



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**PROGRAMA “CREANDO MI PROPIO YO” Y SUS EFECTOS EN LA
PERSONALIDAD CREADORA EN ALUMNOS DE QUINTO Y SEXTO
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA – TRUJILLO**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

AUTORA:

Br. MANTILLA GIL, JESSICA GABRIELA

ASESORAS:

Dra. KARLA ADRIANA AZABACHE ALVARADO

Dra. MARIA ESTHER QUIROZ ALCALDE

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

EXPERIMENTAL

TRUJILLO – PERÚ

2017

Página del Jurado

Dra. Karla Adriana Azabache Alvarado

(Presidenta del Jurado)

Dra. María Esther Quiroz Alcalde

(Secretaria)

Dr. Ronald W. Castillo Blanco

(Vocal)

Dedicatoria

A Dios:

Por su inmenso amor, por haber guiado mis pasos hasta aquí y por haberme dado las oportunidades que necesitaba.

A mis padres:

Por su paciencia, cariño y formación en valores que me brindaron a lo largo de los años, porque soy lo que soy gracias a ellos.

A mi hermano:

Por ser mi fuente de inspiración para mi superación personal y profesional, abriendo camino para él.

Agradecimiento

A mi mamá Viky Gil Reyes por ser mi amiga, mi cómplice, por haber secado mis lágrimas y animarme a continuar, por acompañarme en cada logro y haber llorado conmigo de la emoción en cada uno de ellos, a mi padre Marco Mantilla Bazán porque sé cuál ha sido su esfuerzo día a día por sacarme adelante porque siempre serás mi héroe en todo momento, y a mi hermano Alexander Mantilla Gil porque su sola presencia en mi vida me alienta a ser cada día mejor, porque busco que seas mejor que yo.

A mi tía Nancy Gil Reyes quien me apoyó incondicionalmente durante mi carrera, la que me ha enseñado con su ejemplo, me encaminó a ser mejor cada día y a la cual considero como si fuera mi segunda madre.

A mis asesoras, Dra. Ana Cecilia Pareja Fernández, quien fue mi modelo a seguir en todo momento, quien me inspiró bajo su experiencia y quien me ha llevado de la mano más que como su alumna, como a una hija, le dedico este programa querida maestra Parejita, a mi querida maestra Dra. Karla Adriana Azabache Alvarado quien me incentivó a asumir este gran reto y cada día me enseñó a ser valiente, a seguir luchando, gracias Miss Karlita y a la Dra. María Esther Quiroz Alcalde quien por su gran y noble corazón, en el camino se unió a este gran equipo de trabajo para asumir también este reto, guiando con su experiencia esta investigación.

A mi gran amiga Erika Deza Lossio, una persona muy especial quien me acompañó y alentó cuando sentía desvanecer y quien Dios me envió para hacer de este mundo un mejor lugar para vivir.

A los directores y profesores de la Institución Educativa donde se desarrolló la presente investigación.

Declaratoria de Autenticidad

Yo, Jessica Gabriela Mantilla Gil, con DNI 72327321, a efectos de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Humanidades, Escuela de Psicología, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Asimismo, declaro también que toda la información y datos que se muestran en la presente tesis son genuinos y reales

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, Setiembre del 2017

Br. Jessica Gabriela Mantilla Gil

Presentación

Señores miembros del Jurado:

Presento ante Uds. la tesis Programa “Creando mi propio yo” y sus efectos en la Personalidad Creadora en alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria - Trujillo, en cumplimiento del Reglamento de Grados y títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el Título Profesional de Licenciado en Psicología, esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora.

ÍNDICE

Página del Jurado	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento.....	v
Declaratoria de autenticidad	vi
Presentación.....	vii
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	11
1.1. Realidad Problemática	11
1.2. Trabajos Previos	15
1.3. Teorías relacionadas al tema	16
1.4. Formulación del problema.....	24
1.5. Justificación del estudio	24
1.6. Hipótesis	25
1.7. Objetivos.....	26
II. MÉTODO.....	27
2.1. Diseño de Investigación	27
2.2. Variables, Operacionalización	28
2.3. Población y muestra.....	31
2.4. Técnicas en instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	32
2.5. Métodos de análisis de datos	41
2.6. Aspectos Éticos.....	41
III. RESULTADOS	42
IV. DISCUSIÓN	46
V. CONCLUSIÓN	51
VI. RECOMENDACIONES.....	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	41
<i>Magnitud del efecto del programa “Creando mi propio yo” y sus efectos en la personalidad creadora en alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria. Grupo experimental</i>	
Tabla 2.....	42
<i>Magnitud del efecto del programa “Creando mi propio yo” y sus efectos en la personalidad creadora en alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria. Grupo control</i>	
Tabla 3.....	43
<i>Diferencias según sexo del pos test en el grupo experimental en la personalidad creadora en alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria</i>	
Tabla 4.....	44
<i>Diferencias según sexo del pos test en el grupo control en la personalidad creadora en alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria.</i>	

RESUMEN

Esta investigación, de tipo explicativo y diseño cuasi experimental con pre y post test y grupo de control, tuvo como objetivo determinar los efectos del programa “Creando mi propio yo” en la Personalidad Creadora en estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria de una institución educativa privada en la ciudad de Trujillo. La muestra se conformó de 48 estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria, entre hombres y mujeres dentro del intervalo de edades de 10 a 12 años. A los cuales se les aplicaron 24 sesiones diseñadas para esta investigación se basó en el modelo teórico de la Personalidad Creadora. En el procesamiento de los datos se encontraron diferencias, las cuales son grandes en cuanto a la escala general en la Personalidad Creadora a nivel general y en sus áreas Identificación y Solución de problemas, Invención y Arte, Apertura, Juegos Intelectuales, Fantasía e Imaginación con lo cual se evidencia que existe una notable mejora al terminar el desarrollo de todas las sesiones en el programa

Palabras Clave: Programa “Creando mi propio yo”, Personalidad Creadora

ABSTRACT

This research, of an explanatory type and quasi experimental design with pre and post test and control group, aimed to determine the effects of the program "Creating my own self" in Creative Personality in fifth and sixth grade students of primary education Private educational institution in the city of Trujillo. The sample consisted of 48 students of fifth and sixth grade of primary education, between men and women within the age range of 10 to 12 years. To which were applied 24 sessions designed for this research was based on the theoretical model of the Creative Personality. In the processing of the data were found differences, which are great in terms of the general scale in the Creative Personality at general level and in their areas Identification and Problem Solving, Invention and Art, Opening, Intellectual Games, Fantasy and Imagination with Which shows that there is a marked improvement in the completion of all sessions in the program

Keywords: Program "Creating my own self", Creative Personality

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

Los psicólogos escolares al analizar la realidad educativa de los alumnos pueden determinar que existen factores familiares, socioculturales y educativas que en lugar de beneficiar el desarrollo personal (básicamente el aspecto emocional y de valores intrínsecos en uno mismo) retrasan su etapa evolutiva a nivel cognitivo. La niñez, época crucial para la asimilación no solo de conocimientos a nivel intelectual sino que, también en base a éstos se desarrollan aspectos más elevados sobre sí que sería el crear su propia personalidad bajo patrones originales y de autosatisfacción personal; pero en la actualidad la educación en las instituciones educativas adolece de estrategias, didácticas y programas psicológicos específicos para coadyuvar la labor del docente de aula en la formación holística de sus educandos en este desarrollo tan importante como es el de la personalidad creadora. Si los estudiantes desde edades tempranas en las aulas escolares se les incentivara en este rubro, nuestra sociedad peruana sería diferente con ciudadanos creativos no solo a nivel intelectual, sino portadores de una personalidad con invención propia, con valores, patrones conductuales que ayuden a pertenecer a una sociedad desarrollada y por ende un bienestar psicológico integral en la nación, ayudando de esta manera al logro de objetivos personales pero a través de una forma distinta y única.

Para ello Nemes (2013) refiere que se solicitó al Ministerio de Educación un cambio en el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular denominado DCN del año 2012 donde hace mención al congreso promovido por la Organización de Estados Iberoamericanos y la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, entre otros organismos, los mismos que son descritos en un documento enfocado en dar a conocer los puntos importantes del programa de educación y arte, cultura y sociedad, en los cuales se resalta la importancia de unir todos los conocimientos de la cultura iberoamericana, sin embargo la ministra encargada de

ente ministerial no dio respuesta lo mismo que ocasionó una marcha en protesta pidiendo la inclusión del curso de arte en el DCN, argumentando la importancia de la misma ya que arte es diversidad cultural.

La presente investigación presenta un programa referido a que el alumno(a) del quinto y sexto grado del nivel primario se estimule en crear su propia personalidad, estudio que proviene de la línea de problemas tecnológicos en la investigación y que en nuestra realidad científica psicológica no se ha dado el impulso requerido y que merece ser trabajado para beneficio de los tres agentes educativos, el alumno como portador de dicha personalidad creada por sí mismo, con el apoyo de los docentes y de sus figuras parentales como entes importantes para incentivar este proceso en su hijo(a) y educando respectivamente.

La innovación, la solución de problemas, la motivación, son parte de un concepto complejo que supone la Creatividad, mostrándose esta como fundamental para el desarrollo de habilidades, que permita al niño fortalecer, desde ya, capacidades cognitivas que direccionen al logro de resultados para un funcionamiento adecuado en la vida adulta.

Dentro del sistema educativo que otros países han venido trabajando, se encuentra encabezando la lista Alemania, Reino Unido, Francia, Estados Unidos y Japón, quienes poseen un esquema común en el estilo de enseñanza que ha implicado básicamente el contexto donde los niños se desenvuelven, diferenciando el marco socio natural, socio político y el marco socio cultural del país, poniendo en relevancia el comportamiento educacional de la población (Garrido, 2005). Todos estos sistemas educativos se han vinculado al uso de procesos cognitivos complejos mas no a un ente de formación de la personalidad en alumnos, como factor importante considerado en esta investigación es la capacidad de los alumnos para formar su personalidad a través de pilares creativos. Sin embargo, este sistema de educación ha sido complementado con el uso de tecnologías, que han motivado al

descubrimiento de nuevos esquemas, incentivando así el desarrollo de iniciativa, invención y estructuración de aprendizajes.

Se evidencia en el campo psicológico un considerable vacío de información en cuanto a investigaciones que ofrezcan herramientas de intervención en el campo educativo, considerando que entre las que se encuentran han demostrado otorgarles mayor importancia a los procesos cognitivos más que a la creación de alumnos capaces de ser originales, de moldear y esculpir su propia personalidad.

El sistema educativo tiene proyectos que mejoran el aprendizaje, sin embargo, ofrecen poca relevancia a la personalidad en el niño, como lo demuestra la investigación realizada por Torrance con 15 mil niños de distintas edades donde descubrió que en la medida que el alumno avanzaba en grado en el proceso escolar se disminuía la creatividad, esto ocurría en cuarto grado como una de las poblaciones tomadas en la investigación, donde padres y maestros veían la creatividad como algo excéntrico. (Torrance, 1969)

Durante la búsqueda de material bibliográfico se observó un vacío de información en cuanto a investigaciones que intenten aportar al campo psicológico educativo, sobre todo a la etapa principal del aprendizaje cooperativo como es en la infancia (Restrepo et al., 2000) y es que investigaciones como esta se centra en el desarrollo de programas que impliquen procesos educativos en el estudiante lo que le servirá como base para desarrollar componentes de la creatividad para la formación de la personalidad, basado en el modelo teórico de Garaigordobil quien en los estudios realizados encuentra que la creatividad no parte de un concepto extraordinario, simplemente parte de habilidades específicas en el individuo, tanto como factores externos y la motivación para realizar algo.

Según Sternberg y Lubart (1997) La creatividad se fusiona en seis campos que implican, la inteligencia para desarrollar buenas ideas, conocer sobre el ambiente de trabajo, estilo de pensamiento creativo e innovador, personalidad, motivación y contexto ambiental (citado en Garaigardobil, 2006) todo esto asume un conjunto de características que influyen para desarrollar la personalidad creadora

en el niño. Tomando la motivación y el contexto ambiental que supone el autor, se debe recalcar que, si un sistema de enseñanza no apoya o incentiva a la aplicación de estrategias creativas, el alumno seguirá implantado en procesos de aprendizaje desactualizados, que más que conllevarlo al logro de conocimientos lo llevará a sentirse frustrado por no poder tener una utilidad significativa de estos conocimientos.

Dentro de las áreas de la Creatividad planteadas por Garaigordobil (2004) se encuentran la Identificación y Solución de Problemas, que está directamente relacionada con que el alumno asuma y encuentre a un problema como una oportunidad para ser mejorado, mientras que el área de Invención y arte, se encuentra identificado con la capacidad de generar a través de la fantasía la construcción de nuevos juguetes con un propósito educativo; Apertura, que viene arraigado a la asimilación de estímulos externos que permitan al niño desarrollar dicha creatividad, Fantasía e Imaginación, que ofrecen la capacidad de poner en contacto lo irreal con lo real, asumiendo procesos para ello. Y por último los juegos intelectuales, los cuales son principales para el proceso de aprendizaje, el niño a través de esta área aprenderá lúdicamente conocimientos y asimilará de manera efectiva. Ante lo expuesto se hace necesario desarrollar un programa que estimule la personalidad creadora en los niños y se complemente con los vacíos en cuanto a información y herramientas de intervención para psicólogos educativos.

1.2 Trabajos Previos

Harvey (1989) en su investigación sobre los efectos de un programa de arte terapia con intervención en el pensamiento creativo, auto concepto, motivación y comprensión lectora. Este programa fue elaborado con 24 sesiones a lo largo de 3 meses de 30 minutos por cada sesión con un total de 56 alumnos de 2° grado y 4° grado de educación primaria, en el mismo donde se desarrollaron técnicas de canto, expresiones musicales, representación gráfica de sus emociones, creación de máscaras, autorretratos y murales grupales; para la evaluación de este programa se utilizó como pre test y post test las Baterías Verbal y Gráfica de los Test de *Pensamiento Creativo*(TPC) de Torrance, es las formas A y B. Los resultados en esta evaluación de acuerdo al análisis multivariado de varianza (MANOVA) evidenciaron un significativo crecimiento positivo en las áreas de fuerza creativa gráfica, originalidad verbal, originalidad gráfica.

Lozano y García (2014) en su proyecto de Innovación Docente ReiDoCrea realizaron un estudio de investigación exploratoria, la cual se realizó en una población de menores escolarizados en situación socioeconómica precaria. El instrumento que se utilizó para identificar el nivel de la creatividad, fue la Prueba de Imaginación Creativa, PIC – J. Ante los resultados se ejecutaron estrategias de intervención de biblioterapia con la finalidad de estimular la imaginación creativa, a partir de los resultados de esta intervención se planteó la necesidad de una intervención terciaria en este campo, debido a que los niños en estudio mostraban deficiencias de imaginación narrativa, gráfica y en general de la creatividad propia. Además se evidencia la influencia del ambiente en la inhibición de la imaginación en los menores.

Bacilio (2013) realizó una investigación que tuvo como finalidad encontrar la influencia de un programa de juegos educativos en el avance del Desarrollo Cognitivo de los niños de 4 años del C.E.E. “Rafael Narváez Cadenillas” en la ciudad de Trujillo. Para esta investigación se utilizó una muestra formada por 26 alumnos con

características parecidas. El tipo de investigación fue aplicada a un diseño cuasi experimental tomando en cuenta un grupo control y un grupo experimental, con la aplicación de una lista de cotejo como pre y pos test para la medición. Según los resultados obtenidos se demostró que los alumnos del grupo experimental de la aplicación de las sesiones presentaban cierta deficiencia en el desarrollo cognitivo; luego de la aplicación del programa se mostró un alto nivel de mejora significativa en el mejoramiento de su desarrollo cognitivo.

1.3 Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Programa:

En cuanto a Sotomayor y Canales (1999) plantean con respecto a la definición de un programa como la estructura de un conjunto de actividades, procesos, proyectos o servicios orientados al logro de objetivos específicos” (p.67).

Por otro lado, se define al programa como un esquema sistemático y con fines al ámbito educativo. (Renom, 2007)

Según Pérez (2000) en el área psicopedagógica el término programa es utilizado para ofrecer connotación a un plan diseñado sistemáticamente por el docente con el propósito de alcanzar las metas a nivel educativo. Guardando coherencia entre los efectos de la elaboración como de la evaluación.

1.3.2 Objetivo de un Programa:

Según Linares (2002) afirma que los programas tienen como finalidad construir el aprendizaje y la difusión de valores, citado en (Bacilio, 2013)

De esta manera, el programa promueve el reforzamiento de la Personalidad Creadora en niños obteniendo resultados en la mejora del aprendizaje.

1.3.3 Evaluación de un Programa:

Todo programa necesita tener una efectividad, considerando tres fases: Inicio, desarrollo y fin. (García, et al., 1994)

1.3.4 Características de un Programa:

Particularidades de los programas por Katz (1987)

- Características de los clientes:

Incumbe al área educativa del alumno, en sus tres niveles (inicial, primaria o secundaria)

- Características de los docentes y auxiliares:

Se consideran datos sociodemográficos como la edad, el sexo, además de características laborales como: tiempo de servicio, capacidad intelectual, preferencias o intereses, personalidad, entre otros.

- Estructura del Programa:

Tiene como principal factor las sesiones con respecto a la calidad, así como la cantidad; un aspecto importante en cada una de las sesiones son los materiales con los que se tiene que trabajar y los contenidos para la ejecución del programa.

- Bases filosóficas e históricos:

Implica conocer en qué base teórica de la psicología se desarrollará este programa.

- Influencia de los progenitores:

Implica en cuanto al nivel de decisión.

- Aspectos administrativos:

Determinada por la extensión del programa, designación entre los trabajadores, identificando dificultades en sus relaciones interpersonales.

- Extensión del programa:

Tiempo que se tomará para el desarrollo del programa.

- Condiciones físicas y clima:

Implica los espacios a utilizar, tomando en cuenta la magnitud y si se trata de un ambiente libre o restringido acceso.

1.3.5 Creatividad:

A principios de la historia de la psicología, la creatividad se asumió como término cultista, lo que define a un nuevo campo de estudio en la psicología cognitiva. (Guilford, 1950); en tanto se consideraba a la creatividad como la genialidad en el ser humano, la psicología se encargaba de reforzar la fantasía, la invención y la eminencia psíquica (Hirsch, 1931).

Considerando que la creatividad tiene un rol importante en el proceso de desarrollo del niño, la autora de la Escala de Personalidad Creadora, la cual se utilizará para la presente investigación, propone estas teorías en dos categorías como la teoría Personológicas e Interaccionales.

La primera mencionada abarca la información que brinda Weisberg (citado en Garaigardobil, 2004) quien define a la creatividad como una solución a problemas desde una perspectiva cognitivista y motivacional, argumentando que actualmente dentro de la sociedad el término creatividad está asociado a la idea del genio y no como una nueva forma que en los niños hayan esos llamados por el autor saltos de la imaginación, creyendo así que estas personas creadoras poseen un don extraordinario desempeñando rasgos y facultades excepcionales de personalidad.

Se debe diferenciar entre la personalidad creadora y creativa, dado que la primera es aquella que denota ampliamente su creatividad y esto se ve reflejado en la elaboración de sus propios productos; con un amplio potencial para crear y desde ahí deberá adaptarse al contexto. (Garaigordobil y Pérez, 2005)

Para Chivas (1995) la creatividad es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social.

El autor dentro de su investigación rechaza las teorías asociacionistas, las gestaltistas y las que atribuyeron la creatividad al inconsciente, resaltando el hecho de poner énfasis en los resultados de que un individuo piense creativamente en lugar tomar en cuenta de la manera en que lo produce.

Según Weisberg (1989) los procesos cognitivos que están inmersos en el pensamiento creador no son diferentes a los procesos ordinarios ligados a la resolución de problemas, sin embargo, toma en cuenta que hay una característica

específica en los individuos que piensan creativamente, como son facultades específicas y el nivel de motivación.

En la Solución creativa de problemas determina que, si se enfoca en el problema y la solución creativa, se tomará como un proceso mágico, sin embargo, si se analiza en una forma holística se identificará que depende de las experiencias previas en el sujeto y de sus conocimientos.

Dentro de las teorías Interaccionales se encuentra el modelo componencial de Amabile (1983), la cual pretende tener una percepción más completa acerca de la creatividad dejando de lado modelos en lo que se centraba los factores personales y no considerando influencia socio ambiental.

En las investigaciones realizadas por la autora llega a la conclusión que el ambiente es principal influencia para cada factor personal, considerando que sea cuál sea el ámbito donde el individuo se desarrolle, los tres componentes de la creatividad seguirían siendo, las destrezas propias del campo, destrezas propias de la creatividad y la motivación por la tarea.

Amabile (1983) plantea que para tener un pensamiento creativo es importante identificar estas características: independencia, perseverancia ante la frustración, autodisciplina, tolerancia a la ambigüedad, tendencia a asumir riesgos y poca relevancia a la aprobación social.

Otro modelo que se toma en cuenta es el sistémico de Csikszentmihalyi (1998) donde propone la interacción de tres aspectos como son el conocimiento, la persona y el ámbito de realización, todo ello dentro de un sistema.

Este autor propone un modelo sistémico para la intervención en la creatividad a la cual considera como el resultado de la interacción de un sistema que contiene tres elementos: una cultura compuesta por normas simbólicas, un individuo que aporta cosas novedosas y expertos que validan estas ideas, necesarios para que se dé un descubrimiento creativo.

Según el autor la creatividad no es un proceso dentro de la cabeza de las personas, por el contrario, deriva de la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural.

Por otro lado, Waisburd (1996) En su investigación plantea que las personas creativas tienen características comunes como la del deseo de perseverar ante la dificultad, una motivación intrínseca que los lleve a tener iniciativa, llevando toda actividad a un alto grado de autoorganización, presentando alto grado de competencias y retos, con capacidad reflexiva. Todo ello lleva a asumir que la personalidad motivada por la creatividad es una mejor opción para la adaptación de un ser a la sociedad que busca mejores alternativas de solución y de seres capaces de innovar brindando desarrollo.

En cuanto a Barron (1976) habla de que la persona con personalidad creadora pone sus creencias, su reputación y recursos para que pueda ser criticada por la sociedad al aventurarse a cosas novedosas.

Por otro lado, para Busse y Mansfield (1980) la creatividad tiene en su base un fuerte impulso motivacional, expresión de la jerarquía motivacional de la personalidad que es su núcleo central”, todo ello muestra que la base de una persona creativa está en su personalidad, lo que genera que la persona creadora tenga impulsos de motivación a la realización de actividades en beneficios propios y del círculo donde se desenvuelve. La creatividad según el autor nunca debe analizarse en un contexto distinto al de la personalidad, ya que se integran para formar mejores resultados, un sujeto creativo cognitivamente no suele presentar los mismos resultados que aquellos que poseen una personalidad creadora.

Algunas teorías modernas nos hablan que el desarrollo de la creatividad a un nivel más completo, no solo basado en lo cognitivo, es decir mediante del descubrimiento de una personalidad creadora, donde a partir de la decisión se permite

manifestarse creativamente siendo parte de esta un proceso de autoconocimiento, para ello se hace necesario utilizar “mapas de viaje” y estos son proporcionados por las diferentes herramientas psicológicas como son psicoterapias corporales y tradiciones espirituales, principales en reconocer la estructura y ofrecen pautas para el recorrido de experiencias interiores.(Yentzen, 2012)

Sin embargo, a pesar de que estas herramientas ofrecen estas pautas para el recorrido hacia sí mismos, no es enteramente efectiva si no existe un guía que antes haya realizado ya el recorrido, pero más importante que ello es que cuando se inicie este viaje la persona sea sí misma.

Esta teoría ofrece como segundo aporte al postulado de que lo que cada persona es en este momento es una suerte de “programa psíquico”, esto llevado a que para realizar este viaje no solamente se va a llevar a través de este programa psíquico, sino desde el exterior para obtener una visión más amplia, lo que permitirá observar ese territorio psíquico de su personalidad en un nivel inferior de sí mismo.

Dentro de esta idea del viaje se habla de la importancia del desarrollo de la creatividad a través del proceso de autoconocimiento, y esta realizará una transformación de territorio, es decir el que cada persona se conozca dará la capacidad de hacerlos distintos de una manera única, como si la imagen que fuera a proyectar tenga sus propias características creadas para dar origen a su personalidad, llevando de la mano que esto permitirá también ser creativos en cualquier campo exterior.

La personalidad creadora está sumergida en un proceso de descubrimiento a partir de la estimulación de ciertas áreas en la persona, de esta manera los individuos creativos se evidencian en todos los campos de acción del sujeto de forma generalizada. (Simonton, 1984).

Cuando hablamos de la etapa de la niñez, estamos hablando de los primeros años, de los primeros aprendizajes y creatividad están asociados al desarrollo personal generando que conforme vaya creciendo la creatividad se va exteriorizando desglosándose en este mismo desarrollo, dejando de ser evolutiva para pasar a ser objetal. (Herran, 2003)

En cuanto a Gardner (1993) expone que las edades de entre 10 a 12 años se encuentran en la pubertad o la pre adolescencia donde empiezan con más frecuencia los procesos de adaptación entre pares, considerándola como una etapa realista y literal, que con el paso del tiempo hará que integren nuevos estilos a su manera de comportarse, comprenderán la expresividad el equilibrio necesario y la contextura que aparecen en la adolescencia.

Por su parte, La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2006), dentro de la Hoja de Ruta para la Educación Artística que se manifiesta como efecto de las deliberaciones ocurridas en la Conferencia Mundial sobre la Educación Artística, encontraron los siguientes objetivos: Construir capacidades creativas para el siglo XXI, donde hace referencia a que la cultura y el arte son esenciales para la educación, lo cual permite a la persona desarrollarse. El artículo 29 estipula que el niño debe educarse adecuadamente para desarrollar su personalidad, y mejorar sus actitudes y capacidades cognitivas y físicas, y en el artículo 31 manifiesta que el estado deberá difundir y hacer respetar los derechos de los niños enfocados también en el ámbito cultural y artístico entre otras áreas.

Es por ello que Lowenfeld (citado en Acaso, 2000), nos dice que la creatividad fortalece la autoexpresión del niño, y de esta manera habrá una mejora notable de su personalidad, su

liberación emocional, su pensamiento independiente, permite que este se adapte a nuevas situaciones, logrando así el éxito.

Ante esto, muchos autores plantean la importancia de la creatividad en el niño y de esta manera pueda ser medible para efectos de estudio, con esta finalidad se crearon diversos test como el que se utiliza en esta investigación y otros como Prueba de Imaginación Creativa (PIC) de Barraca, Poveda, Artola, Mosteiro, Sánchez y Ancillo (2010).

1.4 Formulación del problema

¿Cuál es el efecto del programa “Creando mi Propio Yo” en la personalidad creadora en alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada de la ciudad de Trujillo?

1.5 Justificación del estudio

La presente investigación pretende dar una nueva visión en la formación psicológica al alumno al maestro y al psicólogo educativo que trabaje con niños de educación primaria con la perspectiva de coadyuvar en el desarrollo de la personalidad de los educandos, pero con una visión creativa a través del programa “Creando mi propio Yo”.

Esta investigación está orientada para resolver dificultades en cuanto a los métodos o estrategias que se utilizan en el sistema educativo peruano (y por ende trujillano) para desarrollar la personalidad creadora en niños, y por ende formar futuros ciudadanos no solo hábiles cognitivamente sino maduros emocionalmente y ser ellos mismos los propios agentes de energía creadora y exitosa de su propia personalidad.

Llenará el vacío de conocimiento debido a que no existen en la actualidad programas que tengan en cuenta la personalidad creadora en niños sobretodo en una etapa de principal desarrollo creativo y en la realidad específica trujillana.

Como resultado se obtendrá una herramienta de intervención orientada a los estudiantes de nivel primario trujillanos para el incremento de la creatividad en niños lo cual servirá para implantar nuevos métodos dentro del sistema educativo.

1.6 Hipótesis

Hipótesis general:

El programa “Creando mi propio yo” tiene efectos positivos en la Personalidad creadora en estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria en la ciudad de Trujillo.

Hipótesis específica:

- El programa “Creando mi propio yo” incrementa significativamente el área de Identificación y solución de problemas en la Personalidad creadora dentro del grupo experimental en estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria en la ciudad de Trujillo.
- El programa “Creando mi propio yo” incrementa significativamente el área de Invención y Arte en la Personalidad creadora dentro del grupo experimental en estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria en la ciudad de Trujillo.
- El programa “Creando mi propio yo” incrementa significativamente el área de Apertura en la Personalidad creadora dentro del grupo experimental en estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria en la ciudad de Trujillo.
- El programa “Creando mi propio yo” incrementa significativamente el área de Juegos Intelectuales en la Personalidad creadora dentro del grupo experimental en estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria en la ciudad de Trujillo.

- El programa “Creando mi propio yo” incrementa significativamente el área de Fantasía e Imaginación en la Personalidad creadora dentro del grupo experimental en estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria en la ciudad de Trujillo.
- Existe diferencia significativa práctica entre los puntajes totales después de la aplicación del programa según sexo en alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria de una institución educativa privada en la ciudad de Trujillo.

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo General:

Determinar los efectos del programa “Creando mi propio yo” en la Personalidad Creadora en alumnos de quinto y sexto grado de primaria de una institución educativa privada de la ciudad de Trujillo.

1.7.2 Objetivos Específicos:

- Determinar si la aplicación del programa “Creando mi propio yo” tiene un efecto significativo en los resultados de la evaluación pre test y pos test del grupo experimental en estudiantes de quinto y sexto grado de primaria en la ciudad de Trujillo.
- Determinar si la aplicación del Programa “Creando mi propio yo” tiene un efecto significativo en los resultados de la evaluación pre test y post test del grupo experimental en cuanto al área de Identificación y Solución de problemas de la personalidad creadora en los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria en la ciudad de Trujillo.
- Determinar si la aplicación del Programa “Creando mi propio yo” tiene un efecto significativo en los resultados de

la evaluación pre test y post test del grupo experimental en cuanto al área de Invención y Arte de la personalidad creadora en los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria en la ciudad de Trujillo.

- Determinar si la aplicación del Programa “Creando mi propio yo” tiene un efecto significativo en los resultados de la evaluación pre test y post test del grupo experimental en cuanto al área de Apertura de la personalidad creadora en los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria en la ciudad de Trujillo.
- Determinar si la aplicación del Programa “Creando mi propio yo” tiene un efecto significativo en los resultados de la evaluación pre test y post test del grupo experimental en cuanto al área de Juegos Intelectuales de la personalidad creadora en los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria en la ciudad de Trujillo.
- Determinar si la aplicación del Programa “Creando mi propio yo” tiene un efecto significativo en los resultados de la evaluación pre test y post test del grupo experimental en cuanto al área de Fantasía e Imaginación de la personalidad creadora en los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria en la ciudad de Trujillo.
- Determinar si la aplicación del Programa “Creando mi propio yo” tiene un efecto significativo en los resultados de la evaluación pre test y post test del grupo experimental con respecto al sexo de los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria en la ciudad de Trujillo.

II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación

Diseño cuasi experimental cumple con el criterio de manipulación de al menos una variable de tratamiento y se aplica normalmente en situaciones donde no es posible cumplir con el control de variables extrañas mediante aleatorización. (Ato et al., 2013)

2.2 Variables, Operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	SUB ÁREAS	ESCALA DE MEDICIÓN
PROGRAMA: "Creando mi propio yo"	Según Pérez (2000) En el campo psicopedagógico o la palabra programa se utiliza para referirse a un plan sistemático diseñado por el educador como medio al servicio de las metas educativas. Tanto a los efectos de su elaboración como de su posterior evaluación (dos procesos que deberían guardar coherencia).			

PERSONALIDAD CREADORA	La creatividad es entendida como “la capacidad de producir algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad”. Así como una “actividad que se traduce en una realización de carácter novedoso que, en alguna medida, supone una respuesta adecuada a algún problema planteado dentro del ámbito específico en el que surge”.	La medida de la variable se da a través del puntaje directo y convertido que obtiene el evaluado en la Escala de Personalidad Creadora diseñada por Mayteé Garaigordobil en el año 2004	I. Identificación y solución de problemas: Niños innovadores sensibles a los problemas, curiosos en una constante búsqueda de soluciones.(Garaigordobil, 2004) (Items: 1,2,3,14 y 18).	Intervalo
			II. Intervención y arte: Niños que utilizan la fantasía y la ingenuidad para la invención de juguetes con nuevos materiales. (ítems 4,5, 21 y 16).	

	(Garaigardobil, 2004, p. 95		<p>III. Apertura: Según Huhidoro (citado en Geraigordobil, 2004, p. 16), la apertura hacia la experiencia de la “tendencia a abrirse a los estímulos, interés y atención hacia lo que acontece alrededor de la persona”. (Items: 7,8,12,13 y 19)</p>	
			<p>IV. Fantasía e imaginación: Niños caracterizados por poner en juego su capacidad de identificación, elaboración e imaginación de formas fantásticas con un alto nivel de flexibilidad y adaptabilidad. (Ítems: 17,20 y 6).</p>	

			<p>V. Juegos Intelectuales: Garaigordobil (2006), a la luz de Vygotsky, refiere que los niños manifiestan procesos creativos en el juego, definiendo el juego como una restauración creativa que adopta emociones y de ellas edifica nuevas realidades</p>	
--	--	--	--	--

2.3 Población y muestra

Población:

La población estuvo conformada por 112 estudiantes que oscilan entre las edades de 10 a 12 años quienes pertenecen entre quinto y sexto grado de primaria de una institución educativa privada en la ciudad de Trujillo (información brindada por la institución educativa) a la cual se le aplicó la evaluación pre experimental para determinar en qué niveles se encontraban, tomando como referencia los puntajes medios los cuales posteriormente fueron redistribuidos de manera aleatoria en grupo experimental y grupo control.

Muestra:

El tamaño de la muestra fue de 48 estudiantes que obtuvieron puntajes percentilares promedios entre 30 y 70 en el pre test lo cual corresponde a un nivel promedio de Personalidad Creadora.

Unidad de Análisis:

Lo conformaron los estudiantes de quinto y sexto grado quienes obtuvieron en el pre test una puntuación percentilar entre 30 y 70.

Criterios de selección:

Criterios de Inclusión:

Para la selección de la muestra a trabajar, se consideró aspectos como los rangos de edad que abarca el instrumento que se utilizará para medir la variable en la presente investigación, uno de ellos es que los estudiantes que estén entre quinto y sexto de educación primaria en el rango de edades de 10 a 12 años, asimismo para ser seleccionados, los puntajes percentilares obtenidos después de la aplicación del instrumento a la población en general, deberían estar entre 30 y 70.

Criterios de Exclusión:

Para la exclusión de sujetos en la investigación se tomará en cuenta a aquellos que no completaron el pre test, por otro lado que se nieguen a ser parte de las actividades realizadas dentro del programa o que tengan una falta a las sesiones de trabajo y por último a aquellos que asistan o hayan asistido en un periodo de un año a programas de afianzamiento escolar, cursos o talleres de creatividad, identificadas a través de fichas de datos manejadas en el departamento de psicología.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnicas de recolección de datos

- Programa de Personalidad Creadora: “Creando mi propio yo”

a) Ficha Técnica:

Nombre Original: Programa “Creando mi propio yo”
Autora: Jessica Gabriela Mantilla Gil
Procedencia: Trujillo – Perú
Administración: Grupal
Duración: 24 sesiones con 45 minutos cada sesión
Ámbito de aplicación: Quinto y sexto grado de primaria.

b) Estructura del Programa

Diseñado para 24 sesiones incluidas 2 de Pre y Pos test, considerando dos criterios: El aprendizaje significativo de Ausubel y el enfoque Sistémico.

La estructura de las sesiones está definida por la Escala de Personalidad Creadora de Maite Garaigardobil. Se trabajó en cada sesión aspectos del pensamiento creativo y su influencia en la personalidad del alumno.

Se planteó el programa en 5 partes:

Parte I: Solución de Problemas

Parte II: Inventándome

Parte III: Descubro creativamente

Parte IV: Juego creativamente

Parte V: Imaginación creativa

c) Objetivos del Programa:

Objetivo General:

Reforzar la Personalidad Creadora en alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria - Trujillo.

Objetivos Específicos:

- Incrementar el área de Identificación y Solución de Problemas de la personalidad creadora en alumnos

varones y mujeres de quinto y sexto grado de educación primaria - Trujillo.

- Incrementar el área de Invención y arte de la personalidad creadora en alumnos varones y mujeres de quinto y sexto grado de educación primaria - Trujillo.
- Incrementar el área de Apertura de la personalidad creadora en alumnos varones y mujeres de quinto y sexto grado de educación primaria - Trujillo.
- Incrementar el área de Juegos intelectuales de la personalidad creadora en alumnos varones y mujeres de quinto y sexto grado de educación primaria - Trujillo.
- Incrementar el área de Fantasía e Imaginación de la personalidad creadora en alumnos varones y mujeres de quinto y sexto grado de educación primaria - Trujillo.

d) Descripción

El programa “Creando mi propio yo” es un programa grupal dirigido a alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria cuyo objetivo es incrementar las áreas de la personalidad creadora, además de contribuir al sector educación para complementar la enseñanza y la formación de estos alumnos logrando así que se desarrollen habilidades para buscar el éxito en su vida personal y laboral. El programa se sustenta en el modelo teórico de Sternberg y Lubart (1997) citado en (Garaigardobil, 2006)

El programa tiene una distribución de cuarenta y cinco minutos por sesión y en total 24 sesiones, cada una estructurada de la siguiente manera:

- Título de la sesión
- Autora
- Objetivo
- Descripción de las actividades
- Materiales
- Duración

- Evaluación

e) Administración:

Para el desarrollo del programa se tuvieron los materiales ya elaborados, además de los formatos de evaluación, todo ello acompañado de la observación donde se consideraron algunos aspectos relevantes en los alumnos, siendo este el momento donde se conocieron algunos aspectos de su personalidad complementada con la creatividad.

f) Fundamentos teóricos del Programa:

El modelo teórico en el que se basa este programa es el de Sternberg y Lubart (1997) cuando se integra en la creatividad distintos modelos cognitivos, conocimiento de experiencias previas en el individuo, estilo cognitivo por el cual se desenvuelve, la formación de la personalidad a través de la creatividad y la formación de la misma, la motivación del entorno y el ambiente que lo rodea, citado en (Garaigardobil, 2006). Las propuestas de este modelo es que el individuo debe crear opciones nuevas, estratégicas que no hayan sido pensados por otros, reconociendo a la mejor, a todo ello lo considera como la inteligencia; reconocer que es lo que hicieron otros en ese campo, ayudará a clasificar que es lo que aún se puede hacer, a esto le llama conocimiento; el gusto por pensar y actuar de un modo distinto e ir contra la corriente, a esto le denomina el empeño creativo, a esto le llama estilos de pensamiento; el asumir riesgos, vencer obstáculos, y seguir haciéndolo a los largo de la vida, a esto le llama personalidad; sin embargo no es solamente hacerlo porque se tiene que hacer, sino también hacerlo porque es lo que quiere hacer, lo que le agrada hacer, a esto le llama motivación por último, la relaciones con otros le llama entorno.

Para las sesiones desarrolladas del programa se consideró la clasificación que la autora (Garaigardobil, 2004) hace del instrumento utilizado, las áreas consideradas son: Identificación y Solución de problemas, Invención y Arte, Apertura, Fantasía e Imaginación, Juegos Intelectuales, en estas se desarrolla la orientación del aprendizaje significativo de Ausubel (1983) para la elección de las 24 sesiones conjuntamente con sesiones donde se integre técnicas de liderazgo y empoderamiento para el desarrollo de la personalidad a través de la creatividad. Además del aprendizaje cooperativo que de acuerdo con Jhonson, D. Y Jonhson, R. (1987) citado en (Restrepo, et al, 2000) menciona que este aprendizaje facilitará el entrenamiento y desarrollo de habilidades mixtas como son el aprendizaje, el desarrollo personal y social, para ello cada miembro del grupo se hace responsable tanto de su propio aprendizaje como el de los demás)

g) Construcción del Programa:

A. Selección de las partes del programa

Parte I: Soluciones creativas orientada a las soluciones de problemas en la formación de la personalidad del alumno.

Parte II: Soy creativo desde la visión de cómo el alumno elabora y estructura modelos creativos.

Parte III: Mi mundo y Yo

Parte IV: Aprendo jugando a partir de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.

Parte V: Creo en lo que sueño

B. Diseño de las sesiones

Diseñadas en base al modelo Sistémico en la Psicología, el cual acorde con Gonzales (1985) afirma

que el enfoque contiene una serie de elementos relacionados entre sí, en base al desarrollo personal, familiar y social lo que determinará una formación integral en el estudiante. Citado en Rosell Y Más (2003)

C. Materiales

Se considerará:

- Sesiones impresas en hojas A4
- Impresiones de metacognición de cada sesión.
- Materiales de escritorio.

D. Evaluación del Programa

Por cada sesión se presenta una hoja de autoevaluación (metacognición) donde se evaluaron criterios aprendidos durante la misma, para ello esta evaluación se basa en los aportes de Mayor et al.(1995) donde argumenta que la metacognición engloba a la percepción que pueda tener un sujeto de la realidad y que fueron almacenadas en la memoria para luego ser utilizado en este sistema de evaluación, con el único fin de construir aprendizaje dando una utilidad que transforme esa realidad, citado en (Osses Y Jaramillo, 2008)

Además de un área de observación en donde se identificaron avances cualitativos en los niños participantes del programa.

- Instrumento:

Para la realización de esta investigación se utilizó la evaluación psicométrica mediante la Escala de Personalidad Creadora (EPC) siendo la autora MaitéGaraigordobil (Anexo 1).

Cardona, Chiner y Lattur (2006) mencionan que las técnicas de recolección de datos son aquellos procedimientos ordenados sistemáticamente para observar la conducta del sujeto y describir la misma en escalas numéricas o categorías ya establecidas.

Escala de Personalidad Creadora (EPC)

La Escala de Personalidad Creadora (EPC), fue creada por una española, Maite Garaigordobil Landazabal en el 2004. La escala fue diseñada para evaluar conductas y rasgos de personalidad creadora a niños de 10 a 12 años, la cual consta por explorar cinco áreas: Identificación y solución de problemas, invención y arte, apertura, fantasía e imaginación, y juegos intelectuales.

La forma de aplicación de la Escala de Personalidad Creadora es en forma colectiva y no posee tiempo de administración límite, sin embargo, debe evaluarse un trabajo rápido debido a que las cortas preguntas no demandarán razonar o reflexionar acerca de ellas, si el tiempo de aplicación en un sujeto se extendiera a mayor al tiempo en el que los demás del grupo resolvieron, se considerara a las respuestas como falsas o elegidas al azar para aceptación del grupo social.

Cada uno de los ítems de la Escala de Personalidad Creadora pasó por una adaptación lingüística mediante el criterio de jueces, con el objetivo de que dentro de la base teórica de Aiken (1996), se evalúe si los ítems representan a la variable a medir y si representan la totalidad del contenido de la Escala, además de obtener la relevancia de cada uno de ellos.

La Escala de Personalidad Creadora posee 21 ítems de redacción corta, el evaluado deberá considerar el grado de intensidad en el que el ítem se refleja en sí mismo; las escalas para la calificación son Nada puntuada con (0) en el grado de Algo se puntuara con (1), en el grado de Bastante calificado con (2) o en el grado de Mucho que está calificado con un puntaje de (3), posteriormente a la calificación se realizará la suma total para ubicarlo dentro de los baremos obteniendo así el puntaje percentilar correcto, donde se interpretara como una puntuación baja o deficiente a 20 o menor de 20 y en los rangos superiores o Altos se encuentra el puntaje de 80. Del mismo modo para reconocer las áreas mejores desarrolladas entonces se realizará la suma de cada ítem que pertenece al área.

Las áreas que la autora considera en la Escala de Personalidad Creadora están subdivididas las cuales se reflejan en cada ítem (un ítem por sub área); de acuerdo al área de Identificación y Solución de Problemas, se encuentra a como pregunta (1) Curiosidad, (2) Identificar Problemas, (3) Soluciones originales a problemas, (14) Aficiones y (18) Perseverancia. En el área de Invención y Arte, encontramos como pregunta (4) Uso original de materiales, (5) Inventar juegos. (16) Independencia y (21) Autoimagen creativa. Con respecto al área de Apertura las sub áreas consideradas son en la pregunta (7) Originalidad en el juego de representación, la pregunta (8) con Dibujar, pintar, modelar; en la pregunta (12) Juegos y fantasía, en la (13) Escuchar historias y en la (19) Apertura a la experiencia. Además, se encuentra el área Juegos Intelectuales con las preguntas (9) Juegos Intelectuales, en la pregunta (10) Juegos de Lenguaje, en la (11) Inventar canciones, poesías y (15) Aprender cosas nuevas. Por último, está el área de Fantasía e Imaginación, que está dividido por las sub áreas Construir juegos en la pregunta

(6), Sentido del Humor en la (17) y Placer, riesgo, aventura en la pregunta (20)

La validez reflejada en el instrumento es de ($r=.19$, $p < .05$) lo que resume que los puntajes altos en las Escalas aplicadas corresponden a estudiantes significativamente creativos dentro de un grupo de iguales.

Dentro de la confiabilidad del instrumento, la autora realizó estudios psicométricos realizando un primer análisis con la fiabilidad de interjueces con una muestra de 139 niños de 10 a 12 años, los resultados fueron positivos y significativos antes correlaciones de la evaluación ($r= 0,43$, $p < .001$) lo que demuestra la confiabilidad del instrumento. La autora creyó conveniente aplicar otro estudio de fiabilidad a través del test – retest realizado en una muestra de 85 niños de 10 a 12 años confirmando la confiabilidad (autoevaluación, $r = 0,53$, $p < .001$). Los coeficientes que obtuvo son (alpha de Cronbach = $0,87$; Spearman – Brown = $0,87$) evidenciaron la consistencia interna y la fiabilidad del test.

2.5 Métodos de análisis de datos

Para el desarrollo de la investigación se realizó:

- Elaboración de sábana de datos en programa Microsoft Office Excel 2010, haciendo luego el procesamiento de datos con el paquete estadístico de SPSS, versión 23.
- Posteriormente se realizó la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov para conocer la distribución de los datos, encontrando muestras relacionadas al cumplirse los criterios de normalidad, es por ello que se eligió la prueba de t de Student.
- Finalmente, luego de haber obtenido las tablas de resultados se procedió a la elaboración de discusión de resultados en cuanto

a la información encontrada durante la ejecución de esta investigación, se tomó en cuenta los trabajos previos, realidad problemática y algunos aspectos teóricos que ayudará a corroborar y comparar los datos, de esta manera se planteó las conclusiones y recomendaciones de la presente investigación.

2.6 Aspectos éticos

Para la siguiente investigación se ha tomado en cuenta las siguientes consideraciones éticas en relación al Código de Ética Profesional del Colegio de Psicólogos del Perú (1999). Como refiere el artículo N° 20 se debe cuidar la confidencialidad de los participantes que aceptaron de manera voluntaria formar parte de la investigación, para ello se les brindó el consentimiento informado, es un documento en el cual el participante acepta formar parte de la muestra de la población de manera voluntaria, en dicho documento se detalla que la información solicitada será de uso exclusivo para la investigación. Así mismo se les explicó los motivos de la investigación, así como se les aclarará las dudas existentes, así como lo menciona el artículo N° 81. De la misma manera se respetará la decisión de los participantes cuando deciden retirarse de la investigación, tal como lo señala el artículo N° 83.

III. RESULTADOS

En la tabla 1 se observa el tamaño del efecto obtenido en el grupo experimental mediante el pre test y post test luego de la aplicación del programa. En la escala de Identificación y Solución de Problemas se observó un tamaño de efecto grande ($t=-9.92$; $df=-4.68$; $d=2.75$). En la escala de Invención y Arte se observó un tamaño de efecto grande ($t=-6.67$; $df=-2.64$; $d=1.75$). En la escala de Apertura se observó un tamaño de efecto grande ($t=-10.66$, -3.76 ; $d=2.88$). En la escala de Juegos Intelectuales se observó un tamaño de efecto grande ($t=-7.89$; $df= -3.04$; $d=1.97$). En la escala de Fantasía e Imaginación se observó un tamaño de efecto grande ($t=-6.78$; $df=-2.12$; $d=1.86$). Por último, en la escala general se halló un tamaño de efecto grande ($t=-21.36$; $df=-16.24$; $d=5.39$).

Tabla 1

Magnitud del efecto del programa “Creando mi propio yo” y sus efectos en la personalidad creadora en alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria. Grupo experimental

Escala	Pre test	Pos test	t	p	d
	M(DE)	M(DE)			
Identificación y solución de problemas	7.56(2.16)	12.22(1.05)	-9.92	<.01	2.75
Invención y arte	7.64(2.00)	10.3(0.74)	-6.67	<.01	1.75
Apertura	8.84(1.52)	12.6(1.04)	-10.66	<.01	2.88
Juegos intelectuales	7.32(1.84)	10.4(1.15)	-7.89	<.01	1.97
Fantasía e imaginación	5.84(1.25)	7.96(1.02)	-6.78	<.01	1.86
Escala general	37.2(3.34)	53.4(2.63)	-21.36	<.01	5.39

En la tabla 2 se observa el tamaño del efecto obtenido en el grupo control mediante el pre test y post test luego de la aplicación del programa. En la escala de Identificación y Solución de Problemas se observó un tamaño de efecto trivial ($t=-0.42$; $df=-0.17$; $d=0.10$). En la escala de Invención y Arte se observó un tamaño de efecto pequeño ($t=1.70$; $df=1.04$; $d=0.54$). En la escala de Apertura se observó tamaño de efecto trivial ($t=-0.80$; $df=-0.56$; $d=0.25$). En la escala de Juegos Intelectuales se observó un tamaño de efecto pequeño ($t=1.58$; $df= 0.78$; $d=0.45$). En la escala de Fantasía e Imaginación se observó un tamaño de efecto trivial ($t=0.20$; $df=0.08$; $d=0.05$). Por último en la escala general se halló un tamaño de efecto trivial ($t=2.67$; $df=1.17$; $d=0.33$).

Tabla 2

Magnitud del efecto del programa “Creando mi propio yo” y sus efectos en la personalidad creadora en alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria. Grupo control

Escala	Pretest	Posttest	t	p	d
	M(DE)	M(DE)			
Identificación y solución de problemas	8.13(1.58)	8.3(1.77)	-0.42	>.05	0.10
Invención y arte	8.04(1.8)	7(2.04)	1.70	>.05	0.54
Apertura	8.7(2.32)	9.26(2.03)	-0.80	>.05	0.25
Juegos intelectuales	7.48(1.68)	6.7(1.74)	1.58	>.05	0.45
Fantasía e imaginación	5.78(1.73)	5.7(1.46)	0.20	>.05	0.05
Escala general	38.1(2.93)	37(3.97)	2.67	>0.5	0.33

En la tabla 3 se evidencia que no existen diferencias significativas de las escalas de personalidad creadora (EPC) según sexo en el grupo experimental.

Tabla 3

Diferencias según sexo del pos test en el grupo experimental en la personalidad creadora en alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria.

EPC	Sexo	N	M	DE	t	gl	p
Identificación y solución de problemas	Masculino	11	12.27	1.00	0.13	23	0.89
	Femenino	14	12.21	1.12			
Invención y arte	Masculino	11	10.18	0.60	-0.58	23	0.56
	Femenino	14	10.35	0.84			
Apertura	Masculino	11	12.72	1.27	0.53	23	0.59
	Femenino	14	12.50	0.85			
Juegos intelectuales	Masculino	11	10.27	1.34	-0.33	23	0.74
	Femenino	14	10.42	1.01			
Fantasía e imaginación	Masculino	11	7.81	0.98	-0.60	23	0.54
	Femenino	14	8.07	1.07			
Escala general	Masculino	11	53.27	2.76	-0.27	23	0.78
	Femenino	14	53.57	2.62			

En la tabla 4 se evidencia que no existen diferencias significativas de las escalas de personalidad creadora (EPC) según sexo en el grupo control.

Tabla 4

Diferencias según sexo del pos test en el grupo control en la personalidad creadora en alumnos de quinto y sexto grado de educación primaria.

EPC	Sexo	N	M	DE	t	gl	p
Identificación y solución de problemas	Masculino	14	8.00	1.46	-1.03	21.00	0.31
	Femenino	9	8.77	2.16			
Invención y arte	Masculino	14	6.85	2.21	-0.41	21.00	0.68
	Femenino	9	7.22	1.85			
Apertura	Masculino	14	9.07	2.20	-0.55	21.00	0.58
	Femenino	9	9.55	1.81			
Juegos intelectuales	Masculino	14	6.57	1.60	-0.41	21.00	0.68
	Femenino	9	6.88	2.02			
Fantasía e imaginación	Masculino	14	5.35	1.21	-1.41	21.00	0.17
	Femenino	9	6.22	1.71			
Escala general	Masculino	14	35.85	3.48	-1.72	21.00	0.09
	Femenino	9	38.66	4.27			

IV. DISCUSIÓN:

En estos párrafos se procede a realizar el análisis de los resultados obtenidos en el procesamiento de datos del grupo experimental y el grupo de control, habiendo sometido al primer grupo antes mencionado en Programa Creando mi propio yo.

A nivel general, los resultados encontrados en los participantes del grupo experimental, se encontró un tamaño del efecto Grande ($t=-21.36$; $df=-16.24$; $d=5.39$), mientras que en el grupo control se evidenció un tamaño del efecto trivial ($t=2.67$; $df=1.17$; $d=0.33$); lo cual demuestra que los niveles han mejorado luego de la aplicación del programa "Creando mi propio yo". Estos resultados se pueden comparar con los datos obtenidos en las investigaciones de (Harvey, 1989) cuando aplica un programa de arte terapia en estudiantes de 2° y 4° grado de educación primaria, realizando técnicas bajo la misma línea de las técnicas utilizadas en la presente investigación, algunas de ellas son la representación gráfica espontánea de las emociones, autorretratos y creación de máscaras, los resultados de esta investigación también están vinculadas a la afirmación de las hipótesis estadísticas en cuanto a la evidencia de un significativo crecimiento del pensamiento creativo.

De la misma manera se encontraron resultados semejantes en la investigación que realiza Lozano y García (2014) con el proyecto de Innovación ReiDoCrea en el cual a los sujetos que habían pasado por la evaluación para identificar el nivel de creatividad (Pre test) se les aplicó una intervención de biblioterapia con el fin de estimular la imaginación creativa, obteniendo como resultados significativos, además durante el proceso se observó que es frecuente la influencia del ambiente. Estas mejoras luego de la aplicación del programa ayudan a que el menor dentro de la sociedad ahora sea un individuo con las estrategias de estimular su imaginación, favorecer su flexibilidad y esto lo vinculará a la búsqueda de soluciones. (Marinovic, 1994)

Todo lo descrito anteriormente denota que hay resultados positivos de la aplicación de programas que estimulen áreas del pensamiento creativo o de la personalidad creadora en sí, debido a que logran un gran

impacto en el desarrollo de las mismas tal y como lo refiere Bacilio (2013) que los programas tienen como finalidad construir el aprendizaje y la difusión de valores. (Linares, 2002). Así mismo Chivas (1995) refiere que la creatividad es un proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, todo lo descrito anteriormente permite aseverar que se evidencia la necesidad de incluir programas que desarrollen las habilidades de los menores en las edades principales para el aprendizaje cooperativo (Restrepo et al., 2000).

Para la primera hipótesis específica, está ligada a comparar los niveles de Identificación y Solución de problemas del pre y post test, donde en el grupo experimental se observaron tamaños del efecto grande ($t=-9.92$; $df=-4.68$; $d=2.75$) y en el grupo control de acuerdo al pre y post test se observó un tamaño del efecto trivial ($t=-0.42$; $df=-0.17$; $d=0.10$), ante ello es posible referir que los evaluados del grupo experimental elevaron su nivel de conocimiento y desarrollaron la variable, todo ello bajo el argumento de Hargreaves (1991) que manifiesta que es de vital importancia educar a los niños bajo un lineamiento artístico para no solamente fomentar la creatividad, sino también potenciar otros ámbitos del desarrollo, por otro lado Gardner (1998) citado en (Carrillo y López, 2013) afirma que una persona creativa es aquella que no solo basa su atención en la solución de problemas, sino que a partir de ello elabora resultados que como éxito es el arte de ellos mismos.

En una segunda hipótesis se plantea la comparación entre los resultados del pre test y post test del grupo experimental en el área de Invención y Arte y se demuestra que el tamaño del efecto obtenido es grande ($t=-6.67$; $df=-2.64$; $d=1.75$), mientras que en el grupo control se obtuvo un tamaño del efecto pequeño ($t=1.70$; $df=1.04$; $d=0.54$), lo que demuestra que dentro del grupo control existió algún refuerzo extrínseco que le permitió desarrollar a un nivel básico la Innovación y Arte, que pueden estar manifestadas en dibujar, pintar, modelar según Garaigardobil (2002), ante ello también se observa que el desarrollo del área de Invención y Arte en niños ayuda a que puedan desarrollar la

creatividad tan igual como su personalidad, se considera que son aquellas personas que logran ver la vida con pasión, optimismo lo cual los ayuda a superarse en la vida, tomando en cuenta las herramientas que le permitirán sobrellevar los obstáculos que se le presenten en la vida, por tal razón es de suma importancia tomar en cuenta en la educación fortalecer las habilidades en los niños, de esta manera se estimula la creatividad y mejora la calidad de vida. (Garaigardobil, 2005)

La hipótesis tercera está dirigida a obtener la comparación del post test entre un grupo control y el grupo experimental en el área de Apertura, obteniendo en el grupo experimental un tamaño de efecto grande ($t=10.66$, -3.76 ; $d=2.88$) y con respecto al grupo control se observó un tamaño de efecto trivial ($t=-0.80$; $df=-0.56$; $d=0.25$), lo que demuestra que bajo las circunstancias de la aplicación del programa se ha logrado los resultados esperados en cuanto a la eficacia del mismo, todo ello corroborado estadísticamente. En cuanto al área de Apertura, Galván (1983) reconoce que cada individuo tiene una habilidad creadora, que es reprimida muchas veces por la experiencia y educación implantada durante su vida, es por ello que le es difícil que identifique en sí mismo su potencial y por tal desarrollarlo. Esto es fortalecido por las recompensas recibidas a lo largo de su vida, esta es una forma eficaz de incrementar su valor ante la sociedad.

La cuarta hipótesis plantea si existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes del área de Juegos Intelectuales obtenidos después de la aplicación del programa a lo que se evidencia que en el grupo experimental existe un tamaño de efecto grande ($t=-7.89$; $df=-3.04$; $d=1.97$), en cuanto al grupo control se observó un tamaño de efecto pequeño ($t=1.58$; $df=0.78$; $d=0.45$), es así que para esta investigación se demuestra que la aplicación del programa “Creando mi propio yo” y las estrategias utilizadas en el área de Juegos Intelectuales, son esenciales no solo para el desarrollo cognitivo del menor sino también le brinda otra perspectiva que lo empodera a nivel de personalidad para demostrar lo que puede llegar a alcanzar, es por ello que García (2002) afirma que el espíritu de juego es una característica de los individuos creativos.

La quinta hipótesis se dirige al tamaño del efecto existente en el grupo experimental en cuanto al área de Fantasía e Imaginación obteniendo un tamaño de efecto grande ($t=-6.78$; $df=-2.12$; $d=1.86$), por otro lado tenemos en el grupo control se encontró un tamaño de efecto trivial ($t=0.20$; $df=0.08$; $d=0.05$), en esta área con la aplicación del programa se ha logrado demostrar la teoría de (Judson, 2000) que habla que el menor cuando está en contacto con personajes inexistentes, muchas veces representan las dificultades de cada uno de ellos, es por ello que es también una fuente principal de solución de problemas de acuerdo a la etapa de desarrollo en la que se encuentran.

Y para finalizar se observa que no existen diferencias significativas con respecto a sexo en las áreas de Identificación y solución de problemas, Invención y arte, Apretura, Juegos Intelectuales y Fantasía e Imaginación ($t = -0.276$), lo cual dentro de una realidad distinta a la del estudio de Baer (2005) donde se demostraba que mayor predisposición tenían los hombres para desarrollar características de un pensamiento creativo que las mujeres considerando que existen más hombres denominados como genios que mujeres, por otro lado Eisler y Montuori (1995) aportan que la diferencia entre ambos generos en cuanto al desarrollo de la creatividad puede deberse a cierto factores tales como el acceso de que puedan tener ambos géneros a la enseñanza, las diferentes expectativas en las diferentes formas en las que socializan ambos géneros y por último es que el género masculino sigue teniendo la posta para definir si es que algún logro pueda ser o no ser creativo; sin embargo en esta investigación se demuestra que debido a las condiciones y la estimulación que las estrategias poseen se puede desarrollar la creatividad tanta en hombres como en mujeres de manera igualitaria.

El presente estudio pudo haber estado mediado por las siguientes variables como son la enseñanza del curso de arte y cultura dentro de la malla curricular que ofrece la institución educativa, es por ello que se encontraron mínimas pero diferencias entre algunas áreas en el grupo control, como son Invención y Arte; con respecto al aprendizaje cognitivo los estudiantes con los que se trabajó contaban con docente matemático

que brindaba clases didácticas acerca de su tema, es por ello que se encuentra en el área de Juegos intelectuales pequeños tamaños del efecto y en cuanto al alcance de los resultados, este se circunscribe a una población de estudiantes en el nivel primario, debido a la efectividad obtenida después de la aplicación del programa.

V. CONCLUSIÓN

- Se demostró que existe un efecto significativo luego de la aplicación del Programa “Creando mi propio yo” encontrando un tamaño del efecto grande ($t=-21.36$; $d=5.39$) luego de la comparación entre el pre test y pos test.
- Se evidenció que luego de la aplicación del programa “Creando mi propio yo” se obtuvo un tamaño del efecto grande ($t=-9.92$; $d=2.75$) en cuanto al área de Identificación y Solución de Problemas.
- Se muestra que luego de la aplicación del programa “Creando mi propio yo” se obtuvo un tamaño del efecto grande ($t=-6.67$; $d=1.75$) en cuanto al área de Invención y Arte.
- Se halló un tamaño del efecto grande ($t=-10.66$, $d=2.88$) en cuanto al área de Apertura luego de la aplicación del programa “Creando mi propio yo”.
- Se evidenció la efectividad del programa “Creando mi propio yo” en el área de Juegos Intellectuales, obteniendo un tamaño del efecto grande ($t=-7.89$; $d=1.97$).
- Se obtuvo un tamaño del efecto grande ($t=-6.78$; $d=1.86$) en el área de Fantasía e Imaginación luego de la aplicación del programa “Creando mi propio yo”.

VI. RECOMENDACIONES

- Debido a la carencia de estudios de corte experimental, se recomienda que se continúen realizando investigaciones, ya que se ha comprobado el impacto del programa a la Personalidad creadora en estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria.
- Aplicar estrategias de creatividad para el aprendizaje integral en el estudiante dentro de la institución de esta manera generando recursos de afrontamientos a dificultades.
- Seguir desarrollando las competencias trabajadas durante la ejecución del programa, debido a que esto permitirá al estudiante crear nuevas perspectivas de su realidad.

VII. REFERENCIAS

- Acaso, M. (2000). *Simbolización, expression y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expression plástica infantil*. Recuperado de:
<http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/ARIS0000110041A/5919>
- Aiken, L. (1996). *Tests Psicológico y Evaluación*. (8° ed.). México: PPHH S.A
- Amabile, T. (1983). *The social psychology of creativity: A componential conceptualization*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45 (2), 357- 376.
- Ato, M., López, J., Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16728244043>
- Ausubel, H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2° Ed. Trillas México.
- Baer, J. (2005). *Gender and creativity*. American Psychological Association, Washington, Dc.
- Bacilio, L. (2013). *Influencia del programa de juegos educativos en el mejoramiento del desarrollo cognitivo de los niños de 4 años del C.E.E "Rafael Narváez cadenillas" de la ciudad de Trujillo del 2012*. Tesis para obtener licenciatura. Universidad Nacional de Trujillo. Perú.
- Barraca, J.; Poveda, B.; Artola, T.; Mosteiro, P.; Sánchez, N. & Ancillo, I. (2010) Three Versions of a new test for assessing creativity in Spanish population (PIN-N, PIC-J, PIC-A). Recuperado de <http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/PIC.pdf>
- Barron, F. (1976). *Personalidad creadora y proceso creativo*. Madrid: Ediciones Marova
- Busse, T. & Mansfield, R, (1980). Theories of the creative process: A review and a perspective. *Journal of creative behavior*. Núm. 2 Vol. 14.

- Cardona, M., Chiner, E. & Lattur, A. (2006). *Diagnóstico psicopedagógico*. España: Club Universitario.
- Carrillo, M & Lòpez, A. (2013). La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de las lenguas. *Contextos Educativos*, 17(1), 79 – 89. Universidad de Murcia
- Chivas, F. (1995) ---creatividad + Dinámica de grupo. Madrid: Grupo Anaya S.A.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós. (Trabajo original publicado en 1996).
- Eisler, R. & Montuori, A. (1995). *Creativity, society. and the hidden subtext of gender: toward a new contextualized approach*. Recuperado de: <http://www.ciis.edu/faculty/articles/montuori/creativitygender.pdf>
- Fernandez – Ballesteros, R. (2005). *Evaluación Psicológica*. Conceptos, métodos y estudio de casos. (p. 124). Madrid: Pirámide
- Franco, C. & Justo, E. (2009). *Efectos de un programa de intervención basado en la imaginación, la relajación y el cuento infantil, sobre los niveles de creatividad verbal, gráfica y motora en un grupo de niños de último curso de educación infantil*. Revista Iberoamericana de Educación. Universidad de Almería. España.
- Garaigardobil, M. & Pérez, J. (2002). Efectos de la participación en el programa de arte Ikertze sobre la creatividad verbal y gráfica. *Anales de Psicología*. 18(1), 95 – 100.
- Garaigardobil, M. (2004). *EPC. Escala de personalidad creadora*. (pp.3-11). España: TEA.
- Garaigardobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Ministerio de Educación y Ciencia – Centro de investigación y documentación educativa (C.I.D.E). España.

- Garaigardobil, M. & Pérez, J. (2005). Escala de personalidad creadora: estudio psicométrico exploratorio. Recuperado de: [sc.ehu.es/Ptwpfej/publicaciones/Estudios26\(3\).pdf](http://sc.ehu.es/Ptwpfej/publicaciones/Estudios26(3).pdf)
- Garaigardobil, M. (2006). *Explicaciones teóricas contemporáneas de origen y desarrollo de la creatividad humana*. Recuperado de: <http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate05/Seccion1/TeoContemp.htm>
- García, V., Barrio, J., Bartolomé, M., Berna, A., Deandaluce, I., García, J., Husen, T., Jornet, J., Landsheere, G., De Landsheere, V., López, E., Naval, C., Pérez, R., Ruiz, J., Suárez, J., Tejedor, F. & Yela, M. (1994). *Problemas y métodos de investigación en educación personalizada*. Madrid: Huetas – Fuenlabrada
- García Tenorio, J. (2007). *Organización y dirección de empresas*. Barcelona: Paraninfo
- Gardner, H. (1993). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. España: Paidós - Ibérica.
- Gardner, H. (1999). *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós
- Garrido, I. (2005). *Psicología de la motivación*. Editorial Síntesis, S.A.
- Galván, L. (1983). *Elaboración y Validación de un Programa de Estimulación de la Creatividad a través del Drama Creativo y la Pintura para niños de 6 a 10 años. (Título para optar el grado de bachiller en ciencias con mención en psicología)*. Universidad Peruano Cayetano Heredia, Lima – Perú.
- Guilford, J.(1950) "Creativity", *American Psychologist*. 5, 444-54.
- Hargreaves, D.(1991). *Infancia y educación artística*. Madrid: Morata (trabajo original publicado en 1989)
- Hargreaves, D. (2002). *Children and the arts (Infancia y Educación Artística)*. (3° ed.), (pp. 11, 172). Madrid: Morata y Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

- Harvey, S. (1989). *Creative arts therapies in the classroom: A study of cognitive, emotional, and motivational changes*. American Journal of Dance Therapy, 11(2), 85 -100.
- Herrán, A. (2003). *Creatividad total y formación profunda de los profesores. Creatividad aplicada. Una apuesta de futuro*. Madrid: Editorial Dykinson.
- Hirsch, N.(1931). *Genius and creative intelligence*. Cambridge, MA: Sci-Art Publishers.
- Judson, S.(2000). *Aprendiendo a resolver conflictos. Manual de educación para la paz y la No violencia*. Madrid: Los libros de Catarata.
- Katz, L. (1987). *La educación Inicial y el maestro*. Programas, Desarrollo y Trabajo de grupo. Trillas: México.
- Linares, J. (2002) *Paradigmas en psicología de la educación*. 1º edición
- Lozano, D & García, J.(2014) “*La imaginación en menores de contextos educativos marginados*”. Universidad de Granada. España.
- Marinovic, M. (1994). Las funciones psicológicas de las artes. Letras de Deusto, 62, 199 – 207.
- Nemes, M. (2013). Red Arte Educación Perú. Lima. Recuperado de: <http://arteducacionperu.blogspot.com/2013/02/razones-del-planton-en-elminedu.html>.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2006). Hoja de Ruta para la Educación Artística. Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: Construir Capacidades creativas para el siglo XXI: Portugal. 5-6. Recuperado de: http://portal.unesco.org/culture/es/files/40000/12581058825Hoja_de_Ruta_para_la_Educaci%F3n_Art%EDstica.pdf/Hoja%2Bde%2BRuta%2Bpara%2Bla%2BEducaci%F3n%2BArt%EDstic.pdf
- Osses, S. & Jaramillo, S. (2008). Metacognición: Un camino para aprender a aprender. *Scielo*, 34(1), 187 – 197. Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052008000100011.

- Pérez, R. (2000). La evaluación de programas educativos: conceptos básicos, planteamientos generales y problemática. *Revista de Investigación Educativa*, 18(2), 261 – 287.
- Renom, A (2007). *Educación emocional*. Programa para educación primaria (6 – 12 años). España, Madrid: WoltersKluwer.
- Restrepo, C. et al. (2000). Informática y escuela: Un enfoque global. *Conexiones*, 1(1), 1-3. Recuperado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-167925_archivo.pdf
- Rossell, W. & Más, M. (2003). El enfoque sistémico en el contenido de la enseñanza. *Scielo*, 17(2). Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412003000200002
- Sotomayor & Canales, (2000). *Evaluación de programa y proyectos educativos*. Perú, Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Simonton, K. (1984). *Genius, creativity and leadership*. Harvard University Press, England.
- Torrance, E.P. (1969). *Orientación del talento Creativo*. Buenos Aires: Troquel.
- Yentzen, E. (2012). *Teoría general de la creatividad*. Polis. Recuperado de: <http://polis.revues.org/6745>
- Waisburd, G. (1996). *Creatividad y transformaciones*. Trillas. México
- Weisberg, R.W. (1989). *Creatividad: El genio y otros mitos*. Barcelona: Labor. (Trabajo original publicado en 1986).

Anexos 1:

EPC. ESCALA DE PERSONALIDAD CREADORA

Autoevaluación (Garaigordobil, 2004)

NOMBRES Y APELLIDOS: _____**GRADO:** _____ **EDAD:** _____ **FECHA:** _____**INSTRUCCIONES:** Lee las siguientes frases e indica con una señal (X) en qué medida te las puedes aplicar a ti mismo.

N = Nada	A = Algo	B = Bastante	M = Mucho
-----------------	-----------------	---------------------	------------------

FRASES	N	A	B	M
1. Muestro curiosidad sobre muchas cosas haciendo continuas preguntas de variados temas, por ejemplo, acerca del funcionamiento de los objetos, sobre la naturaleza.				
2. Tengo facilidad para identificar problemas que existen, por ejemplo, en la escuela, en casa, en el grupo de amigos, en la sociedad.				
3. Ofrezco soluciones originales a problemas que observo.				
4. Uso materiales de un modo original, creativo.				
5. Invento juegos originales.				
6. Construyo juguetes con los materiales que tengo a mi alrededor.				
7. Tengo ideas originales en el juego de representación (representar personajes o hacer como si un objeto fuera otra cosa).				
8. Muestro interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura, modelar con plastilina.				
9. Me gustan los juegos intelectuales que requieren pensar y buscar soluciones nuevas.				
10. Me gustan los juegos con las palabras.				
11. Invento canciones, versos, poesías, chistes.				
12. Me gusta jugar juegos imaginativos, de fantasía.				
13. Me gusta escuchar relatos, cuentos o historias.				
14. Mis intereses son amplios, tengo muchas aficiones y temas de interés.				
15. Me gusta aprender cosas nuevas.				
16. Soy independiente.				
17. Tengo sentido del humor, me gusta bromear.				
18. Soy perseverante, cuando comienzo una tarea soy constante y la termino aunque me cueste.				
19. Estoy abierto a nuevas experiencias, me gustan las novedades, los cambios.				
20. Me gustan las situaciones que implican riesgo, aventura.				
21. Soy creativo.				

Anexo 4:

Programa: “Creando mi propio yo”