha estado presente desde época precolombina, así nos lo dice De Sahagún (1979) en su célebre texto “historia general de las cosas de Nueva España”:

El que hace salir, o soltar a los dioses es una especie de Saltinbanqui. Entraba a la casa de los reyes, se paraba en el patio. Sacudía su moral, lo remecía y llamaba a los que estaban en él. Van saliendo unos como niñitos. Unos son mujeres, muy bueno es su atavió de mujer: su capa, su collar de piedras finas. Bailan, continúan, representan lo que determina su corazón de él, cuando lo han hecho, entonces remueve el morral otra vez: luego van entrando, se colocan dentro del morral. Por esto se daba gratificaciones al que se llama “el que hace salir, saltar o representar a los dioses”. (De Sahagún, 1979, p. 906).

Con este fragmento del historiador colonial podemos conocer que ya existían títeres que divertían, pero como en toda obra teatral, también enseñaban a un pueblo. El “teokixiti” o el que hace salir o representar a los dioses era un titiritero ambulante que debido a la imposición cultural por parte de los conquistadores españoles desapareció, no así las decenas de juglares y saltinbanquis que en época colonial recorrían la nueva España ofreciendo teatro y teatro de títeres en todas las provincias de lo que hoy es México.

Tuvieron que pasar varios siglos para que los títeres Rosete Aranda en el siglo diecinueve, causaron la admiración y aprecio del pueblo y gobernantes como Benito Juárez, Antonio López de Santa Ana, y Porfirio Díaz y es hasta inicios del siglo veinte cuando realmente el teatro de títeres es utilizado como un medio de educación, así nos lo hace saber Nomland (1999) en su artículo titulado “el teatro de marionetas”:

En 1929, cuando Bernardo Ortiz de Montellano, contando con la cooperación del partamento de Bellas Artes de la secretaria de Educación Pública, organizo

un teatro de títeres en la Casa del Estudiante Indígena. Con la ayuda de los profesores Antonio M. Ruiz y Julio Castellanos y las de los estudiantes, construyó un teatro de títeres, y organizó un concurso entre los mismos educandos para seleccionar la mejor obra. (Nomland, 1999, pp. 125-126)

La labor inicial de Ortiz de Montellano, fue el detonante para que se produjeran y representaran una gran cantidad de obras de teatro de títeres en la Ciudad de México, siempre con un enfoque educativo, Nomland (1999) vuelve a anotar: “La verdadera posibilidad educativa de los títeres se hizo evidente para Leopoldo Méndez, que entonces dirigía la sección de artes plásticas del departamento de Bellas Artes” (Nomland, 1999, p. 126).

El conocido pintor y grabador, sugirió que la Secretaría de Educación Pública patrocinara un teatro de títeres para niños y fue tan exitoso, que el propio Leopoldo Méndez poco tiempo después colaboraría directamente en lo que se llama *Época de oro del guiñol en México*. Se conoce así una época en la cual destacados artistas plásticos y escritores colaboraron en la construcción, representación e impulso al teatro de animación, su inicio se puede ubicar con la primera representación ante el secretario de Educación de 1932, Nomland (1999) lo describe de la siguiente manera:

Fue en esos primeros días cuando se logró captar la atención de los funcionarios de la Educación Pública. Pronto se organizó una función especial en los talleres de Mixcalco 12, la casa de Germán Cueto, para Narciso Basol, secretario de Educación., y para Carlos Chávez, director del departamento de Bellas Artes. El esfuerzo logró su intención de conseguir un subsidio oficial para el teatro de marionetas en México (Nomland, 1999, p. 127).

En la citada función de títeres, realizada para el secretario de Educación, estuvo presente Silvestre Revueltas, músico ya de gran prestigio que compuso una partitura, conocida como: “Rin-Rin Renacuajo”, la cual ofreció al grupo de titiriteros quienes

habían inspirado dicha composición y quienes habían presentado precisamente la obra “Rin-Rin Renacuajo”.

Lago (1987), en su libro “Teatro guiñol mexicano” nos comparte el juicio de Silvestre Revueltas, en torno al teatro de títeres y la educación:

El teatro para niños como intentan llevarlo a cabo Graciela Amador, Leopoldo Méndez, Germán Cueto y señora y sus colaboradores, es de gran trascendencia educativa. Se habla a los niños, en su lenguaje propio, de cosas conocidas y al mismo tiempo nuevas por su presentación y propósito, Van adquiriendo insensiblemente y de una manera agradable y divertida una vigorosa ideología, un sentimiento de la justicia y el deber, que millones de aburridas lecciones, y demás aburridos consejos, jamás lograrán obtener (Lago, 1987, p. 20).

La época de oro del guiñol en México, duro aproximadamente hasta los años cuarenta del siglo veinte, su influencia llegó a algunos países de Latinoamérica y sobre todo a Venezuela, los grupos se presentaron en casi toda la república y Estados Unidos de Norteamérica. En dicha época de oro participaron, escribiendo, diseñando, elaborando títeres o actuando, literatos como Germán List Arzubide, Bernardo Ortiz de Montellano, Arqueles Vela; Pintores como Fermín Revueltas, Gabriel Fernández Ledesma, Julio Castellanos; Escultores como Germán Cueto, Ramón Alva de a Canal, Jaime Colson; Músicos como Silvestre Ruelas, Graciela Amador y una decena más de artistas que han sido orgullo de México contemporáneo.

Lamentablemente, en la actualidad, el teatro de títeres ha dejado de ser importante para los programas de estudio, de todos los niveles educativos y de esta manera se desaprovecha como una valiosa herramienta para la psicoterapia infantil para la educación en general y sobre todo para el desarrollo de la creatividad.

2.3 La infancia y su caracterización: dos enfoques

Para esta investigación fue necesario considerar las etapas de desarrollo de la niñez, ya que, éstas determinan la capacidad que pueda tener el niño en la realización de las

tareas planeadas. Partiendo de las teorías cognitivas, las cuales se centran en el estudio de la estructura y desarrollo de los procesos del pensamiento, especialmente cómo afecta esto a la comprensión de la persona su entorno, encontramos el aporte de Piaget recuperado por Meece (2000), el cual establecido una secuencia evolutiva en el proceso evolutivo.

- a) Primer periodo, de 0 a 2 años: llamado periodo sensorio motor. En este periodo el niño utiliza sus sentidos y capacidades motoras para conocer los objetivos y el mundo (ve que es lo que puede hacer con las cosas) aprende a lo que se llama permanencia del objeto.
- b) Segundo periodo, desde 2 a 6 años: llamado período pre-operacional, observamos que los niños son capaces de utilizar el pensamiento simbólico, que incluye la capacidad de hablar. Los humanos utilizamos signos para conocer el mundo y los niños ya los manejan en este periodo. Sin embargo, este pensamiento simbólico es todavía un pensamiento egocéntrico, el niño entiende el mundo desde su perspectiva.
- c) Tercer periodo, desde los 7 a 11 años: periodo de las operaciones concretas. En este periodo el niño puede aplicar la lógica, aplica principios. El niño ya no conoce intuitivamente sino racionalmente. Sin embargo, no maneja todavía abstracciones. Su pensamiento está anclado en la acción concreta que realiza. Este periodo escolar.
- d) Cuarto periodo de los 12 años en adelante: periodo de las operaciones formales. Hablamos del adolescente y del adulto. Es la etapa del pensamiento abstracto no solo piensa de la realidad, sino como puede hacer las cosas, ya puede hipotetizar. (p. 112).

Cabe señalar que los niños que conforman la muestra de esta investigación se encuentran justamente en la llamada etapa de operaciones concretas, de acuerdo a la clasificación que Piaget hace.

De acuerdo con Piaget, el niño ha logrado varios avances en la etapa de las operaciones concretas. Primero su pensamiento muestra menos rigidez y mayor flexibilidad. El niño entiende que las operaciones pueden invertirse o

negarse mentalmente, es decir, puede devolver a su estudio original [...] Así, pues, el pensamiento parece menos centralizado y egocéntrico. (Meece, 2000, p. 112).

En esta etapa la seriación, la clasificación y la conservación son operaciones perfectamente posibles, por este motivo el grupo de estudio de esta tesis estaba en la capacidad para recibir un taller de teatro de títeres, que permitiera el análisis en el desarrollo de su actividad creadora.

Por otro lado, Brodova y Leong (2008) en su texto *Herramientas de la Mente*, nos ofrecen un análisis de la teoría del desarrollo hecha por Vygotsky y comparan dicha teoría con la propuesta constructiva de Piaget, para los fines que persigue esta tesis, es importante hacer un breve repaso.

A diferencia del conductismo, tanto Piaget como Vygotsky creían que los niños tienen un papel activo en la adquisición del conocimiento, “Vygotsky y Piaget no ven al niño como un participante pasivo, como un recipiente en espera de recibir conocimientos, sino que destacan los esfuerzos intelectuales activos de los niños para aprender” (Bodrova y Leong, 2009, p. 27). Vygotsky le daba un peso especial a la transmisión social, porque para él influye no solo en el contenido sino también en la naturaleza misma y de la esencia del proceso del pensamiento. Volviendo a Bodrova y Leong (2009) es importante anotar que las diferencias entre Piaget y Vygotsky radican en que, mientras el primero pone el acento en el papel de la interacción del niño como objetos físicos en el desarrollo del pensamiento, Vygotsky valora más las acciones de un niño sobre los objetos, siempre y cuando sucedan en un contexto social, En torno al lenguaje Piaget, considera que este es un subproducto del desarrollo intelectual, Vygotsky va más allá y plantea que el lenguaje desempeña un papel relevante en el desarrollo cognitivo y construye el núcleo de las funciones mentales del niño.

En la actualidad existen varias perspectivas que nos explican el desarrollo del niño, estas van desde teorías biológicas, las teorías psicoanalíticas, las conductuales, las cognoscitivas y las contextuales. Para los fines que persigue esta tesis es importante la contribución de la teoría del desarrollo cognoscitivo planteada por

Vygotsky, Meece (2000) nos recuerda que: “la teoría de Vygotsky recalca que los adultos guían y apoyan el desarrollo intelectual del niño. A través de la supervisión social [...] en la zona del desarrollo proximal” (p. 117).

En resumen la muestra objeto de estudio que va de los 9 a 10 años cuenta ya tanto con un desarrollo cognitivo que, aunque aún basado en acciones concretas, tiene ya la capacidad de pensar con flexibilidad y emplear un lenguaje desarrollado y con capacidades para aprender activamente del contexto con las herramientas que el adulto le provea, lo anterior facilita el desarrollo de actividades previstas en el taller de teatro de títeres diseñado para ellos y poder valorar si su capacidad creativa se ve influenciada por éste.

Capítulo 3:
Diseño metodológico

3.1 Método o alcance

La investigación aquí presentada y titulada: “La creatividad infantil y su fortalecimiento a través del teatro de títeres”, se desarrolló como un trabajo cuantitativo la cual tiene por características distanciar al investigador del objeto de estudio, se busca una suerte de lógica que va de lo general a lo particular en los razonamientos de la investigación, de acuerdo con las teorías y leyes relativas al objeto de investigación y, por último, recurre a herramientas de análisis estadístico para fortalecer la conclusión. El objetivo general del trabajo fue “explorar la relación entre el desarrollo de la creatividad y el teatro de títeres en niños entre 9 y 10 años de una escuela primaria”.

Este trabajo además de cuantitativo es exploratorio, lo que significa que su alcance tiene por límite “examinar un tema o problema poco estudiado” (Hernández et al., 2014). En este sentido, el teatro de títeres es un medio didáctico que sirve para estimular, orientar y desarrollar la creatividad en el niño, llevando a cabo ciertos niveles de abstracción y desarrollando sus habilidades y destrezas. Para los niños, el juego dramático es parte de su naturaleza; es una forma en como conoce, prueba y explora un mundo nuevo lleno de maravillas.

Ahora bien, una de las cuestiones a resolver en una investigación científica se refiere a la forma o las estrategias que se seguirán para recolectar los datos del objeto de investigación. Esta recolección de datos, la cual debe ser acorde con las otras partes de la investigación y particularmente con el planteamiento del problema, supone un diseño de investigación. Así pues, el diseño de investigación para este trabajo, de acuerdo con Hernández et al. (2014), es de tipo cuasiexperimental. Esto significa que “a un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo” (Hernández et al., 2014). Cabe alertar que, de acuerdo con Hernández et al. (2014), este tipo de diseños no son adecuados para mostrar causalidad, pues debido al bajo control de variables extrañas o fuera de control, se puede confundir el resultado y atribuir a causas erróneas. En este caso, el diseño cuasiexperimental sirve para explorar fenómenos y proponer nuevas vías de estudio y abordaje. Tal y como resulta ser el caso de la creatividad y el taller de títeres. En otras investigaciones, como

la de Buitrón y Contreras (2011) titulada “Teatro de títeres en la creatividad en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 315 Huancán Huancayo” se demostró que el teatro de títeres es un auxiliar pedagógico que ayuda a incrementar la creatividad en niños de educación preescolar, en la presente investigación, como veremos más adelante, se trabajó con niños del 5° año de primaria y los resultados fueron también positivos.

3.2 Población y muestra

Para el enfoque cuantitativo, uno de los aspectos centrales es la determinación de la población que será estudiada. Se entiende por “población o universo, como un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Hernández, et al., 2014, p. 174). Por otro lado, Toledo (2016), nos ofrece más elementos para entender el concepto, cuando anota:

La población de una investigación está compuesta por todos los elementos (personas, objetos, organismos, historias clínicas) que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación. La población tiene la característica de ser estudiada, medida y cuantificada (p. 3).

Una vez definido el concepto, se puede decir que la población de este estudio está conformada por todos los niños que cuentan con una edad de entre 9 y 10 años, no obstante, para delimitar el grupo objeto de estudio se eligió como muestra a todos los niños que, contando entre estas edades, además cursan el quinto año, de esta forma la muestra seleccionada es la denominada dirigida.

La muestra dirigida selecciona sujetos “típicos” con la vaga esperanza de que sean casos representativos de una población determinada. Por ello, para fines deductivos-cuantitativos, donde la generalización o extrapolación de resultados hacia la población es una finalidad en sí misma [...] la única ventaja de una muestra no probabilística –de la visión cuantitativa– es su utilidad para determinado diseño de estudio que requiere no tanto una representatividad de

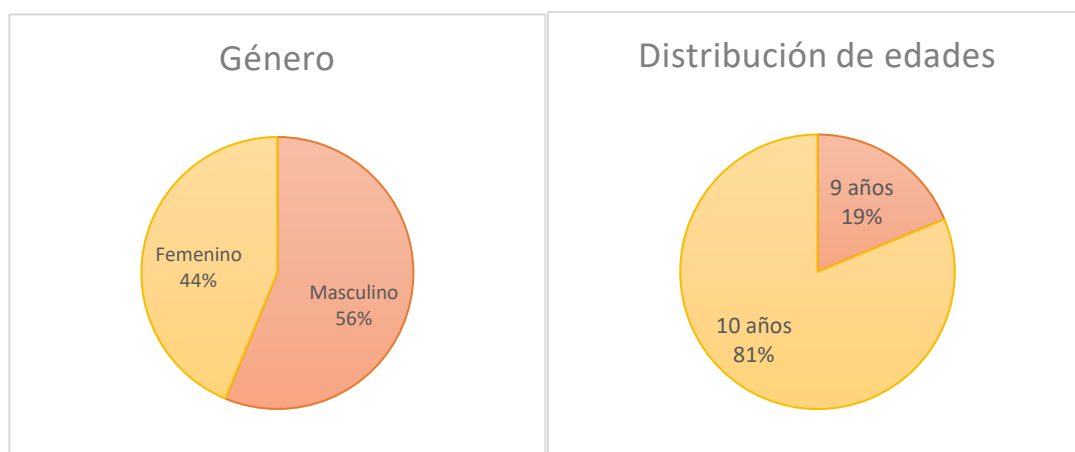
las características previamente en el planteamiento del problema (Hernández et al, 2014, p. 262).

Por tanto, la muestra se conformó por el quinto grado único, de la escuela primaria Ramón López Velarde, de la ciudad de Zacatecas y se conformó por 16 niños y niñas de 5º año de primaria, con edades entre nueve y diez años (figuras A y B). El criterio de selección ha sido por conveniencia. El motivo por el cual trabajé con este grupo y con esta institución, es porque conozco desde hace unos años la colonia en la cual está ubicada la escuela; el barrio o colonia Díaz Ordaz, considerada de nivel medio bajo. Incluso la colonia se le conoce con el sobrenombre de “La Pinta” y se ha caracterizado desde la época de los años sesenta del siglo veinte, por ser un lugar donde prevalece la violencia en sus calles y el comercio de algunas drogas.

Al atender un grupo de educación primaria, en el contexto antes descrito sin duda, representó todo un reto el abordar el tema de la creatividad a través del arte, pues como se plantea en este trabajo y se ha demostrado en estudios previos, aquí analizados, la creatividad en general puede ser una herramienta para encontrar alternativas de desarrollo personal, identificación de habilidades que permitan a los niños de primaria reconocer posibilidades en su toma de decisiones e incluso solucionar conflictos, como lo dice Medina et al. (2016) “la creatividad es una capacidad específica del ser humano que le permite crear, elaborar productos y poner en práctica soluciones para resolver problemas de la realidad” (p.155). Al ser una muestra pequeña con un diseño cuasiexperimental, no es recomendable proponer un método estadístico inferencial, pues la muestra no responde a una selección aleatoria ni suficientemente numerosa o representativa de una población, que podrían ser los niños de primaria en edades entre los nueve y diez años. Así pues, las características sociodemográficas recolectadas en este estudio se muestran a continuación.

Figura 1.

Distribución sociodemográfica de la muestra en género y edades



Nota. Elaboración propia

3.3 Instrumentos

La Prueba de Imaginación Creativa para Niños o PIC-N fue seleccionada porque no existen muchas opciones en el mercado que ofrezcan medir la creatividad en niños con características semejantes a los niños objeto de estudio en esta tesis, además de ser un instrumento de evaluación confiable que utiliza el término “juego” en lugar de emplear la palabra “test” o “prueba”, de acuerdo a los autores esto lo hacen con el fin de minimizar la expresión “examen”, término que puede inhibir el resultado. Lo anterior resulta acertado ya que como ellos anotan, esto permite “propiciar el sentido lúdico del proceso creador” (Artola et al., 2010, p. 15).

Este instrumento parte del constructo de imaginación para evaluar a la creatividad. De acuerdo con Khatena (citado por Artola et al., 2010), la imaginación es “la capacidad de la mente de considerar elementos que no están presentes en los sentidos” (p. 13). Los elementos no se reducen a elementos singulares o simples, sino que la capacidad de imaginación supone “representaciones de personas, objetos o situaciones” (Artola et al., 2010, p. 13). En este sentido, la imaginación se debe clasificar en imaginación creadora e imaginación reproductora. Esta última se refiere a la capacidad de recordar o recuperar objetos ya conocidos anteriormente. En cambio, la imaginación creadora evoca “elementos precedentes de distintas percepciones, construimos formas nuevas [...], reunir intencionadamente imágenes anteriores para sacar de ellas nuevas combinaciones” (Artola et al., 2010, p. 13).

Otro elemento a resaltar sobre la creatividad es que depende de condiciones emocionales, así como de las intelectuales. En otras palabras, la motivación, el pensamiento divergente, así como las condiciones contextuales (o facilidades, ejemplo: tiempo para reflexionar) aparecen como requisitos esenciales en la expresión creativa. La PIC-N contiene cuatro juegos, que se describen a continuación.

3.3.1 Juego 1

Este juego consiste en apreciar un dibujo donde se muestra a un niño abriendo un cofre el cual tiene detrás a un chango y están rodeados de una maleza. El niño que observa el dibujo tiene que escribir todo aquello que pudiera estar ocurriendo en la escena. Según los autores este juego permite al niño expresar su curiosidad e imaginación, formular hipótesis y pensar en términos de lo posible. Este juego permite evaluar a la facilidad para producir ideas, también llamada capacidad de fluidez ideacional, fluidez narrativa. Esto es, mide la flexibilidad espontánea de su pensamiento o capacidad para introducir diversidad en las ideas producidas en una situación relativamente poco estructurada (Artola et al., 2010, p.15)

Figura 2.
Copia del juego 1



Nota. Tomado de PIC-N (p. 65) por Artola, T. Ancillo, I. Barraca y J. Moreno P. 2010, TEA ediciones.

3.3.2 Juego 2

Se trata de una variante o adaptación del Test de Guilford (uso de un ladrillo), los autores sustituyeron el ladrillo por un tubo de goma, porque consideraron que éste es más fácil de identificar como un elemento de construcción para los niños. Aquí se les da la instrucción a los niños de “Haz una lista de todas las cosas para las que podría servir un tubo de goma. Piensa en cosas interesantes y originales. Apunta todos los usos que tú le darías, aunque sean imaginarios. Puedes utilizar el número y tamaño de tubos que tú quieras (Artola et al., 2010, p.68). Este juego evalúa la capacidad de redefinición de los problemas, de agilizar la mente y ofrecer nuevas interpretaciones o significados ante objetos familiares para darles un nuevo uso o sentido. De manera específica este juego o prueba mide espontaneidad productiva, es decir, la capacidad de producir un gran número de ideas diferentes sobre el tema. También considera a la flexibilidad de su pensamiento, es decir, la capacidad que tienen los niños de dar soluciones diversas ante el uso de un objeto. Finalmente, este juego mide la originalidad narrativa o también llamada capacidad para producir ideas nuevas y originales.

Figura 3.

Copia del juego 2

JUEGO N.º 2

Haz una lista de todas las cosas para las que podría servir un tubo de goma. Piensa en cosas interesantes y originales. Apunta todos los usos que tú le darías aunque sean imaginados. Puedes utilizar el número y tamaño de tubos que tú quieras

Ejemplo: «Como tubería para el agua».

1. Secar agua de una pecera _____
2. Beber agua _____
3. Hacer un vestigo _____
4. Transportar agua de un sitio a otro _____

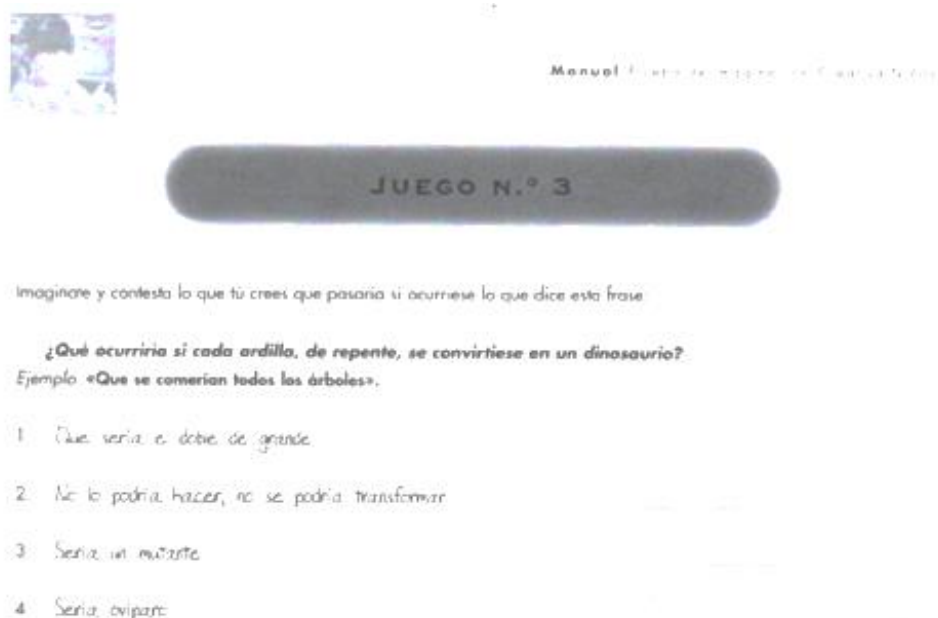
Nota. Tomado de PIC-N (p. 68) por Artola, T. Ancillo, I. Barraca y J. Moreno P. 2010, TEA ediciones.

3.3.3 Juego 3

Se anota la indicación que se proporciona a los niños que están haciendo la prueba es: “¿qué ocurriría si cada ardilla, de repente, se convirtiese en un dinosaurio?” (Artola et al ., 2010, p.70). Aquí los autores proponen evaluar el aspecto fantasioso de la imaginación, característica importante en el comportamiento creativo. Este juego permite evaluar: fluidez ideativa, flexibilidad espontánea y originalidad narrativa.

Figura 4.

Copia del juego 3



Nota. Tomado de PIC-N (p. 70) por Artola, T. Ancillo, I. Barraca y J. Moreno P. 2010, TEA ediciones.

3.3.4 Juego 4

Según los autores es una prueba de imaginación gráfica inspirada en algunos de los ítems del Test de Torrance, en ella el sujeto tiene que completar cuatro dibujos a partir de unos trazos dados y poner un título a cada uno de ellos, en esta prueba se determina la capacidad del sujeto para dar una respuesta original. Esta prueba tiende a discriminar a los individuos “elaboradores” de los individuos “originales”, es decir aquellos sujetos que tienen pocas ideas pero que, sin embargo, las trabajan mucho con gran imaginación, de aquellos sujetos que tienen ideas muy originales, pero tienen dificultad para elaborarlas. Aquí se evalúa a la originalidad gráfica o figurativa,

entendida como: aptitud para producir ideas alejadas de la evidente, habitual o establecida. Se caracteriza por la rareza de las respuestas dadas. También mide capacidad de elaboración que es la actitud para desarrollar, aplicar o embellecer las ideas. También avala el uso del color y las sombras como una contribución creativa al dibujo.

Figura 5.

Copia del juego 4



Nota. Tomado de PIC-N (p. 72) por Artola, T. Ancillo, I. Barraca y J. Moreno P. 2010, TEA ediciones.

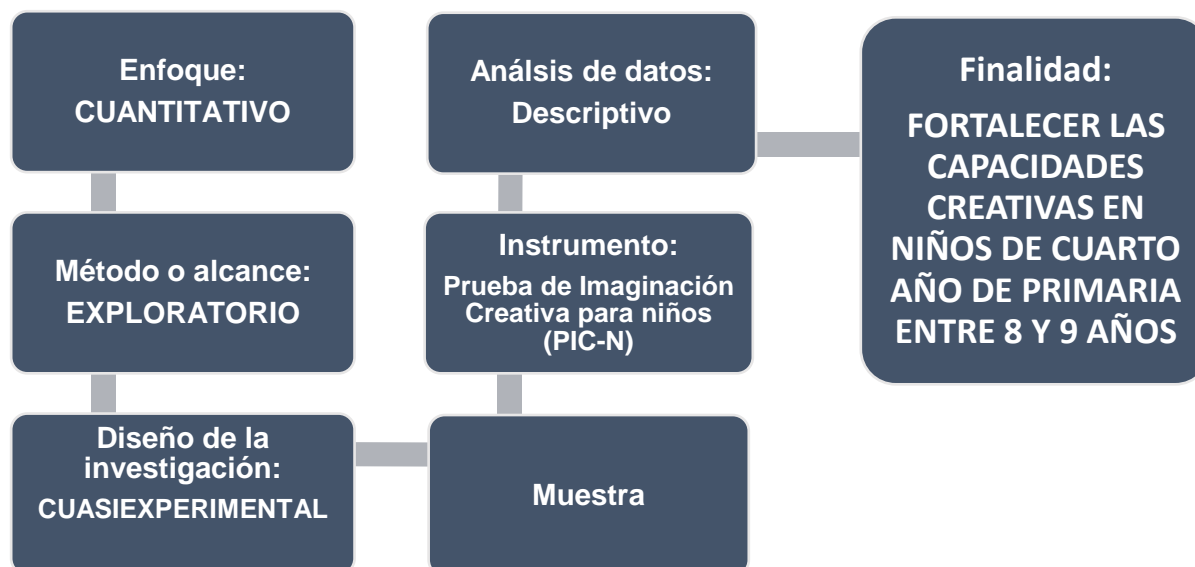
Por último, esta prueba pide a los niños que elaboren un título con respecto al dibujo realizado lo que se evalúa a través de los criterios definidos por expertos que se pueden consultar en el manual.

Para calcular los resultados de la prueba, se debe revisar la guía de puntuación y las normas de estimación. Los puntajes sumados de los juegos 1, 2 y 3 dan como resultado el puntaje general de la creatividad narrativa, en tanto que los puntajes particulares del juego 4 dan como resultado el puntaje de la creatividad gráfica. La suma de los puntajes de la creatividad narrativa y la creatividad gráfica da el puntaje general de la creatividad.

De modo resumido, para la aplicación de la prueba, las instrucciones se leen a los niños y se aclaran las dudas de las tareas propuestas. Existe un tiempo determinado para cada juego, que puede ser flexible según el desempeño de los evaluados. En ningún momento de la prueba, el infante puede distraerse de su tarea con otras tareas lúdicas.

Figura 6.

Diseño de investigación



Nota. Se presentan cada uno de los pasos que conforman la estrategia general de la investigación: “La creatividad infantil y su fortalecimiento a través del teatro de títeres”

3.4 Procedimiento

El procedimiento que se llevó a cabo en la presente tesis consistió en los siguientes pasos: contacto con la escuela primaria, contacto con el grupo asignado y la profesora

a cargo de éste, aplicación de la Prueba Imaginación Creativa para Niños (PIC-N), diseño y aplicación del taller de teatro de títeres “Manos a la obra” con el grupo muestra y aplicación de un post test o segunda aplicación del PIC-N.

3.4.1 Contacto con la escuela primaria

Dado que el proyecto de tesis. “La creatividad infantil y su fortalecimiento a través del teatro de títeres”, fue registrado por la secretaría de Investigación y Estudios de Posgrado, el día 3 de julio del año 2019, el contacto inicial con la escuela primaria Ramón López Velarde se realizó el día 26 de agosto del mismo año, día en que inició el ciclo escolar 2019-2020. Es importante anotar que la entonces directora de la escuela, maestra María Dolores Luevano López mostró siempre una disposición al trabajo, lo que facilitó en gran medida el contacto con el grupo y las condiciones materiales para trabajar el taller de teatro de títeres.

Cabe mencionar que la escuela Ramón López Velarde, desde hace varios años me ha abierto las puertas del plantel ya que varias veces había yo presentado al alumnado obras de títeres y también conjuntamente habíamos organizado un evento por la defensa de los derechos culturales de la niñez llamado “La ciudad de los niños”.

3.4.2 Contacto con el grupo asignado y la profesora a cargo de este

El viernes seis de septiembre tuve el primer contacto con el grupo asignado, que fue el quinto año de primaria compuesto por 16 integrantes 9 hombres y 7 mujeres del turno matutino. Dado el nerviosismo que presentaron los niños decidí echar mano de algunas estrategias psicoeducativas que permitieran la generación de confianza conmigo e inicié por contarles un cuento, el cual fue: “El perro que no podía ladrar”, de Rodari (2000), el cual nos comparte la importancia de la tolerancia, además de abordar un problema psicológico referente a la discapacidad. A pesar de lo anterior era notorio que algunos niños no manifestaban mucho interés en la actividad que se les proponía que era la aplicación de la prueba PIC-N. Por ello en colaboración con la profesora Patricia Mora, decidimos acercarnos a cada niño que lo requiriera por si no quedaban claras las instrucciones de la prueba y así motivarlos a terminar cada una de las tareas con mayor interés.

Es importante comentar que en palabras de la profesora sus alumnos nunca habían tomado clases de educación artística y además no solían responder a pruebas que no fueran las académicas que sus profesores les aplicaban. A pesar de ello la aplicación de la prueba se desarrolló sin mayores contratiempos.

3.4.3 Pretest con la Prueba de Imaginación Creativa PIC-N

Como ya se anotó la PIC-N es una prueba diseñada para evaluar la creatividad a través del uso de la imaginación o fantasía del niño. Consta de cuatro juegos: los tres primeros evalúan la creatividad verbal o narrativa, el cuarto la creatividad gráfica. Es de hacer notar que se les tuvo que repetir varias veces las instrucciones ya que no entendían las indicaciones, varios se desesperaban al no poder responder y otros terminaban de manera desinteresada, dando a entender que no les interesaba el resultado, a pesar de que en todos los juegos las respuestas eran muy simples, nada abundantes y estereotipadas.

A pesar de lo ya descrito se pudo llevar a cabo la evaluación con la participación de todos los integrantes del grupo. El tiempo empleado para ello fue de 8:00 a las 12:00 horas.

3.4.4 Diseño y aplicación del taller de teatro de títeres: “Manos a la obra”

Una vez aplicada la PIC-N, se acordó con la maestra de grupo y la dirección de la escuela que el taller de teatro de títeres se llevaría a cabo todos los viernes de 8 a.m a 12 p.m. en el salón de clase del grupo, en la biblioteca de la escuela además de incluir, para motivar al grupo, visitas a cuatro museos de la ciudad.

Después de una revisión bibliográfica en torno a los talleres y cursos sobre creatividad para niños en nuestro país, se decidió elaborar un taller de teatro de títeres, desde un enfoque constructivista, porque esta metodología, alienta a generar “desequilibrios cognoscitivos que llevan a los individuos a cuestionar sus conocimientos y a probar nuevas ideas” (Pimentel, 2007, p. 10) esto es, precisamente lo que se desea cuando se trabaja en talleres de creatividad generar desequilibrios para pensar nuevas ideas. Además, el teatro de títeres es una disciplina artística que

permite y necesita de la confluencia de la literatura, las artes plásticas, la música y otras tecnologías asociadas a la actividad escénica.

En este taller fueron consideradas actividades que desarrollan las categorías de la capacidad creativa como lo son: la originalidad, flexibilidad, elaboración y fluidez de pensamiento, que la prueba de PIC-N toma en cuenta. En total para lograr el propósito de fomentar el desarrollo de la creatividad se diseñaron 10 sesiones con una duración de 120 minutos, que se describen a detalle a continuación:

1. Presentación y dinámicas de creatividad
2. Escritura creativa
3. Escritura creativa
4. Expresión corporal en el teatro
5. Vocalización
6. Creatividad gráfica
7. Creatividad gráfica
8. Pintura y modelado creativo
9. Elaboración de personajes
10. Elaboración de teatrinos y escenografías

A continuación, se muestran las planeaciones didácticas por sesión del taller de teatro de títeres denominado *¡Manos a la obra!*

Tabla 1.

Presentación y dinámicas grupales

Dirigido a: Niños de 9 a 10 años de quinto grado de la escuela Ramón López Velarde				Número de Sesión: 1
Competencias a desarrollar: Fluidez, flexibilidad y originalidad gráfica				Duración: 120 minutos
Tiempo	Técnica	Actividad	Materiales	
10 min	Cadena de nombres	Presentarse ante el grupo diciendo su nombre y la siguiente persona deberá repetir el nombre de quien le antecedió.	Tapetes para piso	
20 min	Saludos múltiples	Se van a saludar entre todos de manera diferente todos estarán de pie y se saludarán de diversas maneras, codo con codo, espalda con espalda, con el pie derecho, etc.	Ninguno	Quispe Coila, R. (2019). <i>Dinámicas grupales y habilidades sociales en alumnos de quinto grado.</i> Universidad Católica los Ángeles
30 min	Salir del círculo	Todos los alumnos se colocan en un círculo y cogidos de la mano, un alumno se coloca dentro del círculo e intenta salir, los demás lo impiden, juntándose, ayudándose, etc., etc.	Ninguno	
30 min	Cuentan historias	El primer miembro del grupo dispone de un minuto, tiempo para contar una historia, a continuación, el siguiente participante seguirá contando la historia desde el punto en que su compañero la dejó.	Ninguno	
30 min	Felices fiestas	Contarán los sueños de cada uno de los asistentes, después se dibuja y colorea al final y como cierre el coordinador explica la importancia de los sueños y fantasías.	Hojas blancas, lápices, colores	Guamán Guamán, M. (2011). <i>Dinámicas y juego para desarrollar inteligencias múltiples en el área de lenguaje y literatura para niños de tercer año.</i> Universidad Salesiana

Nota. Elaboración propia.

Tabla 2.

Escritura creativa 1

Dirigido a: Niños de 9 a 10 años de quinto grado de la escuela Ramón López Velarde				Número de Sesión: 2
Competencias a desarrollar: Creatividad en la narración oral y escrita				Duración: 120 minutos
Tiempo	Técnica	Actividad	Materiales	Referencia
60 min	El binomio fantástico	Se pide que pasen por parejas, los niños al pizarrón. Situados a los extremos y sin que se observen deben escribir el nombre de un animal uno y el de una cosa el otro. Todo esto en silencio y en secreto, pero no para todo el grupo que puede leer las consignas del pizarrón. A continuación, se pide que todo el grupo invente una historia con lo escrito, creando con esas palabras una relación, enlazándolas con una preposición y los artículos correspondientes.	pizarrón, marcadores	Rodari, G. (2011). <i>Gramática de la fantasía</i> . Planeta, CONACULTA. Alas y raíces
60 min	El error creativo	Se pide a los niños que escriban tres nombres de objetos cotidianos, después se les pide que escriban otros tres objetos que se escriban de manera muy parecida o inventada, se les puede poner como ejemplo la palabra fusil, con una c de más ¿dispararía, balas, plumas o fucsias? Los niños deberán escribir sus ocurrencias. Posteriormente escribirán otros tres objetos que se escriban de manera muy parecida o inventada, se les puede poner como ejemplo la palabra fusil, con una c de más ¿dispararía, balas, plumas o fucsias? Los niños deberán escribir sus ocurrencias.	Lápices y hojas blancas	

Nota. Elaboración propia.

Tabla 3.

Escritura creativa 2

Dirigido a: Niños de 9 a 10 años de quinto grado de la escuela Ramón López Velarde				Número de Sesión: 3
Competencias a desarrollar: Creatividad en la narración oral y escrita				Duración: 120 minutos
Tiempo	Técnica	Actividad	Materiales	Referencia
60 min	Caperucita roja en helicóptero	Se les escribe a los niños algunas palabras con las que deberán inventar una historieta, cinco palabras, por ejemplo, sugiere una serie con la historieta de caperucita roja: niña, bosque, flores, lobo, abuela. La sexta debe romper la serie, por ejemplo, helicóptero, y así estos reinventan una nueva historieta	Lápices, hojas blancas, lápices de colores	Rodari, G. (2011). Gramática de la fantasía. Planeta, CONACULTA. Alas y raíces
60 min	El texto dinámico	Se les explica a los niños que el cuento y el teatro están contruidos bajo el mismo esquema, presentación de personajes, nudo (conflicto) y desenlace, después se les pide que tomen cualquier cuento corto, suyo o de otro autor y lo traduzcan al lenguaje dramático identificando los tres elementos mencionados	Hojas blancas, lápices, libros de cuentos para niños	Guijosa, M. he Hiriart, B. (2004). Taller de escritura creativa. PAIPOS, SEP

Nota. Elaboración propia.

Tabla 4.

Expresión corporal en el teatro

Dirigido a: Niños de 9 a 10 años de quinto grado de la escuela Ramón López Velarde				Número de Sesión: 4
Competencias a desarrollar: Confianza, expresión y creatividad				Duración: 120 minutos
Tiempo	Técnica	Actividad	Materiales	Referencia
20 min	Estatuas de sal	Un perseguidor y todos perseguidos; quien sea tocado por el perseguidor se convierte en estatua de sal, se inmoviliza y sólo puede ser liberado si alguien libre lo toca	Ningún material	Boal, A. (2002). <i>Juegos para actores</i> . ALBA Editorial, S.I.V.
20 min	Baile de manzanas	Dos compañeros bailan con una manzana sostenida entre las frentes de ambos, deben evitar que caiga	Una manzana grande	
20 min	Carrera en cámara lenta	Gana el último en llegar una vez iniciada la carrera, los actores no podrán interrumpir sus movimientos los cuales deben ejecutar lo más lento posible	Ningún material	
20 min	El vampiro de Estrasburgo	Caminan los actores por el salón con los ojos cerrados, uno de ellos como director toca el cuello de alguien que pasa a ser el "vampiro" dará un grito de terror y a partir de ese momento buscará el cuello de otro para chupar la sangre. El grito que le permitirá a los demás saber dónde está el vampiro e intentar escapar	Ningún material	
20 min	Descubrir el objeto	Con los ojos tapados y las manos atrás, utilizando todas las demás partes del cuerpo el actor tocará o intentará descubrir cual es el objeto que se le presenta enfrente	Objetos del propio salón y frutas	
20 min	El imán afectivo (negativo y positivo)	Los actores caminarán por la sala con los ojos tapados durante algunos minutos, con los brazos cruzados y lentamente, cuando los tropiecen deberán separarse inmediatamente (domina el polo negativo) Después de unos minutos el director anunciará a los participantes que el imán está en positivo. A partir de ese momento los que se toquen deberán quedarse pegados, no pueden moverse, pero sus pies deben seguir avanzando.	Ningún material	

Nota. Elaboración propia.

Tabla 5.

Vocalización teatral

Dirigido a: Niños de 9 a 10 años de quinto grado de la escuela Ramón López Velarde				Número de Sesión: 5
Competencias a desarrollar: Fluidez, flexibilidad y originalidad gráfica				Duración: 120 minutos
Tiempo	Técnica	Actividad	Materiales	Referencia
20 min	Vocalización básica	Ejercicios de relajación, respiración, trompetillas, escalas musicales, etc.	–	Rojas Duran, P. y Gonzáles Fulle, B. (2016). <i>Protagonistas del teatro en el juego</i> . CNCA
20 min	Que no se trabe la lengua	Se pide al grupo que reciten un trabalenguas, a los que no saben se les enseña uno sencillo, por turnos jugaran variando el sonido, la velocidad y tono	–	
20 min	A las vocales	Todos participan formando una masa coral, el facilitador determinará una vocal cualquiera a cada uno. La dinámica consiste en que deberán pronunciarla con más o menos intensidad cuando el facilitador levante o baje la mano.	–	
30 min	Decibeles	A cada participante se le entrega una frase que contenga una acción, deben memorizarla y decirla acorde a su significado. Por ejemplo, la frase “dímelo al oído” o “explosión”.	–	
30 min	¿Adivina quién se casa?	Se pone el grupo en círculo, el facilitador se acerca a un participante y le dice ¿sabes que se casa Juanita? a ¿lo que el participante deberá responder ¿que se casa? La actividad consiste en que debe responder con una emoción distinta (sorpresa, susto, angustia)	–	

Nota. Elaboración propia.

Tabla 6.

Creatividad gráfica

Dirigido a: Niños de 9 a 10 años de quinto grado de la escuela Ramón López Velarde				Número de Sesión: 6
Competencias a desarrollar: Fluidez, flexibilidad y originalidad gráfica				Duración: 120 minutos
Tiempo	Técnica	Actividad	Materiales	Referencia
20 min	Dos colores opuestos	Se pide a los niños que con la mano izquierda tomen el color que más les guste y con la derecha el que menos les guste, posteriormente cerrarán los ojos y empezarán a dibujar aleatoriamente líneas curvas sobre una hoja blanca, al final deben opinar que ven en su dibujo	Hojas blancas, Lápices de color	Klurt, C. (1999). <i>Taller de creatividad</i> . Instituto Tlaxcalteca de cultura
20 min	El color es muchas cosas	Se pide a los niños que tomen el color que más les guste, posteriormente se pide que cierren los ojos y pongan sus lápices sobre una hoja blanca, el lápiz debe comenzar a moverse convirtiéndose en una mariposa, un águila, un pez, un cuchillo, etc., etc. Al final deben opinar sobre su dibujo		
20 min	Dibujar conceptos	Se pide a los niños que tomen los colores que desean y sobre una hoja blanca deben dibujar conceptos, tales como explosión, filtrar, gotear, etc.		
30 min	Rayar	Se pide a los niños que rayen aleatoriamente una hoja, después deben buscar figuras reconocibles. Ellos deben imaginar y completar por lo menos veinte figuras.		Ivanevsky, L. (2016). <i>Despierta la creatividad. Tutoriales de dibujo Cartoon</i> . https://www.youtube.com/watch?v=CvfRpiOiUnI
30 min	Jugar con objetos cotidianos	Se toma como modelo un objeto de la clase (libro, fruto, mobiliario, etc.) Se pide después a los niños que tomen un lápiz con la mano derecha y otro con la mano izquierda y a la par deben dibujar el modelo sin buscar la perfección, al final pueden hacer los retoques que quieran.		

Nota. Elaboración propia.

Tabla 7.

Creatividad gráfica 2

Dirigido a: Niños de 9 a 10 años de quinto grado de la escuela Ramón López Velarde				Número de Sesión: 7
Competencias a desarrollar: Fluidez, flexibilidad y originalidad gráfica				Duración: 120 minutos
Tiempo	Técnica	Actividad	Materiales	Referencia
30 min	Sacar a pasear a una línea	Se pide a los niños que copien un dibujo de un salón, es este caso una silla; Este modelo debe ser dibujado, primeramente, con puras líneas curvas, luego quebradas y al final rectas.	Hojas blancas Y lápices de colores	Letchipia, M. (1997). <i>¡Juguemos a pintar!</i> Instituto María Curie Sklodowska
30 min	Autorretrato	Se les muestra a los niños una imagen del cuadro "Autorretrato con pericos" de Frida Kahlo, después se les pregunta ¿qué estaba pensando? ¿dónde vivía? ¿por qué está vestida así? Posteriormente se les pide que dibujen su propio autorretrato y que cambien los pericos por el animal que más les guste.	Hojas blancas y lápices de colores	
30 min	Energía	Se les explica a los niños, dibujando en el pizarrón esferas, que la energía en una obra plástica está en relación con la posición y materia. Si se dibujan dos elementos iguales se rechazan ¿si son diferentes qué pasa? Se les pide que dibujen esto.	Hojas blancas y lápices de colores	Tibol, R. (2010). <i>Cuadernos de Orozco</i> .Planeta
30 min	Grabar la emoción	Se les ofrece diversos frutos partidos a la mitad para que los niños puedan hacer grabado con la textura de cada fruta ¿qué pasaría si escarbáramos un poco la textura del fruto? ¿qué pasaría si grabáramos con hojas secas? ¿qué pasa si grabamos con piedras? Al final se les propone que libremente escojan los materiales para grabar.	Hojas blancas Pintura acrílica Un pepino Una manzana Una pera	Letchipia, M. (1997). <i>¡Juguemos a pintar!</i> Instituto María Curie Sklodowska

Nota. Elaboración propia.

Tabla 8.

Pintura y modelado creativo

Dirigido a: Niños de 9 a 10 años de quinto grado de la escuela Ramón López Velarde				Número de Sesión: 8
Competencias a desarrollar: Fluidez y originalidad plástica				Duración: 120 minutos
Tiempo	Técnica	Actividad	Materiales	Referencia
20 min	Húmedo sobre húmedo y húmedo sobre seco	Se les pide a los niños que pinten un pequeño cuadrado de amarillo muy húmedo, antes de que se seque se le deben gotear puntos de color rojo muy húmedo ¿qué efecto se obtuvo? Después de realizar el mismo procedimiento, pero se debe esperar que el color amarillo este seco ¿qué figuras encontraron con cada técnica?	Cartulinas Lápices recipientes y acuarelas	Raynes, J. (2006). <i>Curso completo de acuarela</i> . Ediciones BLUME
20 min	Círculos expansivos	Se les pide a los niños que pinten la mitad de un cuadro de color rojo y la otra mitad de amarillo, cuando aún este húmedo se le aplican gotas de alcohol ¿qué efecto nos da? Después se les pide a ellos que busquen más círculos		
20 min	Gotas	Se les da a los niños unas hojas de papel de cocina goteros y tinta de colores, deben de gotear al azahar pintura sobre el papel y esperar a que seque la pintura ¿qué figuras encontrarán?	Papel de cocina Goteros, tinta en diversos colores	Martín, N. (2018). <i>Técnica de pintura para niños</i> https://www.youtube.com/watch?v=AvHnY2Ws8E8
60 min	Modelar la emoción (harina de sal)	Se prepara junto con los niños harina de sal. Después se les pide que jueguen con ella, posteriormente se les pide que modelen emociones ¿cómo será la tristeza? ¿cómo será la alegría? ¿Cómo será el susto? Finalmente, se les pide que realicen la cara de un personaje, este puede ser un animal o un ser humano	Una bolsa de harina de trigo Una bolsa de sal Anilina vegetal en diversos colores	Letchipia, M. (1997) <i>Juguemos a pintar</i> , México, Instituto María Curie Sklodowska.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 9.

Elaboración de personajes

Dirigido a: Niños de 9 a 10 años de quinto grado de la escuela Ramón López Velarde				Número de Sesión: 9
Competencias a desarrollar: Fluidez y originalidad plástica				Duración: 120 minutos
Tiempo	Técnica	Actividad	Materiales	Referencia
20 min	El objeto títere	Se les pide a los niños que tomen cada uno un pliego de papel de china, después deben de descubrir su textura, su peso, su color, tamaño, resistencia, olor. Después deben de realizar un personaje con el mismo papel, pueden valerse de cualquier técnica, doblarlo, arrugarlo, cortarlo, etc.	Pliegos de papel de china en diversos colores	Pimentel, C. (2018). <i>Laboratorio de animación de títeres y objetos</i> . Instituto Zacatecano de Cultura
40 min	Luces y sombras	Se le reparte una cartulina negra a cada niño, se les pide después que dibujen un personaje que los represente, este personaje debe de ser recortado y acondicionado para que tenga movilidad, ya que pasará finalmente al teatro de sombras para contarnos su mayor alegría o su mayor tristeza.	Pliego de cartoncillo negro, tijeras, alambre, pinzas, hilo, una lámpara y un teatrino de teatro de sombras	Murray, G. y Mijares, R. (1995). <i>El teatro de sombras</i> . Árbol Editorial
60 min	Guiñol	Se les muestra a los niños diversos títeres de guante o guiñol, después se les enseña cómo elaborar uno de la manera más sencilla posible ya que una vez que tengan ellos los materiales deberán realizar un personaje, el cual no buscará la perfección técnica sino la expresividad y la originalidad, al final los niños pueden jugar e improvisas escenas con sus títeres.	Papel periódico, bolas de unicel, globos, pinturas, engrudo, Resistol blanco, padecería de telas y peluches, pinceles, recipientes con agua, cartulina blanca y botones.	Robles, Micelli E. (1976). <i>Como hacer un muñeco guiñol</i> , Gobierno del estado de Chiapas. Dirección General de Educación Pública

Nota. Elaboración propia.

Tabla 10.

Elaboración de teatrinos y escenografías

Dirigido a: Niños de 9 a 10 años de quinto grado de la escuela Ramón López Velarde				Número de Sesión: 10
Competencias a desarrollar: Originalidad plástica y teatral				Duración: 120 minutos
Tiempo	Técnica	Actividad	Materiales	Referencia
60 min	Caja misteriosa	Con cajas de diferentes formas y tamaños los niños construirán un teatrino en miniatura para peep show, ellos deben construir su historia con las herramientas ya ofrecidas en sesiones anteriores y además elaborarán títeres de sombra sencillos en los materiales que están a la disposición.	Cajas de cartón, hojas blancas, cinta, Resistol blanco, cartulinas negras, palitos de madera, alambre y tijeras.	Tavera, C. (2015). <i>A través de la mirilla nos encontramos.</i> FONCA
	Diez formas de hacer Teatros	Se divide el grupo en diez equipos y cada uno deberá inventar la manera de representar una obra corta de teatro de Títeres, utilizando un Teatrino elaborado con los materiales que se tengan a la mano (sillas, mesas, escritorios, libreros, etc.) sólo se les proporcionará material para armas, la escenografía que complementará el Teatrino.	Cartulinas, telas, hilos, alambre, pinceles, pintura vinílica, estambre, cinta, Resistol blanco.	García, M. y Nuñez, G. (1970). <i>Cómo hacer un teatro guiñol.</i> Instituto Nacional de Protección a la Infancia

Nota. Elaboración propia.

3.4.5 Aplicación del postest con la PIC-N

Una vez terminada la aplicación del Taller de teatro de títeres para fomentar el desarrollo de la creatividad en los niños se aplicó la prueba PIC-N, nuevamente a los integrantes del grupo participante. Cabe señalar que cuatro niños que no estuvieron presentes en el momento del post-test se pudieron evaluar unos meses después debido a la pandemia de COVID-19 en 2020 ya que se suspendieron las clases presenciales. Fue hasta el momento en que se autorizó la posibilidad de convivencia controlada y con varias medidas el que se localizaron en su domicilio a estos cuatro niños y se me permitió aplicarles la PIC-N por segunda ocasión.

3.4.6 Análisis de la información obtenida y elaboración de resultados

Ya que se contó con el pre-test y el post test me di a la tarea de calificar los resultados obtenidos en ambas aplicaciones sobre la medición de la creatividad que hace la PIC-N. Cada prueba fue calificada empleando el cuadernillo denominado de corrección, inicié por colocar los datos que identificaran a cada niño que contestó dicha prueba, posteriormente evalué cada uno de los juegos. Así en el juego 1 se evaluaba fluidez y flexibilidad. En los juegos 2 y 3 además de fluidez y flexibilidad se evalúa originalidad. Finalmente, en el juego 4 se mide originalidad a partir de valorar en sus dibujos, elaboración, sombras, color, título y detalles especiales.

Es importante comentar que la PIC-N evalúa dos rubros de la creatividad que son la Creatividad Narrativa que se obtuvo a partir de los puntajes en los juegos 1, 2 y 3, de la misma forma que la Creatividad Gráfica lo daba el juego 4. Sumando ambas puntuaciones fue como se obtuvo la Creatividad General de cada niño. Estos detalles se narran en el apartado de instrumentos y se alude nuevamente a ellos tanto en los resultados como en las conclusiones.

Capítulo 4:
Resultados de investigación

4.1 Resultados de la investigación

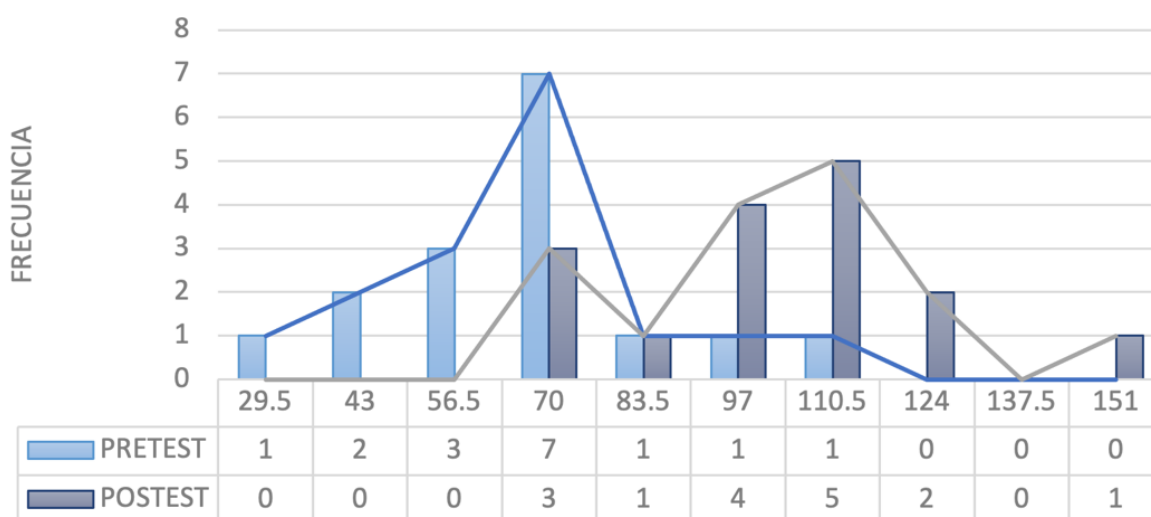
El instrumento seleccionado, en la presente tesis, que permitió evaluar la creatividad en niños de entre 9 y 10 años de edad, como se ha mencionada fue la Prueba de Imaginación Creativa Niños (PIC-N), es de hacer notar que después de una revisión exhaustiva de instrumentos que midieran creatividad en niños la seleccionada fue la PIC-N dado que contó con las características necesarias para la investigación.

La Prueba de Imaginación Creativa para niños, PIC-N, basa su evaluación en la noción de la creatividad como resultante de dos componentes o dimensiones principales: la creatividad narrativa y la creatividad gráfica. La suma de los puntajes naturales de estos dos subdimensiones da como resultado en valor total de la creatividad general. Así pues, los resultados que se presentan primero son los de los puntajes de las evaluaciones pre y post a la muestra (ver figuras 7, 8 y 9) de la creatividad general y posteriormente de los componentes narrativa y gráfica. Los tres gráficos presentan los puntajes agrupados en clases, que son rangos de puntajes obtenidos antes y después del taller.

En la figura 7 se observan diez clases o rangos que van del 29.5 al 151 (puntaje natural). Tales puntajes indican las clases y los límites para establecer la frecuencia de los resultados que los niños obtuvieron durante la investigación. Así, por ejemplo, en la evaluación pretest (azul claro de la figura 7), el puntaje 70 es el que congrega a todos los puntajes iguales o menores a este (siete en total), pero superiores a 56.5 (clase inferior inmediata) o, de igual modo, puntajes inferiores a 83.5 (clase superior inmediata). Para la evaluación posttest (azul grisáceo de la figura 7), la clase con más datos congregados es de 110.5 (cinco puntajes iguales o inferiores a este valor, pero superiores a 97, clase inferior inmediata que congrega una frecuencia de 4 resultados iguales o inferiores a 97). Como se puede apreciar, para el pretest, el rango de puntajes va de 29.5 a 110.5 (puntaje natural), en tanto que, en el posttest, el rango va de 70 a 151. Ello significa que, en su conjunto, el grupo control evaluado antes y después de la intervención, obtuvo mejores resultados en el posttest, lo que se manifiesta en un desplazamiento a la derecha de los resultados. Esta condición se replica de modo similar en las subdimensiones de la creatividad narrativa y gráfica (figuras 8 y 9).

Figura 7.

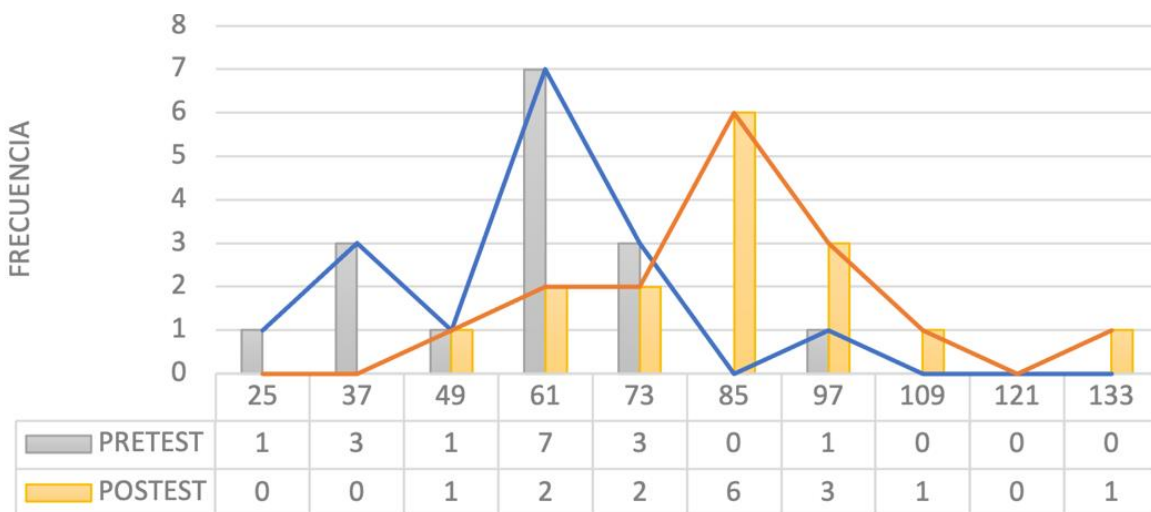
Histograma de frecuencias resultados generales de la creatividad



Nota. En la vertical se muestran los resultados, agrupados en frecuencias, de los puntajes de la muestra en pre y postest. Se observa un incremento (línea gris y barras azul oscuro) respecto de los valores de la capacidad creativa general en la prueba PIC-N después del taller.

Figura 8.

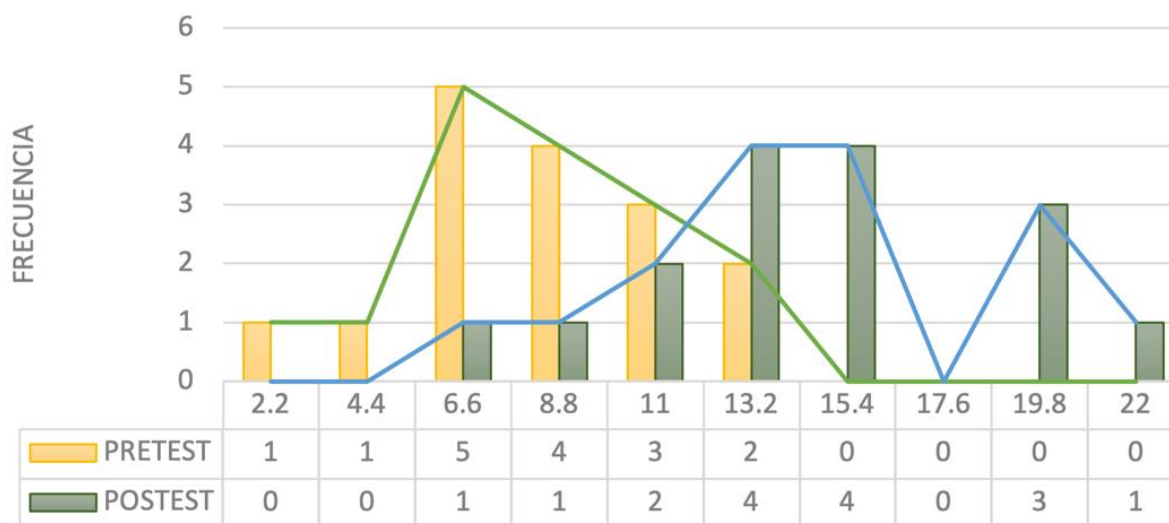
Histograma de frecuencias de resultados de la creatividad narrativa



Nota. Se muestran los resultados o frecuencias (eje vertical) de los puntajes (eje horizontal) del grupo experimental en pre y postest. Gráficamente se observa un desplazamiento a la derecha (línea anaranjada y barras amarillas) respecto de los valores de la capacidad creativa narrativa en la prueba PIC-N después del taller.

Figura 9.

Histograma de frecuencias de resultados de la creatividad gráfica



Nota. Se muestran los resultados o frecuencias (eje vertical) de los puntajes (eje horizontal) del grupo experimental pretest y posttest. Gráficamente se observa un desplazamiento a la derecha (línea azul y barras verde-olivo) respecto de los valores de la capacidad creativa gráfica en la prueba PIC-N después del taller.

Ahora bien, en cuanto a los puntajes, se presentan las medidas de tendencia central (mediana, la media, la moda) y de dispersión (rango y valores máximos-mínimos de puntuación natural) antes de la intervención (figuras 10, 11 y 12 y tabla 11), así como de los datos de la evaluación después de la intervención (figura 13, 14 y 15 y tabla 12).

Tabla 11.

Estadística descriptiva de las dimensiones de la PIC-N en pretest

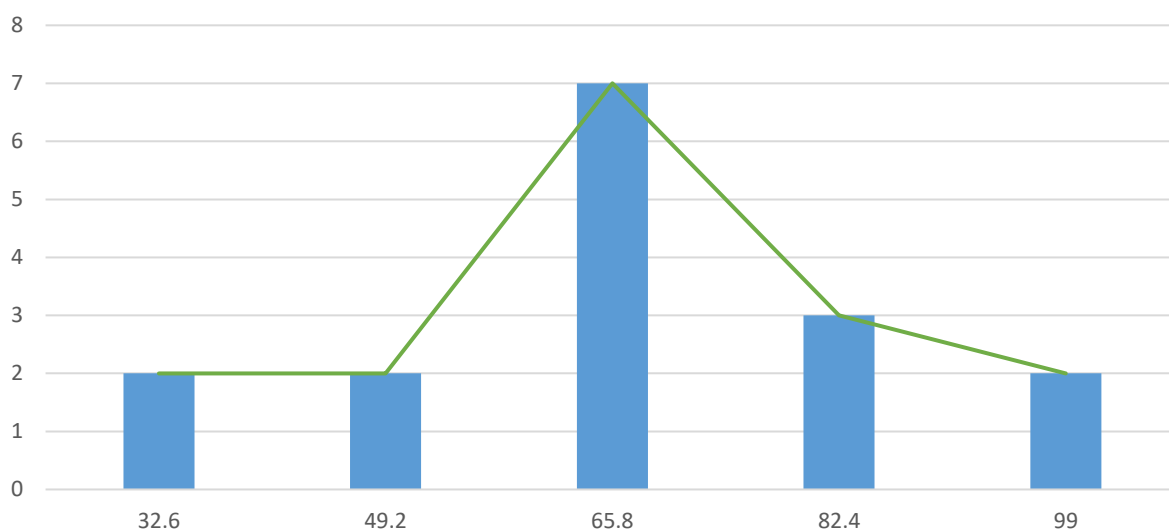
	Mediana	Media	Moda	Rango	Máximo	Mínimo
Creatividad general	61.5	59.2	56	83	99	16

Creatividad narrativa	55.5	51.9	56	73	86	13
Creatividad Gráfica	7	7.3	6	13	13	0

Nota. Elaboración propia

Figura 10.

Histograma de frecuencias en pretest de la creatividad general

**Nota.** Elaboración propia.**Figura 11.**

Histograma de frecuencias en pretest de la creatividad narrativa

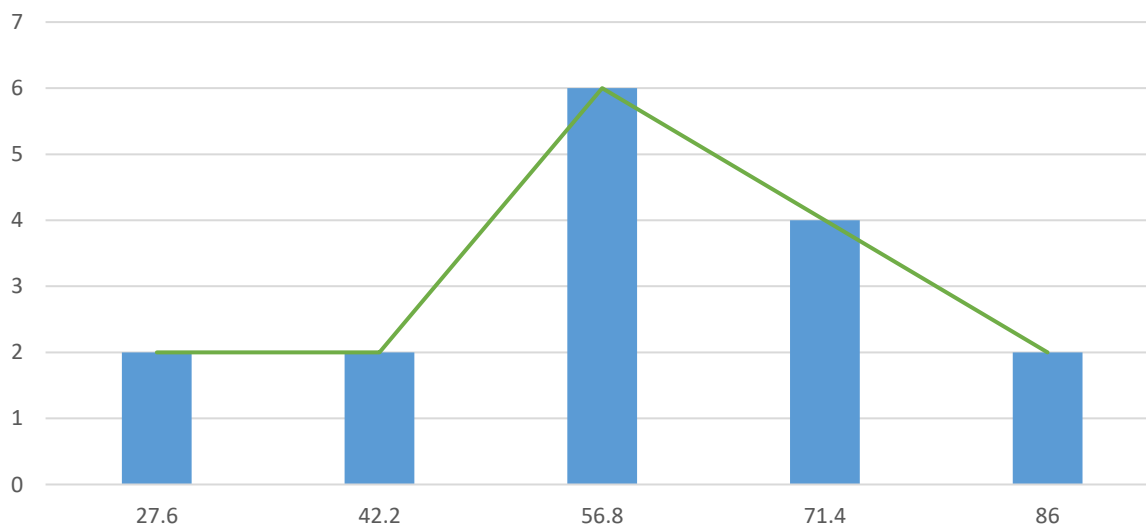
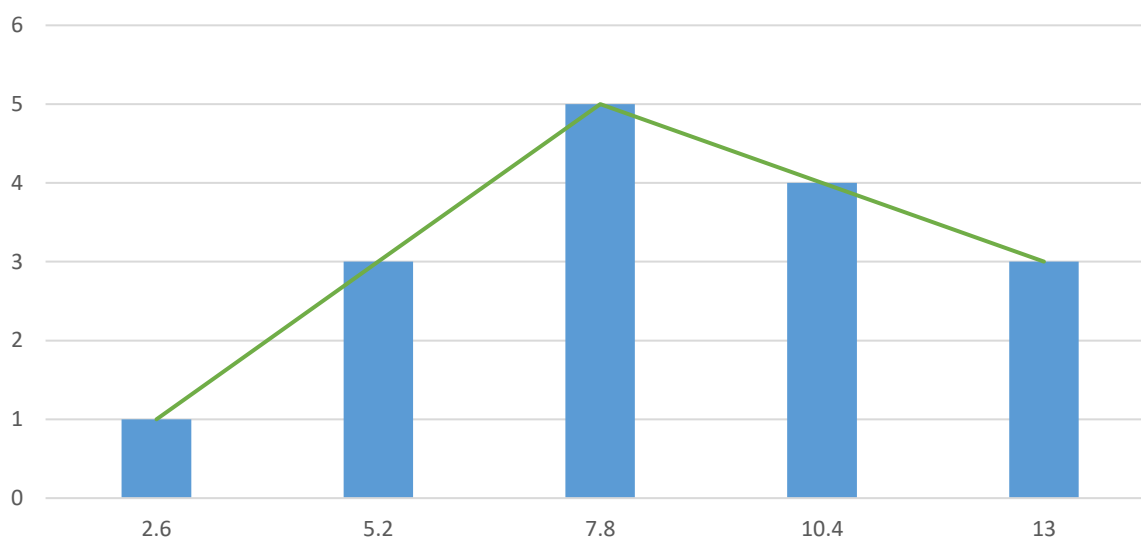
**Nota.** Elaboración propia.

Figura 12.

Histograma de frecuencias en el pretest de la creatividad gráfica



Nota. Elaboración propia.

Tabla 12.

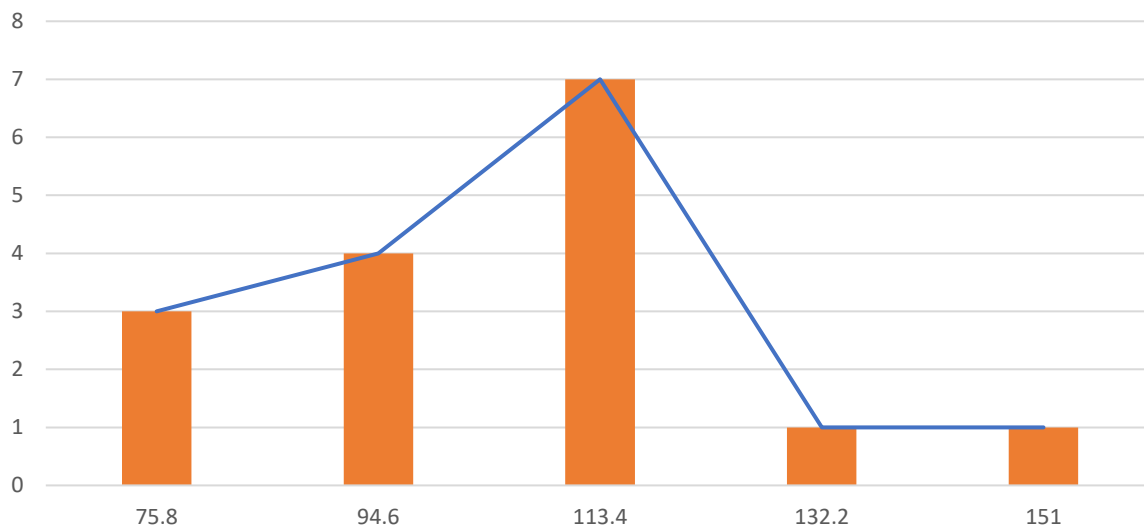
Estadística descriptiva de las dimensiones de la PIC-N en el postest

	Mediana	Media	Moda	Rango	Máximo	Mínimo
Creatividad general	97	94.375	-	94	151	57
Creatividad narrativa	81.5	80.8125	-	85	133	48
Creatividad Gráfica	13.5	13.5625	14	16	22	6

Nota. Elaboración propia.

Figura 13.

Histograma de frecuencias en el postest de la creatividad general

**Nota.** Elaboración propia.**Figura 14.**

Histograma de frecuencias en el postest de la creatividad narrativa

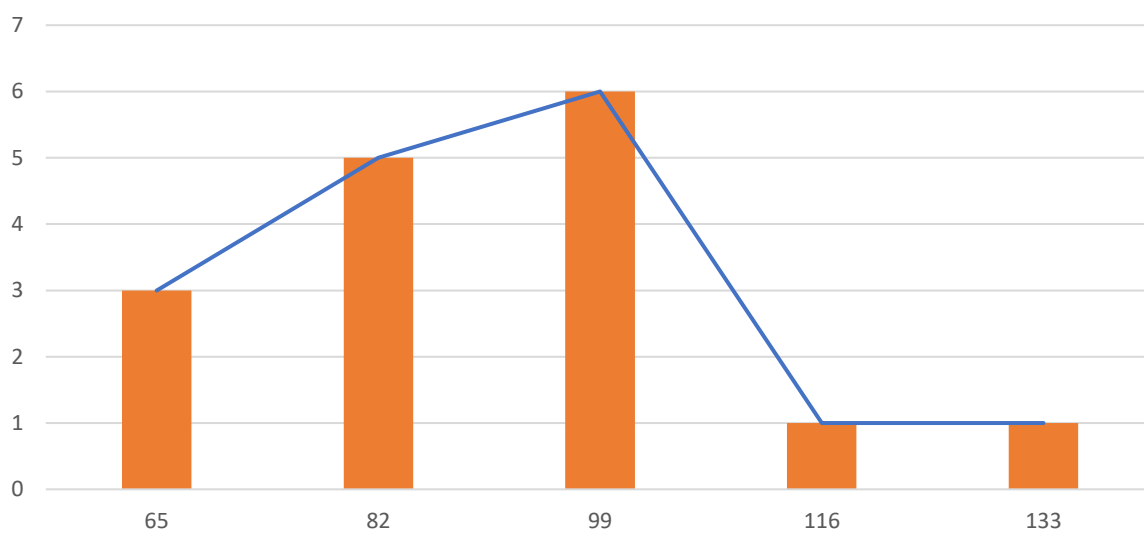
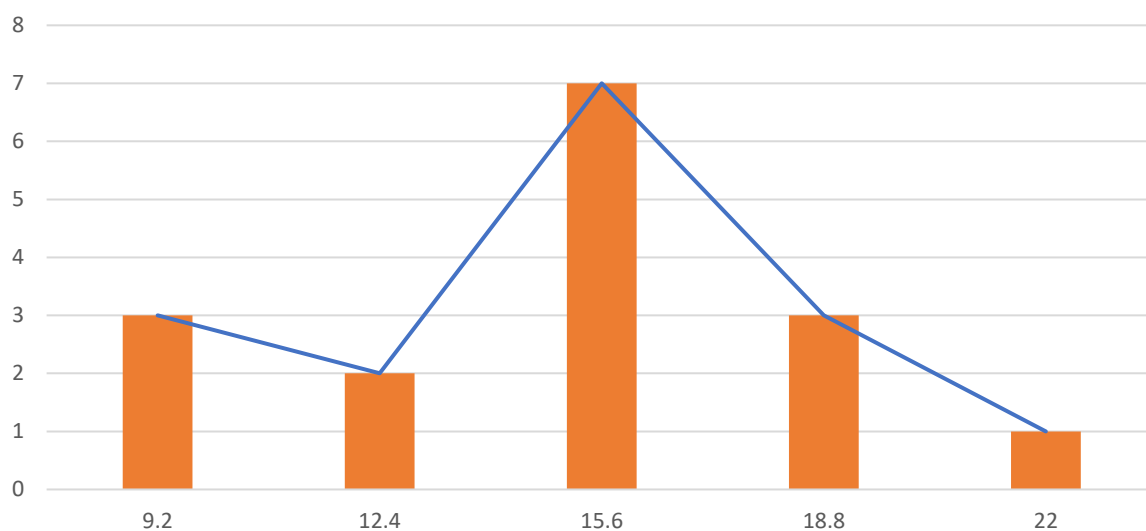
**Nota.** Elaboración propia.

Figura 15.

Histograma de frecuencias en el posttest de la creatividad gráfica



Nota. Elaboración propia.

Finalmente, como se puede apreciar en los datos numéricos obtenidos en estos resultados es claro que el trabajo presenta variaciones que se analizan a detalle y permiten llegar a las conclusiones que se presentan en los apartados últimos de esta tesis.

Capítulo 5:
Conclusiones y Discusión

5.1 Discusión

La creatividad fue el concepto central de este trabajo de investigación y como se puede apreciar en el marco teórico a lo largo del tiempo han existido diversas conceptualizaciones que tienen elementos comunes. En esta tesis se pudo corroborar que las cualidades de las que nos habla Jennigs (1979) tales como la productividad, la inventiva, la originalidad y la divergencia, entre otras, se ven reflejadas cuando se genera un producto creativo por lo que afirma que “en consecuencia, la actividad creativa forma una parte integral del proceso de crecimiento personal y es una expresión de dicho proceso (p. 9). El trabajo inicial con el pretest con los niños de quinto año de primaria permitió identificar como punto de partida los niveles de creatividad tanto narrativa como gráfica para poder obtener el total de su nivel de creatividad general.

Ahora bien, la prueba PIC-N, como se ve en los resultados arrojó inicialmente en la producción de originalidad narrativa y gráfica puntajes mucho más bajos que los que demostraron los niños después de haber puesto en práctica el taller de elaboración de títeres donde se promovió con la invención literaria a la productividad narrativa que los niños fueron capaces de desarrollar. Además, con las actividades gráficas se pudo abonar a la producción de originalidad gráfica, teniendo de manera inherente la práctica de la inventiva y la divergencia.

Retomando nuevamente a (Guilera, 2004) en su consideración sobre lo que implica la creatividad como “proceso complejo, dinámico e integrador, que involucra simultáneamente factores perceptivos, cognoscitivos y emocionales” (p. 21), en la investigación fue claro que la escuela con la que se trabajó, dado que está inmersa en un contexto social violento, se hizo necesario involucrar elementos en el orden de lo emocional sobre sus experiencias en familia, personales y escolares, como dejarlos que expresaran experiencias y sentimientos en cada uno de dichos contextos fue clave para lograr que los niños se pudieran involucrar en las actividades que se les solicitaban. Lo anterior confirma que lo dicho por el autor es un hecho dado que para obtener resultados de una evaluación de la creatividad en niños no se deben olvidar

los elementos que además de cognoscitivos y perceptivos juegan un papel en ella como lo son los emocionales.

Al igual que Guilera (2004), desde años antes Vigotsky (1999) señaló que lo emocional era un elemento involucrado en la producción creativa, cuando afirmaba que la creatividad era “cualquier tipo de actividad del hombre [que realizara], ya sea cualquier cosa del mundo exterior producto de la actividad creadora o cierta organización del pensamiento o de los sentimientos” (p.5).

Por otra parte, Foster (1971), quien habla de la forma en cómo desarrollar la creatividad en la escuela, afirma que el docente juega un papel fundamental en ello al “facilitar adecuadamente las habilidades de pensamiento creativo del niño [y] reconocer que la base de la educación radica en las emociones y concebir que la mayoría de los niños están potencialmente dotados en alguna otra esfera, si sólo pudiesen identificarla” (p. 28). Esto se corrobora en la investigación dado que si un docente no cuenta con elementos que le permitan trabajar en sus actividades académicas el desarrollo creativo de los niños y niñas resultará sumamente difícil, mientras que si se tiene como objetivo que a través de tareas escolares además de aprender contenidos académicos se puede lograr potenciarla.

En este mismo sentido Robinson y Aronica (2015) plantean que “cuando los alumnos están motivados para aprender de forma natural las destrezas que necesita para llevar a cabo lo que se proponen y su dominio de ellas es cada vez mayor a medida que sus ambiciones creativas se expanden” (p. 100). El trabajo en el grupo investigado demostró inicialmente que sin motivación se mostraban poco interesados en las actividades que se planteaban, sin embargo, la generación de confianza y motivación se llegó a un punto en donde eran los integrantes del grupo los que solicitaban cada vez más tiempo para llevar a cabo las tareas asignadas, así como continuar trabajando como la elaboración de su títere, al grado de renunciar salir a su hora de descanso o comida para lograr su objetivo.

Con esta investigación se coincide además con lo mencionado por Reyes-Sánchez y Gómez (2009) cuando afirman que:

Se enseña al alumno a ser creativo al serlo el maestro en la realidad cotidiana del aula. Se enseña al niño y al joven a ser creativo a través de la conformación de una enseñanza que le ofrezca la ocasión cotidiana y continua de un contraste permanente de pareceres, esquemas de pensamiento, sentimientos y activación, que le permita comprender el significado, de las posibilidades y consecuencias de los mismos, poniéndolo en contacto con otras constituciones personales alternativas que les ofrezcan horizontes distintos a los propios (p. 269).

Lo realizado a lo largo del trabajo de campo de esta tesis permitió corroborar que cuando se presentan formas de trabajo creativas, retadoras y llamativas para los estudiantes ellos se permiten medir sus capacidades siempre y cuando se encuentren rodeados de ambientes de confianza y motivadores.

No hay que pasar por alto que en “los actuales contextos educativos aún existen limitaciones, topes y prohibiciones que debemos superar para generar realmente contextos creativos, porque la creatividad depende de interrelaciones entre sujetos y contextos” (Elisondo, 2015, p. 4). Si bien en este trabajo fue claro que los contextos sociales en los que se encuentran inmersos los alumnos no pueden ser cambiados, sí es posible generar ambientes de aprendizaje óptimos para alcanzar metas educativas que permitan a la par el desarrollo de otras habilidades como las artísticas o creativas, pero para ello debe plantearse esto como meta tanto de enseñanza como de aprendizaje. “El maestro por lo tanto debe: pensar la educación desde una perspectiva creativa [que] implica divergencias, flexibilidad y alternativas a la hora de pensar las propuestas pedagógicas” (Elisondo, 2015, p. 4).

Ahora bien, entre las razones para promover la creatividad a través del teatro de títeres se encuentra lo planteado por Campos (2006) sobre el hecho de que “hablar de títeres es hablar, al mismo tiempo y entre muchas definiciones existentes, de alegría y fantasía, de juego e ilusión, de magia y sueños, de encanto y desenfado, de imaginación, seducción y misterio, pero sobre todas las cosas, de creatividad (p.126).

De la misma forma Cebrían Velasco (2006) con su experiencia con el teatro de títeres y la educación, en sus investigaciones ha concluido que:

La finalidad de la educación infantil, es conseguir un desarrollo integral y armónico de la persona en los ámbitos: físico, motor, emocional, afectivo, social y cognitivo. [...] En el área cognitiva, mejora la atención y la percepción y promueve la adquisición de aprendizajes significativos; en el área afectiva mejora la interacción de los niños y niñas con el entorno y mejora sus relaciones entre iguales; en el área de lenguaje fortalece su desarrollo y despliega habilidades comunicativas y diferentes formas de expresión; en el área psicomotriz desarrolla técnicas y juegos de expresión corporal y favorece el desarrollo motriz (p. 327).

En la plástica y en el arte en general son muchas las opciones de actividades que se pueden elegir para trabajar con niños en edad escolar, sin embargo, como lo afirma Cebrían Velasco (2006), es justamente el teatro de títeres un medio para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades cognitivas, atencionales y en general para el logro de aprendizajes significativos. De tal forma que como se plantea en la PIC-N la evaluación de las dimensiones de la creatividad, divididas en narrativa y gráfica, es justamente el teatro de títeres un instrumento que conjunta tareas que permite el fortalecimiento de habilidades como: la flexibilidad, la fluidez de pensamiento, así como de la originalidad.

5.2 Conclusiones

Para la presentación de las conclusiones de esta investigación se considera necesario retomar los objetivos propuestos al inicio de la ésta como hilo conductor de los siguientes apuntes. El objetivo general fue explorar la relación entre el desarrollo de la creatividad y el teatro de títeres en niños de 9 a 10 años, de la escuela primaria Ramón López Velarde del municipio de Zacatecas, una vez teniéndolo expresado se

organizaron los pasos necesarios para llegar a cumplir dicho objetivo, estos pasos fueron diseñados a través de los objetivos específicos.

La revisión teórica, la selección del instrumento que evaluaría la creatividad de niños en las edades antes mencionadas, hasta el diseño y puesta en marcha de un taller de teatro de títeres que como juicio inicial de la investigación fueron los eslabones que permitieron alcanzar la meta ya mencionada.

Inicialmente es importante señalar los motivos que llevaron a escoger la temática a investigar, ya que desde hace muchos años se ha trabajado en procesos de desarrollo de la creatividad a través del arte, en especial al teatro de títeres, ya que ésta ha sido una herramienta que he utilizado en reiteradas ocasiones en el ámbito escolar.

Como se ha dicho reiteradas ocasiones la Prueba de Imaginación Creativa Niños (PIC-N) fue el instrumento empleado en este trabajo, la cual sirvió tanto para el diagnóstico del desarrollo de la creatividad de los niños objeto de estudio, así como para corroborar a manera de post-test los cambios o no que se lograrían. Como se aprecia en los resultados de la investigación lo que arrojó el postest es claramente una mejoría grupal en las capacidades de: fluidez, originalidad y flexibilidad narrativa, originalidad gráfica que implica capacidades de elaboración, detalles especiales, color y sombra además de los títulos. Lo anterior nos permite concluir que el teatro de títeres con todas las actividades que éste requiere, como la necesidad de que los niños empleen lo que se denomina “escritura creativa”, “dibujo, pintura y modelado de personajes” además de la “actuación”, sin duda, son acciones que se relacionan directamente con el fortalecimiento de la creatividad general.

En relación a la escritura creativa como una actividad necesaria para lograr el diseño de títeres, inicialmente fue complicado motivar a los niños y niñas ya que no tienen la práctica de escribir creativamente a partir de lo que su capacidad cognitiva les permite. Generalmente los alumnos suelen seguir instrucciones donde se les dan lineamientos limitados y reglas sobre estructura, personajes, ambientes, etc. En el caso de la práctica de la escritura creativa se siguió lo que sugiere Rodari (2011), en relación a lo que denomina “el binomio fantástico” que significa, elegir al azar palabras, nombres de objetos, animales, entre otros y relacionarlas para crear alguna historia

nueva y sorprendente. A partir de ello fue que los niños se empezaron a motivar dado que no tenían las reglas limitativas para echar a volar su imaginación y escribir lo que sus capacidades y habilidades les permitían. Hay que recordar que lo importante de esta actividad no se relacionaba con una calificación académica, lo cual les dio libertad de creación para hacer lo solicitado.

Por otra parte, en el trabajo de dibujo, pintura y modelado de personajes se llevó a cabo la técnica denominada “dos colores opuestos” que consiste en tomar con su mano derecha un lápiz del color que menos les agrada y con la mano izquierda otro del color que más les gusta. Una vez que están listos se les pide que cierren los ojos e inician el movimiento de las manos con el fin de formar figuras sobre un papel en blanco. Después de un tiempo abren los ojos y deben reconocer algunas de las figuras que hayan trazado. Esta técnica juega con una variedad de acciones tanto cognitivas como emocionales ya que van desde la emoción que les provoca el agrado o no con ciertos colores, posterior a ello se requiere de atención y concentración para llevar a cabo la actividad, además de que al paso del tiempo empiezan a experimentar placer por lo que están pintando ya que, en absoluto silencio, solo siguiendo la voz de quien los guía tienen que realizar todo el ejercicio. Entre las indicaciones de quien orienta la actividad están: “imagina que tu lápiz de color se convierte en un gusanito que va caminando por el pasto”, “ahora se convierte en una mariposa que empieza a volar”, “ahora es un cuchillo que está cortando queso”, “una nube que flota en un campo verde”, “después es un taladro que intenta romper el pavimento”, etc. En este ejercicio es notorio que los niños y las niñas empiezan a expresar gestos, sonrisas y sonidos; lo cual resulta sumamente interesante para los niños y niñas ya que difícilmente han hecho algo similar. Lo anterior basado en la propuesta de Klurt (1999) y sus talleres de creatividad plástica. Todas estas tareas contribuyen al fortalecimiento de la fluidez, flexibilidad y originalidad gráfica, acciones que no solo tienen que ver con cuestiones artísticas pues se requieren en muchas de las áreas de conocimiento que los procesos de aprendizaje requieren de los estudiantes.

El factor humorístico incluido en todos los ejercicios fue un elemento determinante para motivar a los niños en la realización de todas sus actividades en el taller previsto, incluyendo la hora de recreo, en donde muchos solicitaban quedarse

para seguir lo que estaban haciendo. Lo anterior ejemplifica que cuando los niños están motivados ante la acción que están desempeñando se rompe la rutina del tiempo a la que están sometidos en horarios escolares.

De acuerdo con el marco teórico de este trabajo, en relación a lo que apuntan las teorías neurocientíficas sobre la creatividad, acciones como las narradas con anterioridad son las que me permiten afirmar que en el contexto educativo mexicano hacen falta programas y acciones institucionales vinculadas a lo artístico que permitan incentivar la creatividad y el desarrollo de otras habilidades cognitivas, sobre todo en las etapas tempranas del desarrollo infantil. El aporte de la presente tesis consiste en ofrecer ejercicios prácticos y divertidos para el desarrollo de la creatividad sustentados en investigaciones serias de teóricos en los ámbitos de la creatividad y el teatro en general.

Es necesario comentar que el teatro de títeres como una opción para el fomento de la creatividad en niños, no es la única, dado que hay estudios como los de Sánchez y Morales (2017) que trabajaron una alternativa más para el desarrollo de la creatividad como lo es la literatura. Ahora bien, si se combinan en otros estudios futuros más de una práctica de las artes o la plástica seguramente los resultados serán aún más favorables.

Además, cabe señalar que el tiempo de la aplicación de este trabajo fue limitado por la pandemia, pero no hay duda de que si se practica este tipo de actividades como complemento a lo académico en nivel escolar de educación obligatoria se puede obtener resultados más favorables. La práctica de esta investigación se hizo en un grado escolar que fue el de quinto año de primaria, sin duda, una investigación longitudinal que se pudiera llevar a cabo a lo largo de todo un ciclo escolar o por varios años de educación obligatoria, sobra decir que las conclusiones coadyuvarían al proceso de aprendizaje en general de niños y jóvenes.

Referencias

- Artola, T., Ancillo, I., Barraca, J. y Monteiro, P. (2010). PIC-N Prueba de Imaginación Creativa. Ediciones TEA.
- Barraca, J. y Artola, T. (junio, 2015). La creatividad: el reto de su medida y desarrollo. Padres y maestros. No. 362.
<http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/ArticuloPyM-La-creatividad.pdf>
- Beloff, A. (1945). Muñecos animados. Secretaria de Educación Pública.
- Boal, A. (2002). Juegos para actores y no actores. Editorial ALBA.
- Bodrova, E. y Leong, D. J. (2008). Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vigotsky. Secretaria de Educación Pública.
- Buitrón, G., Contreras, V. & Córdoba, S. (2011). Teatro de títeres en la creatividad en niños y niñas de 4 años de la IE No. 315 Huancán-, Huancayo UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ.
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Buitr%C3%B3n+Solano+G.+v%2C+Contreras%2C+C%C3%B3rdoba.S.+F.+%282011%29.+Teatro+de+t%C3%ADteres+en+la+creatividad+en+ni%C3%B1os+y+ni%C3%B1as+de+4+a%C3%B1os+de+la+IE+No.+315+Huanc%C3%A1n+%2C+Huancayo+UNIVERSIDAD+NACIONAL+DEL+CENTRO+DEL+PER%C3%9A.&btnG=
- Campos, A. (2006). ¿Cómo influyen los títeres en un efectivo aprendizaje y recreación? <https://es.scribd.com/document/410303169/Como-Influyen-Los-Titeres-en-Un-Efectivo-Aprendizaje-y-Recreacion>
- Cebrián, B. (2016). El títere y su valor educativo. Análisis de su influencia en titirimundi, festival internacional de títeres de Segovia. Universidad de Valladolid, Facultad de Educación de Segovia.
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Cebrian+Velasco+B.+%282016%29.+EL+T%C3%8DTERE+Y+SU+VALOR+EDUCATIVO.+AN%C3%81LISIS+DE+SU+INFLUENCIA+EN+TITIRIMUNDI%2C+FESTIVAL+INTERNACIONAL++DE+T%C3%8DTERES+DE+SEGOVIA.+Universidad+de+Valladolid%2C+Facultad+de+Educaci%C3%B3n+de+Segovia.&btnG=

- Converso, C. (2000). Entrenamiento del titiritero. Escenología.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad. El flow y la psicología del descubrimiento y la invención. Paidós
- Cueto, M. (2001). Apuntes sobre la experiencia artística. CONACULTA.
- Cutillas, V. (2015). El teatro y la pedagogía en la historia de la educación. Revista Tonos Digital, 28, pp. 1-31.
<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/1215/745>
- De Sahgún, B. (1979). Historia general de las cosas de la Nueva España. Porrúa.
- Dierssen, M. (2018). El cerebro creativo. La creatividad desde las neurociencias. Editorial Salvat, S. L.
- Duarte, E. (1998). La creatividad como un valor dentro del proceso educativo.
<https://www.scielo.br/j/pee/a/kcZpNzmFSVnkZXXMBTxDGSK/?format=pdf&lang=pt>
- Elisondo, C. (2015). La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. Rev. Real. Investigando Educ Vol. 15 n. 3 San José Sep./Dic. /2015.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032015000300566
- Esquivas, M. T. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Finkel, B. (1984). El títere y lo titeresco en la vida del niño. Plus Ultra
- Foster J. (1976). Desarrollo del espíritu creativo del niño. Publicaciones Culturales S. A.
- García, M. y Núñez, G. (1970). Cómo hacer un teatro guiñol. Instituto Nacional de Protección a la Infancia.
- García, J. L. (2002). Creatividad, la ingeniería del pensamiento. Trillas
- Gardner, H. (1998). Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad. Paidós Ibérica
- González-Vázquez, O. (2015). Globalización, neoliberalismo, reformas educativas y creatividad. Ra Ximhai, 11(4),413-423. [fecha de Consulta 28 de enero de 2021]. ISSN: 1665-0441. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46142596030.pdf>

- Gordom, R. (1979). El proceso creativo: autoexpresión y auto trascendencia. En Jennings, S. Terapia creativa. (pp.9-26). KAPELUSZ
- Guaman, M. (2011). Dinámicas y juegos para desarrollar inteligencias múltiples en el área del lenguaje y literatura para niños de tercer año. Universidad Saleciana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3315/1/UPS-CT002107.pdf>
- Guijosa, M. y Hiriart, B. (2004). Taller de escritura creativa. Editorial Paidós, SEP.
- Guillera, L. (2011). Anatomía de la creatividad. FUNDIT. Escola Superior de Disseny ESDi. <https://esdi.es/wp-content/uploads/2018/04/Anatomia-de-la-creatividad.pdf>
- Guilford, J. P. (1967). La naturaleza de la inteligencia humana. Editorial PAIDOS.
- Hernández, R., Fernández, C. y Batista, P. (2014). Metodología de la investigación. Mc Graw-Hill Interamericana. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hiriart, H. (2010). El teatro guiñol de bellas artes. Época de oro. CONACULTA, INBA
- Iglesias, S. y Murray, G. (1995). Piel de papel, manos de palo, historia de los títeres en México.
- INAFED. Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo. (11 de enero de 2021). Enciclopedia de los municipios y estados de México. Zacatecas. [http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM32zacatecas/municipios/32056a.html#:~:text=La%20palabra%20Zacatecas%20significa%20habitantes,sitio%20donde%20abunda%20el%20zacate\).&text=Las%20Minas%20de%20los%20Zacatecas](http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM32zacatecas/municipios/32056a.html#:~:text=La%20palabra%20Zacatecas%20significa%20habitantes,sitio%20donde%20abunda%20el%20zacate).&text=Las%20Minas%20de%20los%20Zacatecas)
- INEGI. (11 de enero de 2015). Cuéntame. Información por entidad. <http://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/zac/poblacion/comotu.aspx?tema=me&e=32>
- INEGI-SEP. (29/03/2014). Censo de Escuelas, Maestros y Alumnos de Educación Básica y Especial, CEMABE. <http://www.censo.sep.gob.mx/docs/Centrosdetrabajo/Centrosdetrabajo5.pdf>
- Ivanovsky, L. (2016). Despierta la creatividad. Tutoriales de dibujo cartoon. <https://www.youtube.com/watch?v=CvfRpiOiUnI>
- Jennings, S. (1979). Terapia creativa. Argentina: Kapelus

- Jones, T. P. (1973). La creatividad y el educador, PACAEP. CONACULTA, SEP
- Kerlinger, F. & Lee, H. (2002). Investigación del comportamiento. Mc Graw Hill.
- Klurt, C. (1999). Taller de creatividad. Instituto Tlaxcalteca de Cultura.
- Lago, R. (1987). Teatro guiñol mexicano. Secretaria de Educación Pública.
- Letchipia, M. (1997) ¡Juguemos a pintar! Instituto María Curie Sklodowska.
- López, C., Sigles, I., Peña, L. y Roble, J. (2000). Lenguajes artísticos. Plan de Actividades Culturales de Apoyo a la Educación Primaria. CONACULTA, SEP
- Martínez, M. y Guanche, A. (2009). El desarrollo de la creatividad Teoría y Práctica en la Educación. Pueblo y Educación
- Medina, N., Velázquez, M. E., Alhuay-Quispe, J., y Aguirre, F. (2016). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación, 15(2). <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/view/7281>
- Meece, J. L. (2000). Desarrollo del niño y el adolescente. Compendio para el educador. Secretaría de Educación Pública. <https://secc9sntedesarrolloprofesional.files.wordpress.com/2017/11/05-meece-judith-desarrollo-del-nic3b1o-y-del-adolescente.pdf>
- Mejía, E. (2005). Metodología de la investigación científica. Lima Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación. Unidad de Posgrado. <https://sbecdb035178db168.jimcontent.com>
- Mendoza, M. y Guanche, A. (2005). El Desarrollo de la Creatividad. Editorial Pueblo y Educación.
- Merlín, S. (2000). A los niños el mejor teatro. Alas y Raíces a los niños. CONACULTA.
- Mesas, E. C. (2016). El títere como herramienta de trabajo en Arteterapia. Arteterapia. Papeles De Arteterapia Y educación artística Para La inclusión Social, 10, 301-317. https://doi.org/10.5209/rev_ARTE.2015.v10.51698
- Mitjás, A. (1996). Creatividad, Personalidad y Educación. Pueblo y Educación. <http://www.scielo.org.co/pdf/recs/n11/n11a11.pdf>
- Murray, G. Mijares R. (1995). El teatro de sombras. Editorial Árbol.
- Nomlan, J. (1999). El teatro guiñol en México. Revista máscara.

- Oltra, M. A. (2013). Los títeres: un recurso educativo. *Educación social. Revista de intervención Socioeducativa*, 54, pp. 164-169.
http://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97065/edsoc_54_164.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pérez, I. (2018). *Teoría del flujo*. Editorial Paidós.
<https://www.isidroperezhidalgo.com/teoria-del-flujo-o-flow/#:~:text=Teor%C3%ADa%20del%20Flujo%20seg%C3%BAAn%20Mihaly,movimientos%20se%20suceden%20sin%20pausa.>
- Pimentel, C. (2018). *Laboratorio de animación de títeres y objetos*. Instituto Zacatecano de Cultura Ramón López Velarde.
- Quispe, R. (2019). *Dinámicas grupales y habilidades sociales en alumnos de quinto grado*. Universidad Católica los Ángeles.
- Raines, G. (2006). *Curso completo de acuarela*, Ediciones BLUMEN.
- Reyes-Sánchez Gómez M.(2009) *Creatividad, factor indispensable en la educación para la enseñanza interdisciplinaria de la ciencia del suelo*. *Terra Latinoam* Vol. 27 número 3 Chapingo.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57792009000300011
- Rinaudo, M. C. (2002). *Reseña de "Creatividad el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención"*. RED. *Revista de educación a distancia*. Número 004. Universidad de Murcia España.
<https://www.redalyc.org/pdf/547/54700403.pdf>.
- Robles, E. (1976). *Cómo hacer un muñeco guiñol*. Gobierno del estado de Chiapas Dirección General de Educación Pública.
- Robinson, K. & Aronica, L. (2015). *Escuelas creativas*. Editorial Grijalbo
- Rodari, G. (2011). *Gramática de la fantasía*. Editorial Planeta, CONACULTA, Alas y Raíces.
- Rodríguez, M. (1995). *Psicología de la creatividad*. Editorial Pax.
- Rojas, P. y González, B. (2016). *Protagonistas del teatro en el juego*. CNCA.
- Sánchez, M. T. y Morales, M. A. (enero-junio, 2017). *Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientada por estrategias pedagógicas basadas en*

- el arte y la literatura infantil. Zona Próxima. (26).
<http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n26/2145-9444-zop-26-00061.pdf>
- Santa, C. y García, L. (2016). Títeres y resiliencia en el nivel inicial, un desafío para afrontar la adversidad, Argentina: Homo Sapiens
- Santrock, J. W. (2006). Psicología del desarrollo: el ciclo vital. Mc. Graw.
- Stenberg, R. G. Grigorenko, E.L. Singer J. L. (2009). Creativity From Potential to Realization. Washington: APA.
- Tavera, C. (2015). A través de la mirilla nos encontramos. FONCA.
- Tibol, R. (2010). Cuadernos de Orozco. Editorial Planeta.
- Toledo, N. (2016). Población y muestra. Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Arquitectura y Diseño.
<https://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/63099>
- Vigotsky, L. S. (2004). Imaginación y creación en la edad infantil. Pueblo y Educación.

Anexos

Anexo 1:

Lista de alumnos atendidos en el taller

Nombre	Grado
1. Rodríguez Nava	5°
2. Pacheco Bautista	5°
3. Martínez Jacobo	5°
4. López Álvarez	5°
5. Venegas García	5°
6. Sandoval Nava	5°
7. Soto de la Cruz	5°
8. Rincón Luna	5°
9. Chávez González	5°
10. Espinosa Montiel	5°
11. García Cardiel	5°
12. Nava Sandoval	5°
13. Nicolás Rodríguez	5°
14. Arteaga González	5°
15. Padilla López	5°
16. Mijares Villagrana	5°

Anexo 2:

Lista de alumnos en el Pretest

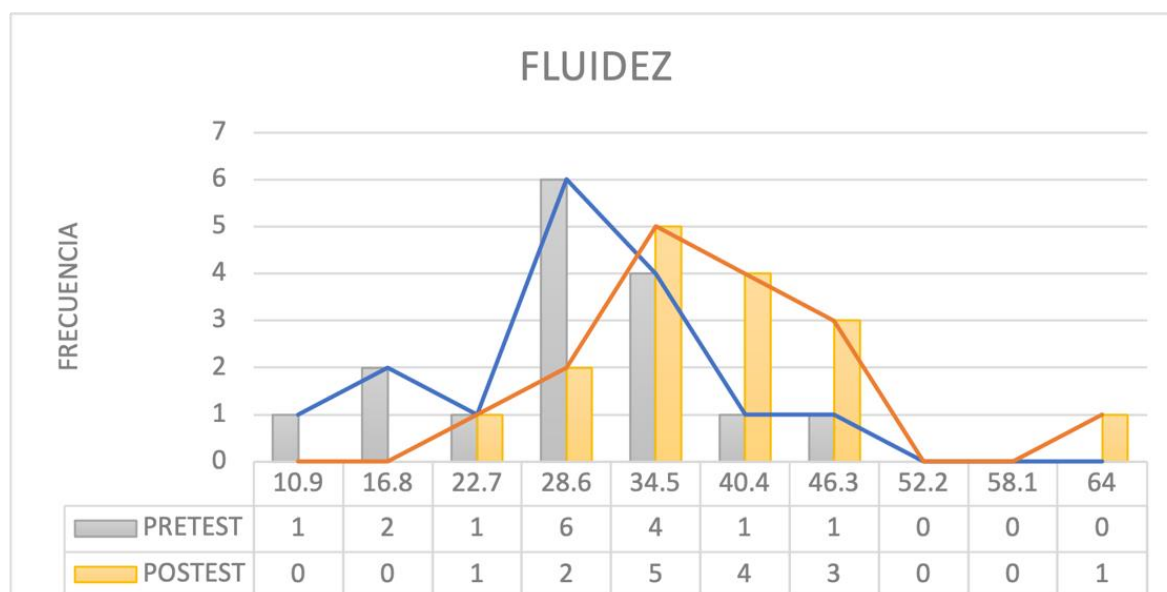
N	NOMBRE	TIPO*	Edad	Gen	CREA G	Per**	Crea Narr	Per	Crea Graf	Per	Fluidez	Per	Flexibilidad	Per	Original narrativa	Per	Original graf	Per	Elabora	Per	Sombras y Color	Per	Titulo	Per	Detalles Esp	Per
1	Rodríguez Nava	XPL	9	M	64	35	56	40	8	30	23	25	17	40	16	60	7	60	1	25	0	40	0	15	0	70
2	Pacheco Bautista	XPL	10	M	16	2	13	3	3	3	5	3	5	2	3	1	3	10	0	15	0	40	0	15	0	70
3	Martínez Jacobo	XPL	10	F	62	35	51	35	11	50	24	25	17	40	10	45	6	45	0	15	3	70	2	40	0	70
4	López Álvarez	XPL	10	M	65	35	59	45	6	15	30	45	16	35	13	55	4	20	2	40	0	40	0	15	0	70
5	Venegas García	XPL	9	F	56	30	56	40	0	1	33	50	16	35	7	30	0	1	0	15	0	40	0	10	0	70
6	Sandoval Nava	XPL	10	M	44	20	36	20	8	30	18	20	14	30	4	20	6	45	0	15	2	60	0	15	0	70
7	Soto de la Cruz	XPL	10	M	66	40	60	45	6	15	26	30	15	35	19	65	6	45	0	15	0	40	0	15	0	70
8	Rincón Luna	XPL	10	M	69	45	62	45	7	20	24	25	19	55	19	65	3	10	0	15	2	60	2	40	0	70
9	Chávez González	XPL	10	M	32	10	27	10	5	10	15	15	6	4	6	30	5	30	0	15	0	40	0	15	0	70
10	Espinosa Montiel	XPL	10	F	33	10	28	10	5	10	11	10	9	10	8	35	5	30	0	15	0	40	0	15	0	70
11	García Cardiel	XPL	10	F	99	65	86	65	13	70	45	60	18	45	23	75	6	45	1	25	4	75	1	25	1	80
12	Nava Sandoval	XPL	10	F	58	35	51	35	7	20	24	25	17	40	10	45	4	20	2	40	1	50	0	15	0	70
13	Nicolas Rodriguez	XPL	9	M	56	30	46	35	10	45	29	40	11	15	6	30	8	70	0	15	2	60	0	15	0	70
14	Arteaga González	XPL	10	M	84	55	71	55	13	70	27	35	24	75	20	65	6	45	2	40	4	75	0	15	1	80
15	Padilla López	XPL	10	F	82	55	73	55	9	40	37	55	20	60	16	60	6	45	1	25	1	50	1	25	0	70
16	Mijares Villagana	XPL	10	F	61	35	55	40	6	15	29	40	15	35	11	45	2	3	2	40	2	60	0	15	0	70

Anexo 3:

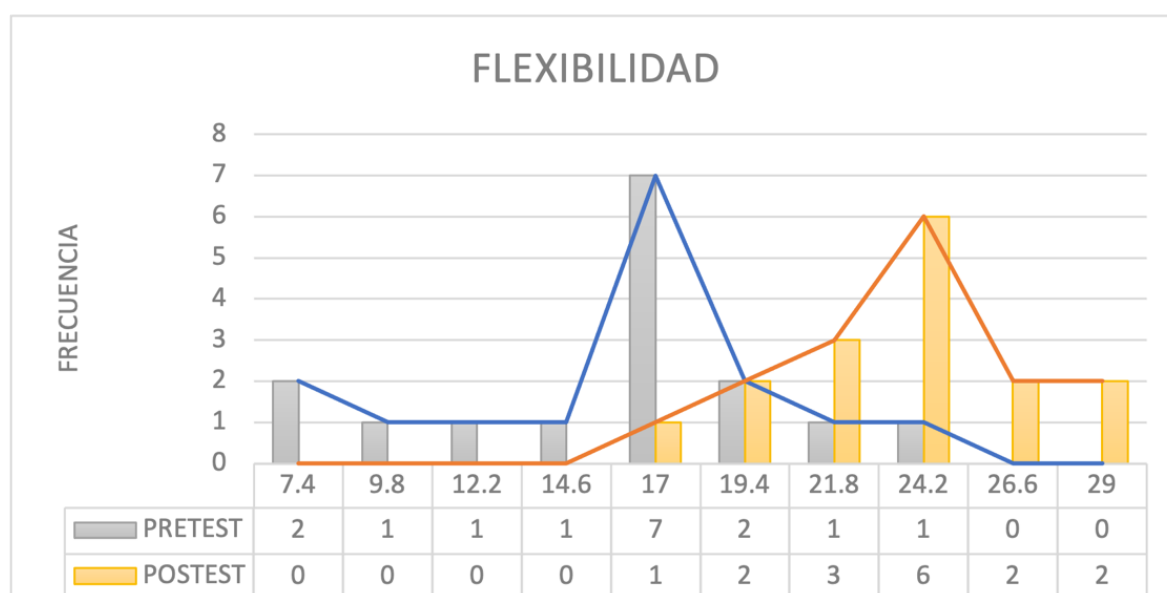
Lista de alumnos en el postest

N	NOMBRE	TIPO*	Edad	Gen	CREA G	Per**	Crea Narr	Per	Crea Graf	Per	Fluidez	Per	Flexibilidad	Per	Original narrativa	Per	Original graf	Per	Elabora	Per	Sombras y Color	Per	Titulo	Per	Detalles Esp	Per
1	Rodríguez Nava	XPL	9	M	101	65	83	60	18	90	33	50	24	75	26	75	4	20	3	50	5	90	5	90	1	80
2	Pacheco Bautista	XPL	10	M	62	35	56	40	6	15	26	30	18	45	12	50	4	20	2	40	0	40	0	15	0	70
3	Martínez Jacobo	XPL	10	F	79	50	66	50	13	70	29	40	24	75	13	65	6	45	1	25	4	75	2	40	0	70
4	López Alvarez	XPL	10	M	91	60	77	60	14	75	33	50	21	65	23	75	5	30	1	25	5	90	2	40	1	80
5	Venegas García	XPL	9	F	57	35	48	35	9	40	22	25	18	45	8	35	4	20	1	25	3	70	1	25	0	70
6	Sandoval Nava	XPL	10	M	84	55	70	55	14	75	33	50	21	65	16	60	6	45	3	50	4	75	0	15	1	80
7	Soto de la Cruz	XPL	10	M	98	65	84	65	14	75	33	50	23	75	28	80	5	30	2	40	4	75	2	40	1	80
8	Ricón Luna	XPL	10	M	100	65	87	65	13	70	39	25	24	55	24	65	6	45	1	25	4	75	1	25	1	80
9	Chavez González	XPL	10	M	96	65	85	65	11	50	39	55	22	70	24	75	4	20	1	25	4	75	1	25	1	80
10	Espinosa Montiel	XPL	10	F	87	60	75	60	12	60	36	50	23	75	16	60	5	30	2	40	4	75	1	25	0	70
11	García Cardiel	XPL	10	F	151	90	133	90	18	90	64	85	28	85	41	90	7	60	3	50	5	90	2	40	1	80
12	Nava Sandoval	XPL	10	F	102	65	80	60	22	99	39	55	20	60	21	70	6	45	6	90	5	90	3	50	2	95
13	Nicolas Rodriguez	XPL	9	M	68	45	55	40	13	70	25	30	17	40	13	55	6	45	1	25	4	75	1	25	1	80
14	Arteaga González	XPL	10	M	115	70	107	75	8	30	45	60	29	90	33	85	4	20	0	15	4	75	0	15	0	70
15	Padilla López	XPL	10	F	111	70	93	70	18	90	44	60	26	80	23	75	6	45	5	85	4	75	2	40	1	80
16	Mijares Villagana	XPL	10	F	108	70	94	70	14	75	43	60	25	80	26	75	5	30	4	65	4	75	1	25	0	70

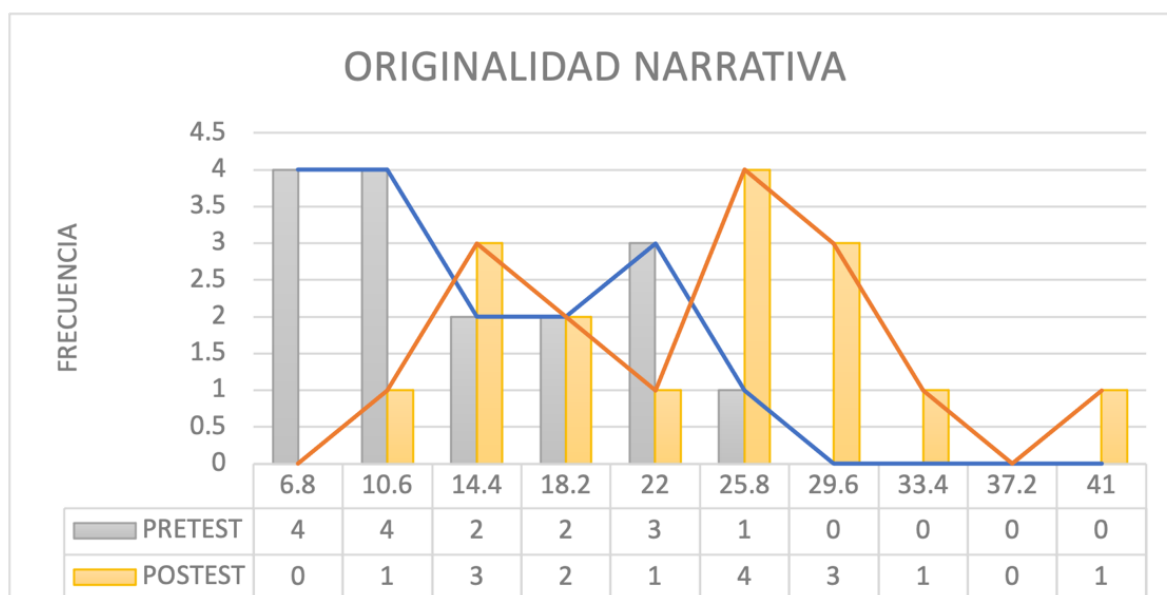
Anexo 4:



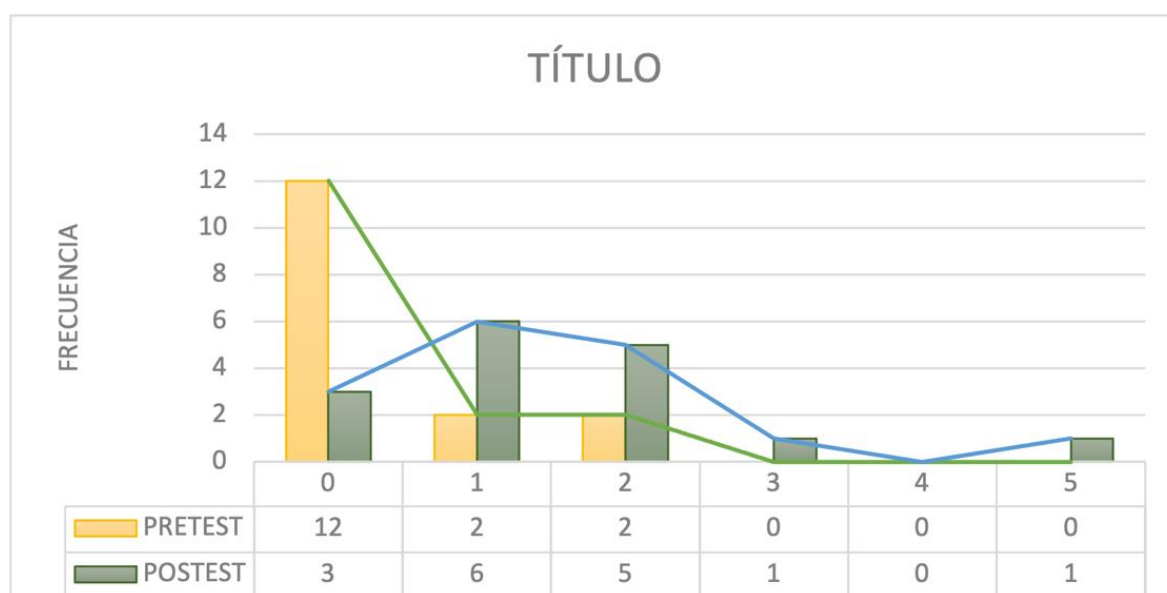
Anexo 5:



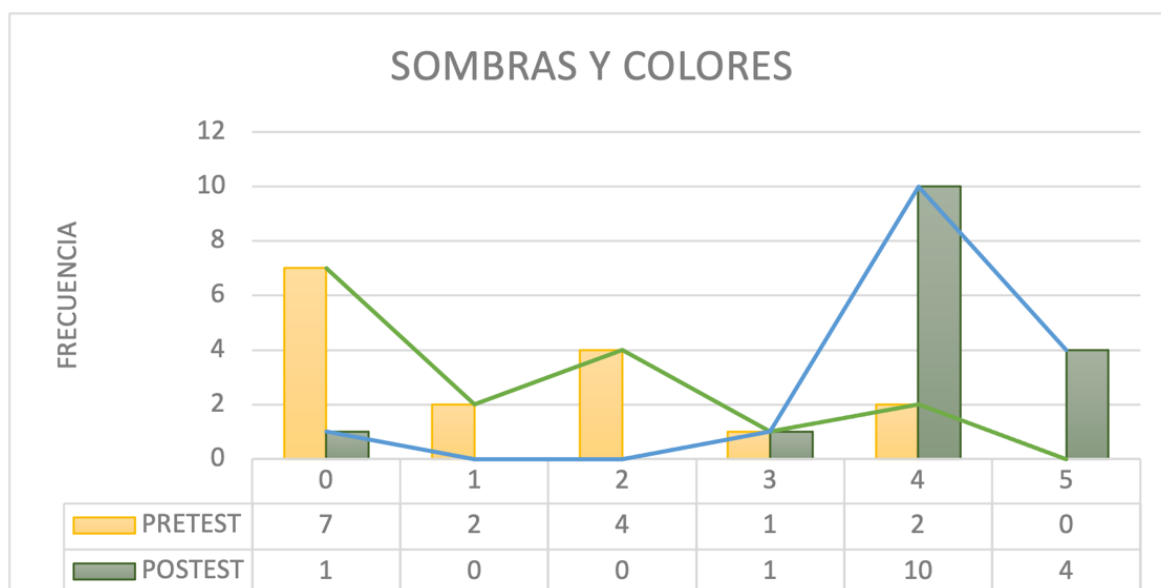
Anexo 6:



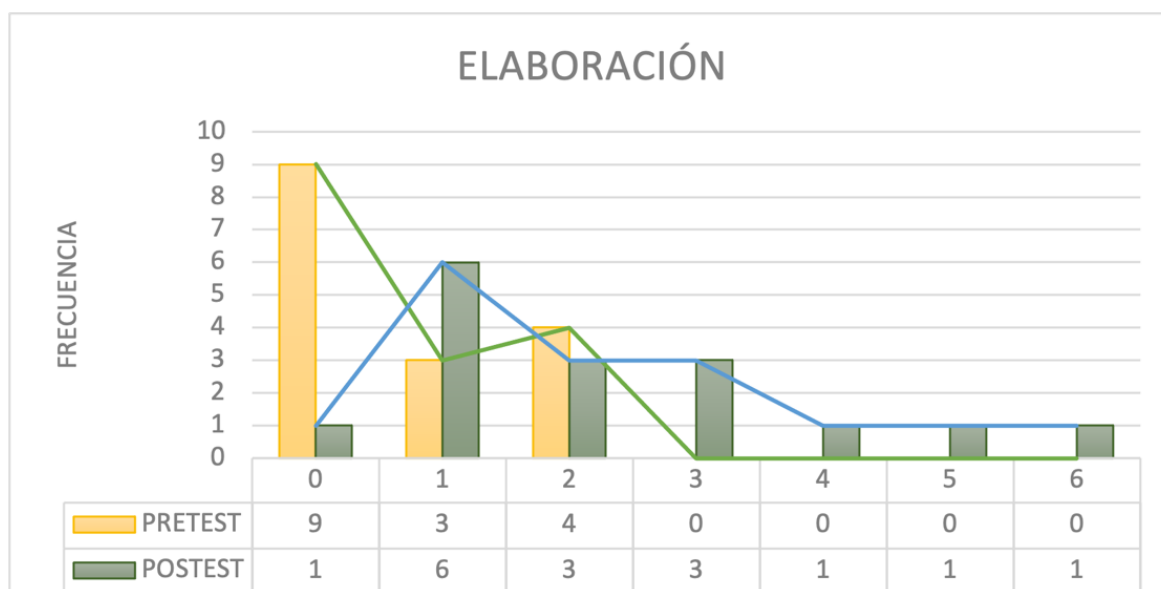
Anexo 7:



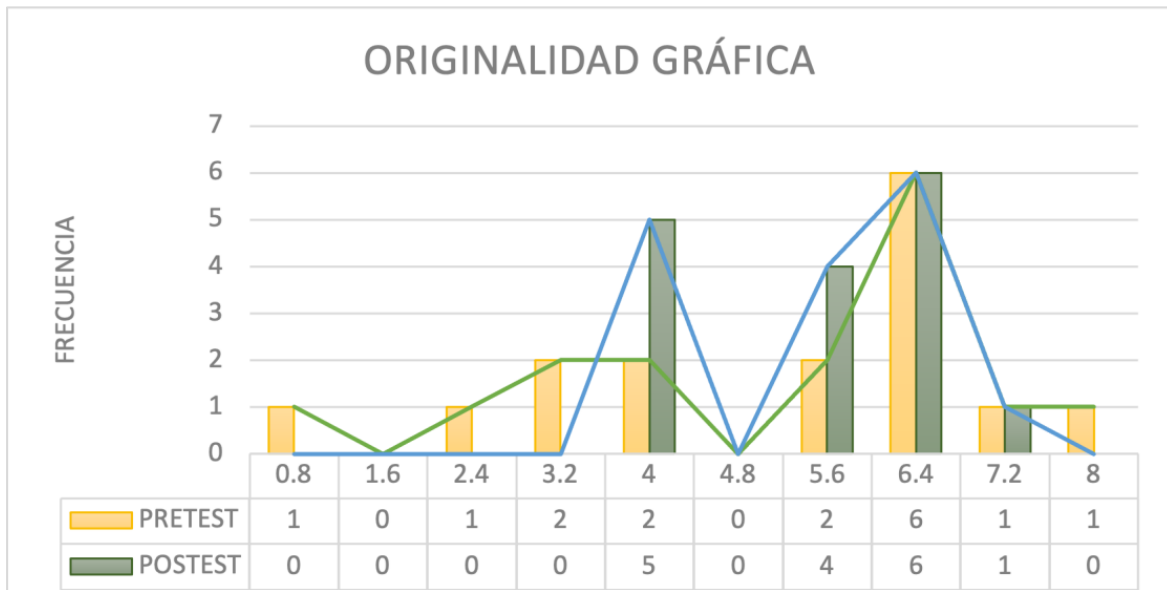
Anexo 8:



Anexo 9:



Anexo 10:



Anexo 11:

