



Horizonte de la Ciencia

ISSN: 2304-4330

ISSN: 2413-936X

horizontedelaciencia@gmail.com

Universidad Nacional del Centro del Perú

Perú

Aranda Sanabria, July Fiorella
Programa "EDFI" y creatividad en preescolares de 5 años de la zona rural de Pichanaki
Horizonte de la Ciencia, vol. 2, núm. 3, 2012, -, pp. 91-96
Universidad Nacional del Centro del Perú
Perú

DOI: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2012.3.51>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570960880012>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

UNAM  redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

Programa “EDFI” y creatividad en preescolares de 5 años de la zona rural de Pichanaki

Mg. July Fiorella Aranda Sanabria

Resumen

El trabajo que se realizó, tuvo por objeto determinar cómo influye la aplicación del Programa “EDFI” en el desarrollo de la creatividad en preescolares de 5 años de la zona rural de Pichanaki, es de carácter Se empleó el método experimental, con un diseño cuasi experimental con dos grupos no equivalentes con pre test – post test. La muestra estuvo constituida por 85preescolares de 5 años, 46 varones y 39 mujeres de las secciones: rojo, verde y anaranjado de la Institución Educativa N° 38o CUNA-JARDÍN del distrito de Pichanaki. Se aplicó la técnica de psicometría cuyo instrumento fue el Test de Creatividad de Guilford “Los Círculos”. Los resultados mostraron que la aplicación del Programa “EDFI” es eficaz para desarrollar la creatividad en preescolares de 5 años de la I.E. N° 38o CUNA-JARDÍN del distrito de Pichanaki.

Palabras clave: Programa EDFI y creatividad.

Abstract:

The job that came true, had for objet determine how has influence the application of the Program EDFI in the development of the creativity in kindergartens of 5 years of the rural zone of Pichanaki, becomes of character the experimental method Was Used, with a quasi experimental design with two groups not equivalents with pre test – after test. The sample was composed of 85preescolares of 5 years, 46 males and 39 women of the sections: Red, green and orange of the Educational Institution N 38o CRADLE GARDEN of the district of Pichanaki. The technique of psychometry whose instrument was Creativity Test of Guilford applied Circles itself. The results evidenced than the application of the Program EDFI is efficacious to develop the creativity in kindergartens of 5 years of the I.E. N 38o CRADLE GARDEN of the district of Pichanaki.

Key words: Program EDFI and creativity.

Introducción

Estamos convencidos de que la creatividad y la educación son la mejor estrategia de que dispone el ser humano para la formación integral de hombres del mañana, transformadores que cuestionen el sistema, sus políticas y prácticas, que adopten nuevas perspectivas para una nueva sociedad (Logan y Logan, 1980). En la actualidad, se observa una gran limitación en el desarrollo de la creatividad en los preescolares de 5 años, la enseñanza que se imparte en los diferentes niveles de la Educación Básica Regular, no ayuda al desarrollo de la creatividad, debido a que la educación que se imparte en el Perú es discriminatoria, no deja que el niño preescolar se desenvuelva con naturalidad y espontaneidad.

Al respecto Guilford (1950) (citado por Espriu, 1993) redescubrió el término “creativity”, se propuso medir el pensamiento creativo logrando mucho éxito, porque significó un aporte inicial a la psicología y a la enseñanza en el estudio de la creatividad. Conceptualizando a la creatividad como una forma de pensamiento, la cual se desencadena a causas de la entrada del sujeto a un problema, en cuya solución se advierte la existencia de ciertas características especiales de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Menciona que las personas creativas no buscan soluciones fáciles y rápidas, sino que tienen la posibilidad de resistir frustraciones, ya que muestran una necesidad intensa de llegar finalmente a la meta.

Drevdahl (1964) dice que la creatividad humana es la capacidad de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen. Por su parte, Wollschlager (1976) define la creatividad como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones de transformar las normas dadas de tal manera que sirva para la solución general de los problemas dados en una realidad social. Espriu (1993) afirma que la creatividad es una característica inherente en el ser humano presente en su proceso de desarrollo, hasta cierto punto manipulable y factible de alentar y desarrollar desde que se es niño, como una conducta que se ve afectada por el medio familiar y social que conforman su entorno.

Método

El trabajo pertenece a la investigación aplicada y de nivel tecnológico (Sánchez y Reyes, 2006). En su realización se empleó el método experimental, con un diseño cuasi - experimental de dos grupos no equivalentes con pre test y post test.

Variables:

- Variable independiente: Programa “EDFI”, es un conjunto de actividades sistemáticamente organizadas jerárquicamente de lo simple a lo complejo, que tiene por objeto desarrollar la creatividad (la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración). Este programa es de aplicación individual o colectiva a los preescolares de 5 años.
- Variable dependiente: Creatividad, se midió con el test de Guilford.
- Variable de control: Sexo, edad, Institución Educativa.

Sujetos:

La población objetivo estuvo constituida por 1238 preescolares de 5 años, que asisten regularmente a las Instituciones Educativas Estatales del nivel Inicial de la zona rural del distrito de Pichanaki (Ugel Pichanaki: 2011). La población accesible estuvo conformada por 113 preescolares de 5 años de Institución Educativa Estatal N° 380 Cuna-Jardín de la zona rural del distrito de Pichanaki y la muestra estuvo constituida por 85 preescolares de 5 años, 46 varones y 39 mujeres de las secciones: rojo, verde, anaranjado de la Institución Educativa.

Técnicas e instrumentos

Las técnicas empleadas fueron la observación indirecta y reactiva. El instrumento utilizado fue el Test de “Los Círculos” de Guilford. Este test se aplicó como una prueba de entrada (pre test) y una prueba de salida (post test) con los que se verificó el nivel de desarrollo de la creatividad luego de la aplicación experimental del programa “EDFI” en los niños. Este test consta de 20 figuras, donde cada figura valía 5 puntos y fue evaluado mediante las cuatro características de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración haciendo un total de 100 puntos.

Para determinar el nivel de desarrollo de la creatividad se estableció los siguientes niveles de valoración:

Tabla 1. Niveles en la prueba de creatividad

NIVELES	INTERVALO
➤ Muy alto	81 – 100
➤ Alto	61 – 80
➤ Medio	41 – 60
➤ Bajo	21 – 40
➤ Muy Bajo	0 – 20

Descripción de la escala valorativa

Según, Guilford (citado por Logan y Logan, 1980). La puntuación de la fluidez se obtiene contando el número de respuestas dadas, excluyendo solo aquellas respuestas repetidas de una forma idéntica. Se tienen en cuenta todos los círculos, independientemente de si la respuesta es muy completa o no. La puntuación de la flexibilidad, es el número de variaciones reveladas por las respuestas en base a las tres categorías (Naturaleza Viva; Ornamental-Domesticas; Científico-Mecánica). Cada respuesta se clasifica en una de estas tres categorías, y se obtiene la flexibilidad contando el número de variaciones de una a otra. Aquí la originalidad se define como la suma de puntos que se dan a cada respuesta única según los principios básicos (tipos de percepción) revelados. El test de los círculos es uno de los más populares para determinar el pensamiento creativo, y con él se produce una amplia gama de respuestas. Se le considera elaboración de cada respuesta, y se le da (1) ó (2) puntos, si el examinado en sus respuestas produce o elabora un objeto con algo más que su mínimo esencial, se le dan dos puntos en elaboración y, de lo contrario, solamente uno.

Resultados

Contrastación de hipótesis:

Tabla 2. Comparación de medias aritméticas de las muestras del grupo control en la prueba de entrada y salida de creatividad

	GRUPO CONTROL						
Creatividad	Prueba de entrada		Prueba de Salida				
	\bar{X}_1	S_1	\bar{X}_1	S_1	T_c	T_t	Diagnóstico
General	38,65	23,05	34,65	22,35	0,50	1,69	No Significativo

- ☞ **H₀**. No existe diferencia significativa de promedios entre la prueba de entrada y la prueba de salida en Creatividad del grupo Control.

$$H_0: \mu_{G.C.} = \mu_{G.E.}$$

- ☞ **H₁**. Existe diferencia significativa de promedios entre la prueba de entrada y la prueba de salida en Creatividad del grupo Control.

$$H_1: \mu_{G.C.} \neq \mu_{G.E.}$$

Tabla 3. Comparación de medias aritméticas de las muestras del grupo experimental en la prueba de entrada y salida de creatividad

	Grupo experimental						
Creatividad	Prueba de entrada		Prueba de salida		T_c	T_t	Diagnóstico
	\bar{X}_1	S_1	\bar{X}_2	S_2			
General	21,25	14,15	75,74	7,42	1,72	1,67	Significativo

- ☞ **H₀**. No existe diferencia significativa de promedios entre la prueba de entrada y la prueba de salida en Creatividad del grupo Experimental.

$$H_0: \mu_{G.C.} = \mu_{G.E.}$$

☞ **H₂** Existe diferencia significativa de promedios entre la prueba de entrada y la prueba de salida en Creatividad del grupo Experimental.

$$H_2: \mu_{G.C.} \neq \mu_{G.E.}$$

Discusión

El porcentaje más alto alcanzado por los preescolares del grupo control en la prueba de entrada y la prueba de salida en el test de Guilford se ubica en el nivel muy bajo; también se puede observar que ningún sujeto de la muestra en la prueba de entrada y salida alcanzó el nivel muy alto. Sucede algo diferente en los resultados obtenidos del grupo experimental, el porcentaje más alto en la prueba de entrada se halla en el nivel muy bajo y en la prueba de salida se observa resultados diferentes; el porcentaje más alto se ubica en el nivel alto, pudiéndose observar que 16 pre escolares de la muestra alcanzaron posicionarse en el nivel muy alto. Pero ¿Cómo podríamos explicar estas diferencias en el desarrollo de la creatividad favorable en la evaluación del grupo experimental en la prueba de salida? La respuesta se hace evidente ya que como afirma Piaget (1967) (citado por Sánchez, 2003) la aparición de la función simbólica y representativa marca el punto de referencia básico para el desarrollo de la creatividad, es decir la etapa donde el niño va simbolizando sus propias experiencias pudiéndose formar así muchas representaciones, dando lugar a la formación de la fantasía y la imaginación; las cuales hicieron uso los niños para ejecutar los juegos propuesto por la investigadora y así desarrollar el potencial creativo.

En la prueba de entrada en el test de Guilford en el grupo control se observa que en el componente fluidez, los mayores porcentajes se ubican en el nivel muy alto y bajo, con respecto al componente flexibilidad se coloca en el nivel bajo y con el componente originalidad, similares resultados, se han registrado en la prueba de salida de este grupo.

En la prueba de entrada en el test de Guilford en el grupo experimental se observa un panorama totalmente diferente, ya que en el componente fluidez, flexibilidad y originalidad los porcentajes más elevados se ubican en el nivel muy bajo. En la prueba de salida la situación es diferente, ya que en el componente fluidez el mayor porcentaje se halla en el nivel muy alto, en el componente flexibilidad el porcentaje más elevado se ubica en el nivel alto, y en el componente originalidad el porcentaje más elevado se halla en el nivel medio y bajo, los niños de esta muestra antes del experimento no habían desarrollado la capacidad de emitir varias respuestas frente a un problema, sus respuestas no variaban de categoría y muchas de las respuestas emitidas por los pre escolares no eran novedosas, pero con ayuda del programa “EDFI”, se mejoró sustancialmente el desarrollo de su creatividad, variando los porcentajes obtenidos de los componentes de fluidez, flexibilidad y originalidad en la prueba de salida del grupo experimental. Con respecto al componente elaboración, el porcentaje más elevado en la prueba de entrada se ubica en el nivel bajo y en la prueba de salida esto varía ya que el mayor puntaje obtenido se halla en el nivel muy alto.

Se puede señalar que el experimento del programa “EDFI” basados en juegos propuesto por la investigadora favorece el desarrollo de la fluidez, porque se le propuso a los niños juegos exclusivos donde lograron emitir un gran número de respuestas, por ejemplo en el juego “Jugando al ritmo de palmadas”, se le pidió a los niños emitir muchas respuestas ante una situación problemática que se les presentó, demostrando ser capaces de solucionar un problema con varias alternativas; estos mismos resultados se obtuvieron en los demás juegos propuestos exclusivamente para la fluidez. Ya que la mayor cantidad de niños posee la capacidad de expresar sus ideas de manera organizada en forma verbal, gráfica o motriz (Guilford, 1973; citado por Sánchez, 2003).

En el componente flexibilidad los datos son interesantes con la muestra del grupo experimental, ya que en la prueba de entrada la mayor cantidad de sujetos se hallan en el nivel muy bajo, en la prueba de salida se observa un panorama diferente ya que la mayor cantidad de sujetos se ubican en el nivel alto, es decir tienen la capacidad de dar una serie de respuestas variadas en base a 3 categorías que son: naturaleza viva, ornamental – doméstico, científico – mecánica (Logan y Logan, 1980) estos resultados lo podemos ver gracias a los juegos propuestos, como por ejemplo “Jugando a adivina el oficio”, donde se le pidió a los niños que adivinaran de que oficio se trata cada uno de ellos, y que traten de escenificar como trabajan cada uno de ellos. Al término del tiempo tenían que imitar el oficio que le tocó y que los demás traten de adivinar, luego decir el nombre del oficio que les tocó mientras la conductora anota las respuestas. Las respuestas mencionadas por los niños

tenían que variar en diversas categorías; demostrando ser capaces de dar ideas variadas ante actividades encomendadas, estos mismos resultados se obtuvieron en los demás juegos propuestos exclusivamente para la flexibilidad.

En el componente originalidad los datos son más interesantes ya que en la prueba de entrada la mayor cantidad de sujetos se hallan en el nivel muy bajo (94,64%) en la prueba de salida se observa un panorama totalmente diferente ya que la mayor cantidad de sujetos se ubican en el nivel medio y bajo. Estos resultados pueden deberse a los juegos propuestos, como por ejemplo en el juego llamado "Jugando a crear un final para el cuento", donde se le pidió al niño que creara su propio final del cuento: "Cedro, el árbol que llora", teniendo como resultado creaciones novedosas; demostrando ser capaces de hacer creaciones y dar respuestas poco comunes, estos mismos resultados se obtuvieron en los demás juegos propuestos exclusivamente para la originalidad. Guilford (1973) citado por Sánchez (2003) refiere a la originalidad como la capacidad para producir ideas que no sean conocidas, novedosas, únicas en función a un grupo de sujetos.

En el componente elaboración la mayor cantidad de sujetos en la prueba de entrada se hallan en el nivel muy bajo, en la prueba de salida se observa algo totalmente diferente ya que la mayor cantidad de sujetos se ubican en el nivel muy alto, es decir tienen la capacidad de describir a un objeto con algo más que su mínimo esencial, completando detalles que permitan definir una configuración. La elaboración del pensamiento se demuestra a través de la riqueza y complejidad mostrada en la ejecución de determinadas tareas (Sánchez, 2003). Estos resultados podrían atribuirse al programa "EDFI", por ejemplo en la actividad "Jugando a mejorar el dibujo de la bicicleta", se le pidió a los niños que ellos le dibujen algo más a su bicicleta, para que sea la única, donde se observó que tienen detalles exclusivos para decorar sus trabajos; demostrando ser capaces de agregar nuevos elementos y de esa forma completar con detalles a los trabajos que se le pedía, estos mismos resultados se obtuvieron en los demás juegos propuestos exclusivamente para el componente de elaboración.

De otro lado al comparar las medias aritméticas de las muestras del grupo control en la prueba de entrada y la prueba de salida, se encontró que no existen diferencias significativas a la luz de la T de Student. Sin embargo al comparar las medias de las del grupo experimental en la prueba de entrada y la prueba de salida, arrojaron diferencias significativas a la luz de la T de Student.

En esta investigación se observó que las actividades del programa "EDFI", basado en juegos propuesto por la investigadora, influyen favorablemente en el desarrollo de la creatividad en pre escolares de 5 años de la I.E. Cuna Jardín N° 380 - Pichanaki.

Puede decirse entonces que mientras no haya una alternativa mejor, los docentes del nivel Inicial que desean desarrollar la creatividad en los niños podrían hacer uso del programa "EDFI" que aquí se expone, con altas probabilidades de éxito. Por lo menos con preescolares que tengan características similares a las de la población del presente trabajo.

Conclusiones:

1. El programa "EDFI" influye favorablemente en el desarrollo de la Creatividad y en cada uno de sus componentes (Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Elaboración) en los pre escolares de 5 años de Pichanaki.
2. Al evaluar antes del experimento a los preescolares de 5 años de la I.E. "Cuna Jardín" N°380- Pichanaki, se encontró que estos tenían niveles de creatividad bajos tanto en el grupo control como el grupo experimental. Y al evaluar después del experimento los niños del grupo control se mantuvieron en los mismos niveles, mientras que los niños del grupo experimental lograron incrementar el nivel de su creatividad, y principalmente mejorar la Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Elaboración; lo cual permite suponer con legitimidad que si los pre escolares son sometidos al programa EDFI es esperable un significativo desarrollo en la variable del estudio.
3. A través de los juegos empleados en el programa "EDFI" por la investigadora, se desarrolló la Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Elaboración de la creatividad, lo cual prueba que estos (los juegos) constituyen valiosas herramientas para el docente que pretende desarrollar la creatividad de sus estudiantes.

Referencias bibliográficas:

- Ausubel, D. (1963). La psicología del aprendizaje verbal significativo. Una introducción al aprendizaje escolar, Nueva York/Londres.
- Bruner, J. (1962). Acerca del conocimiento. Ensayo para la mano izquierda, imprenta Belknap, Cambridge, Mass.
- Levin, J. (1979). Fundamentos de estadística en la investigación social. Edit. Harla S.A. México.
- Sánchez, H. (1995). Inteligencia y creatividad en el niño. Edit. Los laureles, Lima-Perú.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (1996). Metodología y diseños de la investigación científica. Edit. Grafica "los jazmines". Segunda edición. Lima-Perú.
- Taylor, C. (1972). El entorno y la creatividad. La identificación y utilización del talento: un simpolio. New York.
- Torrance E. (1976). La enseñanza creativa. Edit. Santillana, Madrid.
- UGEL – PICHANAKI. (2011). "Ubicación Geográfica - 2011"
- Yarlequé, L. (1994). Psicología Evolutiva y Pedagógica. Edit. UNCP. Primera Edición.
- Yarlequé, L y Otros. (2007). Investigación en educación y ciencias sociales. Edit. OMEGA, Huancayo-Perú.