

## LA METODOLOGÍA LUDOCREARTE Y SU IMPACTO EN LA CREATIVIDAD DE ESTUDIANTES DE QUINTO DE SECUNDARIA

LUDOCREARTE EDUCATIONAL  
METHODOLOGY AND ITS IMPACT  
ON CREATIVITY OF FIFTH GRADE  
SECONDARY SCHOOL STUDENTS

Marjorie Denisse Reffray-Vilchez\*  
Universidad Femenina del Sagrado Corazón, Perú

### RESUMEN

Esta investigación tuvo como propósito evaluar el efecto en la creatividad de una metodología educativa aplicada a un taller de realización audiovisual en estudiantes de quinto de secundaria de un colegio parroquial femenino en Lima metropolitana. El estudio presentó un diseño mixto cuasi experimental de alcance descriptivo-explicativo. La muestra estuvo conformada por 20 alumnas, siendo la mitad un grupo de control y otro experimental. La metodología educativa LUDOCREARTE consisten en involucrar el juego como principal herramienta de acción para el aprendizaje y tiene 3 pilares fundamentales: la técnica audiovisual y su aplicación; la aprehensión del alumno a través del juego y la experiencia; y el disfrute del hacer. Se midió la creatividad de las alumnas con el test EMUC. Se concluye que la aplicación de la metodología LUDOCREARTE logra un aumento significativo de la creatividad y consigue transmitir los conocimientos esperados. Por tanto, se sugiere el desarrollo de metodologías educativas que impliquen el fomento de la creatividad, lo lúdico y el arte audiovisual como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

### PALABRAS CLAVE:

Creatividad, Juego educativo, medios sociales, metodología de enseñanza, escuela secundaria

### ABSTRACT

The purpose of this research was to evaluate the effect of the educational methodology of an audiovisual production workshop on the creativity of fifth year secondary school students in a parish school for girls in Lima metropolitan area. The study presents a mixed quasi-experimental design with a descriptive - explanatory scope. The sample was made up of twenty students, half of whom were in the control group and the other half in the experimental group. LUDOCREARTE educational methodology consists of involving play as the main tool for learning and has three fundamental pillars: audiovisual technique and its application; the student's apprehension through play and experience; and the enjoyment of doing. The students' creativity was measured with the Multifactorial Evaluation of Creativity test (EMUC). It is concluded that the application of the LUDOCREARTE methodology accomplishes a significant increase in creativity and succeeds in transmitting the expected knowledge. Therefore, we suggest the development of educational methodologies that involve creativity, playfulness and audiovisual art as part of the teaching-learning process.

### KEYWORDS:

Creativity, educational game, mass media, teaching methods, secondary school



El uso que se haga de este artículo  
deberá incluir: Autor / Título original  
de la publicación / ISSN

El Ministerio de Educación (2016) publicó el Programa Curricular de Educación Básica Secundaria, el cual plantea el curso *Arte y Cultura* como materia obligatoria, donde se considera el arte interdisciplinar como lenguaje artístico.

A pesar de lo dicho, no se da la importancia necesaria al arte audiovisual, que permite el desarrollo de la creatividad y la actitud crítica examinando el entorno social a través del análisis y la creación colectiva de distintas manifestaciones audiovisuales.

Por tal motivo, esta investigación formula un diseño metodológico para ayudar a la generación de la creatividad en alumnas de quinto de secundaria dentro de un taller de realización audiovisual.

Se presenta una metodología original denominada LUDOCREARTE que se desarrolló para los propósitos de la investigación y se proporciona los resultados de la evaluación de la creatividad utilizando el test EMUC (Sánchez, García y Valdés, 2009) a modo de pretest y postest para comprobar si se logró un aumento significativo de la misma.

\* Magister en Educación. [marjoriereffrayv@unife.edu.pe](mailto:marjoriereffrayv@unife.edu.pe). <https://orcid.org/0000-0003-4432-6590>

La escuela debe participar en la alfabetización mediática del estudiante, pues desarrollan nuevas habilidades operacionales, críticas y analíticas, que permiten dar forma a las opiniones, conductas y comportamientos sociales, abriendo las posibilidades de un mejor aprendizaje en la escuela. Además, permite aprender e interpretar las referencias que manejan los jóvenes, y así aprovecharlas en la educación, pues facilita que el conocimiento sea más directo y aprendan a entender su realidad (Quiroz, 2013; Ferrés, 2014; Pulido, 2016; Ramírez-García y González-Fernández, 2016, Marín, 2017).

Respecto a la creatividad, existe una relación con los procesos cognitivos del ser humano, con su afectividad y motivaciones, con su mente y personalidad como con su entorno (Bernabeu & Goldstein, 2012).

La dimensión cognoscitiva tiene como características básicas la fluidez, que se relaciona con la abundancia de respuestas generadas frente a alguna circunstancia; la flexibilidad, que es la destreza de crear un procedimiento nuevo para llegar a una solución; y la originalidad, que se refiere a la habilidad para elaborar respuestas consideradas innovadoras.

Además, es factible, para someterse a un proceso de medición, teniendo en cuenta sus tres capacidades: visomotora, que requiere movimientos controlados y deliberados de mucha precisión; aplicada, relacionada a la solución de problemas y verbal, habilidad encargada de la comprensión, conocimiento y fluidez para el razonamiento de los términos verbales (Sánchez, García y Valdés, 2009; Ferrándiz, Ferrando, Soto, Sainz y Prieto, 2017). A partir de lo expuesto, nace LUDOCREARTE, pues se considera necesario crear una metodología educativa que involucre al alumno de manera cognoscitiva y emotiva, con base en la concepción creativa, activa y lúdica del aprendizaje, que estimule la creatividad, percepción, espontaneidad y autonomía.

Para plantear la metodología, se toma en

consideración la teoría del experimentalismo de John Dewey, que señala que el aprendizaje crítico solo se puede construir a partir de la articulación del pensamiento cognitivo y la experiencia sensible; la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner, que fundamenta que los estudiantes deben alcanzar los conocimientos por ellos mismos; y la teoría del aprendizaje significativo, formulada por David Ausubel, que defiende que un verdadero aprendizaje se produce cuando el educando vincula sus saberes previos con la nueva información que adquiere en el aula (Arias y Oblitas, 2014).

La metodología cuenta con 5 fases que organiza el proceso de enseñanza-aprendizaje y se desarrolla en cada una de las sesiones de clase:

- Ritual, consiste en la realización de una actividad pequeña por parte de los alumnos al momento de entrar al aula.
- Remembranza, implica la asimilación de la experiencia de la sesión anterior. Se realizan 4 preguntas: ¿Qué sintieron con respecto a la clase anterior? ¿Qué entendieron respecto a la clase anterior? ¿Qué averiguaron respecto a la clase anterior? Y ¿Dónde lo ven reflejado?
- Juego, en esta etapa se realizan una o dos actividades dentro o fuera del aula que tengan relación con el tema que se va a realizar ese día. Las actividades tienen que estar secuenciadas para que vayan de lo emotivo a lo racional. La idea es pasar de lo simbólico a lo referencial.
- Reflexión de la experiencia, que es la relación entre el juego con la parte teórica del tema que será objeto de estudio. Se reflexiona sobre lo que se ha ido descubriendo y se proporcionan los datos teóricos necesarios para crear el contexto de enseñanza-aprendizaje de los conceptos que han asimilado en forma de juego.
- El viaje, que son los minutos finales de la clase, donde se les asignará a los alumnos algún ejercicio para que realicen en casa y que traigan la próxima clase. Esto será luego

discutido en la fase remembranza de la clase siguiente.

## MÉTODO Y RESULTADOS

### Tipo y diseño de investigación

El estudio de diseño cuasi experimental tuvo un enfoque de carácter mixto, de tipo descriptivo-explicativo. Su componente descriptivo se justificó en tanto la recolección de información sobre las variables, conceptos utilizados y sobre la población de estudio. El alcance explicativo se evidenció al responder cómo se relaciona la aplicación metodológica con el aumento significativo de la creatividad y porqué están vinculadas.

### Participantes

La muestra de estudio estuvo integrada por la totalidad de las 20 alumnas matriculadas en el 5to año de secundaria del IEAC María Reina de los Apóstoles, en el periodo escolar 2017, quienes no habían llevado previamente cursos ni talleres en relación a la realización audiovisual. El grupo experimental estuvo integrado por 10 alumnas, esta cantidad corresponde al 50% de la población estudiada. El tipo de muestreo fue no probabilístico, pues por las características y el planteamiento de la investigación era necesaria cierta predisposición para realizar ejercicios creativos, por lo que las alumnas debían acceder participar de manera voluntaria al taller de realización audiovisual.

### Instrumentos

El objetivo del estudio correspondió a medir el impacto de la creatividad en estudiantes de quinto de secundaria de un colegio privado, por lo que se utilizó la prueba de Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC).

Según Sánchez, García y Valdés (2009), este instrumento fue creado por Sánchez (2006) y validado en su investigación, evidenciando un alfa de Cronbach de .74.

Por otro lado, Huamán (2014) realizó una validación del instrumento con alumnas de secundaria de una escuela de la ciudad de Huancayo, en Perú, evidenciando un coeficiente V de Aiken de 0.94, lo cual indica que el instrumento tiene un alto grado de confiabilidad. Por ello, se consideró utilizar la prueba EMUC para esta investigación.

El test consiste en medir la creatividad en sus tres dimensiones: visomotora, aplicada y verbal, a su vez, cada dimensión se divide en tres indicadores: fluidez, flexibilidad y originalidad. Está compuesto por 4 preguntas, las cuales los sujetos de estudio debían desarrollar en un determinado periodo de tiempo. La calificación obtenida en cada sección se sumó para obtener un puntaje final.

### Procedimiento

Se coordinó con la institución para realizar la investigación desde agosto hasta diciembre de 2017, pues el taller estaba contemplado para dictar 24 horas de clases teóricas y 12 horas de clases prácticas. Se convocó a las estudiantes de quinto de secundaria para explicarles sobre el taller de realización audiovisual que se llevaría a cabo un día a la semana fuera del horario escolar, siendo la participación voluntaria.

Además, se les dio a conocer los beneficios de la participación, pues al finalizar el taller, se les haría entrega de un certificado a nombre de una escuela de arte. Para obtener los datos se consideró aplicar el test antes y después de realizar el taller.

La primera muestra se realizó en el mes de abril, un mes después del inicio de clases escolares, y la segunda se realizó en el mes de diciembre, finalizando el año escolar y una vez concluido el experimento, por lo que se obtuvieron un total de 40 test EMUC.

Se consideró mantener la mayor distancia de tiempo posible en la aplicación de los tests para, así evitar que las estudiantes pudieran recordar

las respuestas que habían dado anteriormente. Por ello, a pesar de que el taller empezó en el mes de agosto, se decidió tomar la primera prueba en abril.

Para contrastar la normalidad en los datos de la prueba EMUC, se utilizó el test Shapiro-Wilk (SW). Una vez comprobada, se utilizó la prueba t para muestras relacionadas para analizar los resultados obtenidos.

## Resultados

El test de SW realizado se basa en los resultados obtenidos del test EMUC tomado antes y después de realizado el experimento. El universo total fue de 20 alumnas, 10 de las cuales participaron en el taller. El valor alfa que se escoge para esta prueba es de 0,05. Como se puede observar en la tabla 1, el valor de significancia en todos los valores es mayor al alfa, por lo que los datos siguen una distribución normal ( $p > 0,05$ ).

**Tabla 2**

*Prueba de muestras relacionadas de la creatividad*

	Diferencias relacionadas				T	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
PreTest- PosTest	-10,200	5,245	1,659	-13,952 -6,448	-6,150	9	,000

Al realizarse la prueba t, se advierte que el p-valor es menor al 0,05 ( $p = 0,00$ ;  $p < 0,05$ ). Se observó que hay una diferencia significativa en la media del resultado. En promedio, las alumnas subieron el puntaje del test EMUC de 27 a 37,2 puntos.

**Tabla 1**

*Pruebas de normalidad SW*

Muestra	Estadístico	gl	Sig.
PreTest GE	,921	10	,368
PosTest GE	,948	10	,640
PreTest GNE	,919	10	,345
PosTest GNE	,937	10	,516

Nota. GE= grupo experimental. GNE= grupo no experimental.

Para analizar los resultados siguientes se utilizó la prueba t para muestras relacionadas, pues se asume que el grupo es homogéneo por las características de las participantes. En la Tabla 2 se muestra el nivel de significancia comparando al grupo experimental en abril y en diciembre de 2017, antes y después de haberse realizado el taller.

El test EMUC mide la creatividad en sus tres dimensiones: la visomotora, la aplicada y la verbal. En la Tabla 3 se muestra el nivel de significancia comparando la dimensión visomotora en el grupo experimental, antes y después de realizar el taller.

**Tabla 3***Prueba de muestras relacionadas dimensión visomotora*

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
PreTest							
PosTest	-2,100	2,767	,875	-4,079 - ,121	-2,400	9	,04

En relación a la dimensión visomotora, se advierte que el p-valor es menor al 0,05 ( $p = 0,040$ ;  $p < 0,05$ ). Esta prueba indica que hay una diferencia significativa en la media del resultado de la dimensión referida. En promedio, las alumnas subieron el puntaje de la dimensión visomotora en el test EMUC de 6.6 a 8.7 puntos.

En la Tabla 4 se muestra el nivel de significancia comparando la dimensión aplicada en el grupo experimental, antes y después de haber sido realizado el taller.

**Tabla 4***Prueba de muestras relacionadas dimensión aplicada*

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
PreTest							
PosTest	-3,2000	2,1628	,6839	-4,7472 -1,6528	-4,679	9	,001

En relación a la dimensión aplicada, se indica que el p-valor es menor al 0,05 ( $p = 0,001$ ;  $p < 0,05$ ). Esta prueba indica que existe una diferencia significativa en la media del resultado de la dimensión referida. En promedio, las alumnas subieron el puntaje de la dimensión aplicada en el test EMUC de 6.3 a 9.5 puntos.

En la Tabla 5 se muestra el nivel de significancia comparando la dimensión verbal en el grupo experimental, antes y después de realizar el taller.

**Tabla 5***Prueba de muestras relacionadas dimensión verbal*

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
PreTest							
PosTest	-1,700	2,003	,633	-3,133 - ,267	-2,684	9	,025

En relación a la dimensión verbal, se informa que el p-valor es menor al 0,05 ( $p = 0,025$ ;  $p < 0,05$ ). Esta prueba indica que hay una diferencia significativa en la media del resultado de la dimensión referida. Se halló que, en promedio, las alumnas subieron el puntaje de la dimensión verbal en el test EMUC de 7.8 a 9.5 puntos.

En la Tabla 6 se muestra el nivel de significancia comparando los dos momentos en los que se tomó el test EMUC al grupo no experimental, en abril y en diciembre de 2017.

**Tabla 6***Prueba de muestras relacionadas grupo no experimental*

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
PreTest							
PosTest	-,600	1,075	,340	-1,369 ,169	-1,765	9	,111

Al realizarse la prueba t, se observa que el p-valor es mayor al 0,05 ( $p = 0,111$ ;  $p > 0,05$ ). Los resultados de dicha prueba indicaron que no hay una diferencia significativa en la media del resultado.

## DISCUSIÓN

Se diseña la metodología y el taller propuesto orientado a buscar un logro significativo de la creatividad a partir de la revisión de la literatura relacionada con el proceso de la creatividad y el aprendizaje a partir del juego y los medios audiovisuales.

Según los resultados, se afirma que la aplicación de la metodología LUDOCREARTE en un taller de realización audiovisual logra un aumento significativo de la creatividad. Los medios de comunicación social se consideran un medio eficaz que refuerza el aprendizaje a partir del hacer y la experiencia, lo que permite a los estudiantes desempeñar una mejor práctica ciudadana a partir del análisis crítico de la realidad, teniendo como propósito ofrecer posibles soluciones a los problemas sociales.

Esto concuerda con lo aseverado por Quiroz, (2013), Ferrés, (2014); Pulido (2016), Ramírez-García y González-Fernández (2016) y Marín



(2017) pues los medios audiovisuales se constituyen como facilitadores al momento de formar significativamente a los estudiantes.

La escuela se debería convertir en un eje integrador entre ellos y el contexto sociocultural donde se desarrollen, para ahondar, además, en las referencias juveniles y aplicarlas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que los lenguajes audiovisuales facilitan el entendimiento de los estudiantes, introduciendo prácticas curriculares que permiten examinar y estudiar dichos medios.

Como sugiere Ferrés (2014), la tecnología satisface una gran cantidad de deseos de manera rápida, y en algunos casos, brinda a las personas la sensación de estar conectadas con otros, por lo que su posible uso en el aula, integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, respondería a las necesidades de formación actuales. Por tanto, este resultado puede deberse a que la metodología LUDOCREARTE emplea el uso de las TIC, ya que forman parte de la vida del estudiante.

Como muestran los resultados, todas las dimensiones de la creatividad evaluadas con el test EMUC de Sánchez, García y Valdés (2009), logran elevarse significativamente, lo que infiere que la metodología empleada contribuye al aumento de dichas dimensiones.

Lo propuesto por Ferrés (2014) coincide con los datos obtenidos en la dimensión visomotora, que está relacionada directamente con el hacer simultáneo y el momento de la realización audiovisual. A su vez, es utilizada como medio para expresar la realidad propia de los estudiantes y exponer sus sentimientos, ideas y pensamientos frente a un tema que les motive. Busca transformar los estímulos informativos que ya tienen y aplicar los nuevos conocimientos para la creación de un mensaje audiovisual.

Para desarrollar los procesos que incidieron en la dimensión aplicada de la creatividad, se tomó en cuenta la teoría del experimentalismo, que, según Arias y Oblitas (2014) propone la

experimentación y la integración de diversos aspectos dentro de la educación. Los resultados obtenidos en el test EMUC pueden deberse a que parte de la metodología implica realizar actividades que sirven como generadores de ideas para la comprensión teórica.

La dimensión verbal se trata de la comprensión, el saber y el entendimiento del lenguaje para poder expresarse y razonar. Para intentar alcanzar lo dicho anteriormente, la metodología propone, en una de sus etapas, realizar preguntas a los estudiantes, donde se analiza la relación entre los conocimientos previos que quedaron en su mente sobre la clase anterior y la nueva información que han tenido que buscar, lo que se relaciona con lo mencionado por Arias y Oblitas (2014), quienes afirman que la teoría de Ausubel plantea que el aprendizaje es significativo cuando se vincula la estructura cognitiva con nuevas informaciones para asimilarlas de manera coherente.

Por tanto, se deberían implementar metodologías que incentiven la creatividad, el juego y el uso de medios audiovisuales, pues estos tienen la capacidad de fusionar y sintetizar en un solo producto las distintas características de otros lenguajes artísticos.

Asimismo, el contexto multilingüístico y digitalizado en el que crecen los niños y adolescentes, impulsa a realizar propuestas educativas que les permitan explorar otras formas de comunicación que los ayuden a entrar en contacto con sus emociones.

## REFERENCIAS

- Arias, W. & Oblitas, A. (2014). Aprendizaje por descubrimiento vs. Aprendizaje significativo: Un experimento en el curso de historia de la psicología. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 34(87), 455-471. <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=94632922010>
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2012). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*: Ediciones U.
- Ferrándiz, C., Ferrando, M., Soto, G., Sainz, M., & Prieto, M. D. (2016). Runing ahead: Pensamiento divergente y sus dimensiones: ¿De qué hablamos y qué evaluamos? *Anales De Psicología*, 33(1), 40-47. <https://doi.org/10.6018/analesps.32.3.224371>
- Ferrés, J. (2014). *Las pantallas y el cerebro emocional*. Gedisa.
- Huamán, U. (2014). *Características creativas en estudiantes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús del distrito de San Ramón Chanchamayo*. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional del Centro del Perú. <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/3242>
- Marín, G. (2017). La producción de un audiovisual en la escuela y la construcción de ciudadanía. *Sección Experiencias – Argonautas*, 7(9), 1-8. <http://fchportaldigital.unsl.edu.ar/index.php/ARGO/article/download/7/7>
- Ministerio de Educación (2016). *Educación básica regular. Programa curricular de educación secundaria*. Lima, Perú. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>
- Pulido, M. (2016). El cine en el aula: una herramienta pedagógica eficaz. *Opción*, 32(8), 519-538. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048481031.pdf>
- Quiroz, M.T. (2013). *Sin muros. Aprendizaje en la era digital*. Universidad de Lima. Fondo editorial.
- Ramírez-García, A., & González-Fernández, N. (2016). Media competence of teachers and students of compulsory education in Spain. [Competencia mediática del profesorado y del alumnado de educación obligatoria en España]. *Comunicar*, 49, 49-58. <https://doi.org/10.3916/C49-2016-05>
- Sánchez, P., García, A. & Valdés, A. (2006). Validez y confiabilidad de un instrumento para medir la creatividad en adolescentes. *Revista Iberoamericana de Educación*, 50(6), 1-12. <https://doi.org/10.35362/rie506193>

Fecha presentación: 13-01-21

Fecha aceptación: 02-04-21