



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**EL PENSAMIENTO CREATIVO Y EL DESARROLLO DE
CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO EN
ALUMNOS DE I Y II CICLO DE LA ESCUELA DE DISEÑO Y
COMUNICACIONES DEL INSTITUTO SISE DE LA SEDE DE SAN**

JUAN DE LURIGANCHO

**PRESENTADA POR
LUIS ORLANDO ZAPATA FARIAS**

**ASESORA
PATRICIA EDITH GUILLÉN APARICIO**

**TESIS
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA**

LIMA – PERÚ

2020



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**EL PENSAMIENTO CREATIVO Y EL DESARROLLO DE
CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO EN ALUMNOS
DE I Y II CICLO DE LA ESCUELA DE DISEÑO Y
COMUNICACIONES DEL INSTITUTO SISE DE LA SEDE DE SAN
JUAN DE LURIGANCHO.**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA**

**PRESENTADO POR:
LUIS ORLANDO ZAPATA FARIAS**

**ASESORA:
DRA. PATRICIA EDITH GUILLÉN APARICIO**

LIMA, PERÚ

2020

**EL PENSAMIENTO CREATIVO Y EL DESARROLLO DE CAPACIDADES
PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO EN ALUMNOS DE I Y II CICLO DE LA
ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIONES DEL INSTITUTO SISE DE LA
SEDE DE SAN JUAN DE LURIGANCHO.**

ASESORA Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESORA:

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. Carlos Augusto Echaiz Rodas

Dr. Jorge Luis Manchego Villarreal

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación es dedicado a mi familia, la motivación principal durante todo el periodo de realización.

AGRADECIMIENTOS

Al Instituto Sise donde actualmente me desempeño como docente, por las consideraciones que fueron de mucha relevancia para el desarrollo de la presente investigación.

A la Doctora Patricia Guillen por el apoyo ofrecido por medio de sus asesorías y enseñanzas.

ÍNDICE

ASESORA Y MIEMBROS DEL JURADO	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	9
1.1. Antecedentes de la investigación.....	9
1.2. Bases teóricas.....	15
1.2.1. El pensamiento creativo	15
1.2.2. Desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo	25
1.3. Definición de términos básicos.....	35
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	38
2.1. Formulación de hipótesis principal y derivadas	38
2.1.1. Hipótesis principal	38
2.1.2. Hipótesis derivadas	38
2.2. Variables y definición operacional	39
2.2.1. Definición conceptual	39
2.2.2. Definición operacional.....	41
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	42
3.1. Diseño Metodológico	42
3.2. Diseño muestral	43
3.2.1. Población.....	43

3.2.2. Muestra	43
3.3. Técnicas e instrumentos de recopilación de datos	43
3.3.1. Validez y confiabilidad de los instrumentos	45
3.4. Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información.....	45
3.5. Aspectos éticos	46
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	47
4.1. Resultados descriptivos.....	47
4.1.1. Variable 1: El pensamiento creativo	47
4.1.2. Variable 2: Desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo	52
4.2. Prueba de normalidad	57
4.3. Contrastación de hipótesis principal.....	58
4.4. Contrastación de hipótesis derivadas.....	59
4.4.1. Hipótesis derivada 1.....	59
4.4.2. Hipótesis derivada 2	60
4.4.2. Hipótesis derivada 3	61
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	63
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	68
FUENTES DE INFORMACIÓN	70
ANEXOS	75
Anexo 1. Matriz de consistencia.....	76
Anexo 2. Instrumentos para la recolección de datos.....	78
Anexo 3. Validación de instrumentos	80
Anexo 4. Constancia de autorización	98

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	41
Tabla 2. Prueba de confiabilidad.....	45
Tabla 3. Nivel de pensamiento creativo	47
Tabla 4. Nivel de la dimensión fluidez.....	48
Tabla 5. Nivel de la dimensión flexibilidad.....	49
Tabla 6. Nivel de la dimensión originalidad.....	50
Tabla 7. Nivel de la dimensión elaboración.....	51
Tabla 8. Nivel del desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo	52
Tabla 9. Nivel de la dimensión percepción visual.....	53
Tabla 10. Nivel de la dimensión imaginación	54
Tabla 11. Nivel de la dimensión representación.....	55
Tabla 12. Prueba de normalidad	57
Tabla 13. Relación entre variables	58
Tabla 14. Relación entre el pensamiento creativo y la percepción visual	59
Tabla 15. Relación entre el pensamiento creativo y la imaginación	60
Tabla 16. Relación entre el pensamiento creativo y la representación	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de pensamiento creativo.	48
Figura 2. Nivel de la dimensión fluidez.	49
Figura 3. Nivel de la dimensión flexibilidad.	50
Figura 4. Nivel de la dimensión originalidad.	51
Figura 5. Nivel de la dimensión elaboración.	52
Figura 6. Nivel de desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo.	53
Figura 7. Nivel de la dimensión percepción visual.	54
Figura 8. Nivel de la dimensión imaginación.	55
Figura 9. Nivel de la dimensión representación.	56

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre las siguientes variables: El pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo, la población estuvo conformada por 106 alumnos de la escuela diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho. El dibujo es un lenguaje de carácter interpretativo y determinante en cuanto se vincule productivamente con el pensamiento creador. En esos términos creemos necesario incurrir en lo procedimental mediante el dibujo, concepciones e inquietudes creativas por parte de los alumnos.

De tal forma, esta investigación se realizó desde un enfoque cuantitativo de nivel correlacional y corte transversal, con un diseño no experimental. Se aplicaron dos técnicas: una encuesta (cuestionario) y la observación directa (lista de cotejo).

Los resultados de la investigación evidencian la correlación significativa entre el pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimental del dibujo en alumnos de la escuela diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

Palabras clave: Capacidad creativa, actividad de la imaginación, grafismos.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between the following variables: Creative thinking and the development of procedural capacities of drawing, the population was made up of 106 students from the design and communications school of the Sise Institute of the headquarters of San Juan de Lurigancho. Drawing is a language of interpretative and decisive character as long as it is productively linked to creative thinking. In those terms we believe it is necessary to engage in procedural matters through drawing, conceptions and creative concerns on the part of the students.

In this way, this research was carried out from a quantitative approach of correlational level and cross-section, with a non-experimental. Two techniques were applied: a survey (questionnaire) and direct observation (checklist).

The results of the investigation show the significant correlation between creative thinking and the development of procedural skills of drawing in students of the school design and communications of the Sise Institute of the headquarters of San Juan de Lurigancho.

Keywords: Creative ability, imagination activity, graphics.

INTRODUCCIÓN

Los medios actuales y tecnológicos se establecen como fundamentales en la formación del profesional al tener implicancia en el desarrollo de habilidades, y en el manejo de herramientas que competen en el presente. En un contexto de cambios acelerados, es necesario fomentar el desarrollo de capacidades creativas con el propósito de que sean parte de la formación de un profesional.

Sin embargo, en la actualidad aún se manejan concepciones estereotipadas hacia la creatividad, y se piensa que es una cuestión de suerte o que hay un don especial en algunas personas que los distingue del resto. Según Sánchez (2003) los campos profesionales que se les asocia con la creatividad como creencia popular históricamente han sido: las artes plásticas, la arquitectura, la música y en una menor consideración, la literatura.

Por otra parte, sostiene Ferrer (2019) que, en una encuesta realizada por la compañía Adobe a más de 5,000 participantes, los resultados obtenidos indicaron que uno de cada cuatro personas se autodenomina creativo; o sea, el 75% de las personas no se reconocen como tal. Así mismo, el estudio reveló que ocho de cada diez personas creen que la creatividad es importante solamente para fines económicos. Un dato alentador es el enfoque social, desde ese punto los

resultados precisan que dos tercios de los encuestados considera lo valiosa que es la creatividad para la sociedad.

Ahora bien, la mayoría de los autores referenciados en esta investigación refieren que, es en la educación básica donde minimizan las inquietudes creativas direccionando a concepciones erradas al educando. Se induce a pensar que, creativo es quien se dedica a las artes gráficas o quien tiene buenos razonamientos para algún tema; sin embargo, la creatividad se debe entender como una competencia indispensable y esencial para todos los dominios y campos de estudio. Un sistema educativo, es el ente que debe tener como principal consigna fomentar el desarrollo del pensamiento creativo a través de la actividad divergente de manera general.

En el ámbito local, en el 2008, una resolución ministerial con N° 0440 era aprobada con incidencia en el diseño curricular nacional básico regular. La resolución tiene la iniciativa de promover el desarrollo de capacidades creativas enfatizando su importancia en los procesos de aprendizaje. No obstante, en el ámbito educativo local persiste el aprendizaje de acumulación de contenidos y en la proposición de exámenes con respuestas lógicas previstas por el docente, así mismo se sigue pensando que la creatividad está solo en personas que poseen algún talento con características de un ser excepcional; cuando se debe instruir en que la creatividad está al alcance de cualquiera de nosotros, que se manifiesta en los niños, como también en los adultos; que es un campo de saberes disponible para todos. Educar sin excluir, pero diferenciando las cualidades individuales de cada persona y destacando las mismas, es lo que hará posible formar personas conscientes de sus capacidades creativas.

Lo dicho anteriormente nos indica por consiguiente que el desconocimiento del campo de la creatividad se desplaza a la educación superior. En ese sentido lo ejemplificamos con la carrera de diseño y comunicaciones del Instituto Sise. En la especialidad que brinda la institución se desarrollan asignaturas de producción visual y audiovisual; sin embargo, los alumnos se limitan a reproducir y copiar proyectos gráficos encontrados en el internet, evitando por desconocimiento y desorientación los procesos de creación que tienen implicancia directa con el dibujo, en la mayor parte de asignaturas correspondientes al plan curricular.

El dibujo como asignatura, en su desarrollo implica que los alumnos comprendan conceptos generales y pongan en práctica técnicas específicas que son parte de las competencias. Pero, el problema radica en los contenidos; estos se rigen a procedimientos técnicos repetitivos e indican la reproducción de cánones universales establecidos; de manera que, el contenido temático no induce en proponer algo diferente a partir de las inquietudes del educando para el estímulo de la imaginación creativa.

El dibujo no es solo una actividad manual, en su desarrollo procedimental se pueden representar ideas de distinto tipo. Por lo tanto, es un medio que nos permite interactuar con el entorno e interpretarlo. El educando debe entender que al dibujar realiza una representación desde su percepción, pero sobre todo, logra expresarse y conectar con capacidades creativas que competen al pensamiento desfavorecido en su formación profesional.

De igual modo, el alumno que se forma en la carrera de diseño y comunicaciones debe comprender que el dibujo es un medio de producción necesario en su especialidad, y que todos podemos aprender a utilizarlo en cuanto se le otorgue la

importancia necesaria como herramienta vital; pues, le será indispensable en el desarrollo de proyectos profesionales como personales.

En relación a lo expuesto se manifiesta la inquietud de realizar una investigación mediante el siguiente problema: ¿Qué relación existe entre el pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho?

Considerando además los siguientes problemas específicos:

- ¿Qué relación existe entre el pensamiento creativo y la percepción visual en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho?
- ¿Qué relación existe entre el pensamiento creativo y la imaginación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho?
- ¿Qué relación existe entre el pensamiento creativo y la representación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho?

En consideración con lo anterior se formuló el siguiente objetivo principal:

Determinar la relación entre el pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

Del cual ha derivado los siguientes objetivos específicos:

- Determinar la relación entre el pensamiento creativo y la percepción visual en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto

Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

- Determinar la relación entre el pensamiento creativo y la imaginación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.
- Determinar la relación entre el pensamiento creativo y la representación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

Así mismo, se formuló la siguiente hipótesis principal:

Existe relación directa entre el pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

Se formularon además las siguientes hipótesis derivadas:

- Existe relación directa entre el pensamiento creativo y la percepción visual en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.
- Existe relación directa entre el pensamiento creativo y la imaginación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.
- Existe relación directa entre el pensamiento creativo y la representación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

Los medios y herramientas de producción deben ser concebidos por el estudiante de la carrera de diseño y comunicaciones como indispensables en su formación, y a lo largo de su desempeño profesional. Tal es el caso del dibujo que en su

actividad procedimental se establece una interacción entre el individuo y su entorno; es decir, el individuo construye imágenes mentales al interrelacionarse socioculturalmente a través de la percepción visual. Esta actividad cognitiva logra desarrollar capacidades imaginativas, lo que permite conectarse con el pensamiento creador; por lo que, el dibujo es el medio gráfico con el cual se logra prolongar ideas establecidas en la mente de alguien a través de la representación. Esta posición está sustentada en las bases teóricas de Francis D.K. Ching junto a Steven P. Juroszek, desde el fundamento de interacción perceptual en la actividad del dibujo como herramienta de producción visual.

Desde otra perspectiva teórica, esta investigación aporta información importante acerca del pensamiento creativo en base a la posición de Joy Paul Guilford, quien propone la distinción del pensamiento divergente como una de las operaciones de la inteligencia en relación con la creatividad; además de resaltar aptitudes de producción exclusivas para el desarrollo de capacidades del pensamiento creativo.

En cuanto a las limitaciones se dieron desde lo práctico. Por un lado, el manejo de los tiempos para la aplicación de los instrumentos en la muestra poblacional; pues, los grupos humanos normalmente se distribuyen en diferentes horarios; en ese sentido, se lograron las coordinaciones necesarias para poder aplicar los instrumentos llevando a buenos términos la investigación. Así mismo, no existen tesis con variables que coincidan con las variables de la presente investigación; este inconveniente se resolvió citando tesis que se relacionan al menos con una de las variables del presente estudio.

La importancia de esta investigación tiene mayor consideración en cuanto a los cambios acelerados que se vienen dando en la actualidad; pues, el pensamiento

creativo en su actividad productiva que tiene implicancia en todas las disciplinas donde el ser humano pueda desenvolverse. De manera que, esta investigación aportará información relevante por medio del análisis teórico del pensamiento creativo en la comprensión como facultad propia del ser humano, tratándose de la creatividad un campo desconocido para muchos. De igual modo, entender el vínculo con capacidades de representación gráfica para la búsqueda de ideas nuevas. Es así como encontramos justificación de esta investigación; puesto que, los resultados evidencian la relación del pensamiento creativo con el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos de la especialidad de diseño y comunicaciones; capacidades que se pueden adquirir siendo pertinentes para desafíos del presente como futuros.

Esta investigación fue viable; el investigador tuvo el permiso autorizado para aplicar los instrumentos en la muestra poblacional elegida, también tuvo accesibilidad a las principales fuentes de información para la elaboración del fundamento teórico y conceptual.

A nivel metodológico esta investigación se realizó desde un enfoque cuantitativo de nivel correlacional y corte transversal, con un diseño no experimental. Se aplicaron dos técnicas: una encuesta, como instrumento se utilizó el cuestionario para recolectar datos de la primera variable, y la observación directa con el instrumento lista de cotejo para la segunda variable. La población la conformaron 106 alumnos, se tomó la misma cantidad para la muestra. Los instrumentos fueron adaptados a los contenidos correspondientes a las sesiones y contenidos temáticos en relación a la asignatura de dibujo.

Esta investigación está organizada en cinco capítulos siguientes:

Capítulo I, se expone las posiciones teóricas que han servido de base de la presente investigación, también los antecedentes como conjunto de análisis y sustento.

Capítulo II, se describe la hipótesis principal y derivadas, también la definición conceptual de las variables y sus definiciones operacionales.

Capítulo III, se plantea la metodología de la investigación considerando el diseño metodológico, la muestra poblacional de estudio, las técnicas para recolectar datos, los detalles, las técnicas estadísticas para el procesamiento de los datos recolectados y los aspectos éticos referenciados en el proceso de investigación.

Capítulo IV, se describen los resultados obtenidos e inferencias del procesamiento estadístico en relación a la hipótesis de nuestra investigación.

Capítulo V, se presenta la discusión de los resultados obtenidos en contraste con los antecedentes de la presente investigación, finalmente se plantean las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

Dávila (2019) en su tesis “Pensamiento creativo y la resolución de problemas de química en estudiantes universitarios de Psicología de la facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad los Andes 2017” para optar el grado de maestro en educación en la universidad San Martín de Porres, con el objetivo de determinar la relación del pensamiento creativo con la resolución de problemas de química. Desarrolló una investigación con enfoque cuantitativo de diseño no experimental en un nivel descriptivo correlacional de corte transversal y método hipotético – deductivo, en una población total de 108 estudiantes. En la muestra censal se optó por aplicar la técnica de la encuesta con un cuestionario de instrumento en escala de Likert de 5 puntos para la variable pensamiento creativo. En la variable resolución de problemas se utilizó una prueba en la que se plantearon problemas de química.

Según los resultados de investigación muestran una correlación de 0.408 con la aplicación de prueba Rho Spearman, siendo una correlación moderada pero suficiente para establecer una correlación significativa.

En referencia a la tesis de Dávila (2019) es de considerar las técnicas o ejercicios para despertar habilidades de agilidad mental con creatividad; han incidido positivamente en facultades del pensamiento y en el desarrollo de capacidades para resolver problemas de situaciones cotidianas. Sostiene De Bono (2008) que, la creatividad como un conjunto de habilidades se pueden aprender y aplicar. Refiere Díaz (2011) que, en un sistema educativo debe ser esencial el fortalecimiento del pensamiento creativo; de manera que, el educando sea dúctil y flexible en su forma de pensar y actuar, para así superar las limitaciones impuestas en el entorno social.

Quispe (2018) en su tesis “Gestión de un programa experimental basado en el pensamiento lateral para desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos del primer año de Educación Secundaria de la I.E N° 2066 Almirante Miguel Grau – Ancón” para optar el grado académico de maestro en ciencias de la educación con mención en gestión educacional en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, con el objetivo de determinar la relación entre sus variables. Desarrolló una investigación con un enfoque cuasi experimental donde se aplicó un pre-test y un pos-test en una muestra de 80 estudiantes con un cuestionario de 32 ítems. Se utilizó la técnica de la observación directa para el estudio; así mismo, se aplicó el test estadístico U de Mann - Whitney para determinar y comparar las diferencias entre medidas no paramétricas.

Los resultados de la investigación evidencian que no hay diferencias entre el grupo de control y el grupo experimental en relación a la variable pensamiento creativo en la aplicación del pre-test. Sin embargo, las cifras cambian significativamente con la aplicación del pos-test con ventaja del grupo experimental por encima del grupo control. Con lo que Quispe (2018) concluye

que la experimentación de un programa sobre la base del pensamiento lateral si ha influenciado de manera significativa en el pensamiento creativo de los estudiantes.

Definitivamente la creatividad ya no es una cuestión inalcanzable, hoy en día se ha convertido en el campo del saber al que todos pueden tener acceso sin restricción alguna. Quispe (2018) en su investigación ejemplifica una propuesta que bien puede ser tomada como transversal en un plan curricular, y así entender la importancia de la creatividad actualmente como conocimiento imprescindible para el educando, quienes deberán enfrentar retos en un contexto de cambios acelerados significativos.

Túquerres (2017) en su tesis “programa de arte visual para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños/as de inicial 2 del centro de desarrollo infantil Aprender Jugando y Crecer Feliz del sector de Amaguaña en el periodo lectivo 2016–2017” para optar el grado de magíster en educación inicial en la Universidad Central del Ecuador, con el objetivo de determinar la incidencia del programa de arte visual en el desarrollo del pensamiento creativo. Realizó una investigación de enfoque mixto con una predominancia cuantitativa de tipo cuasi experimental. Se aplicó un pre-test y un post-test mediante la técnica de la observación en una población de 60 entre niños y niñas en un nivel correlacional. En cuanto a los resultados de la investigación, en el desarrollo del pensamiento creativo se determinó que hay un nivel de creatividad considerable entre los dos grupos al aplicar el pre-test. Con la aplicación del post-test se obtuvieron resultados que determinaron el descarte de la hipótesis nula y se pone en evidencia la importancia que tiene la aplicación de un programa de artes visuales en el desarrollo del pensamiento creativo.

La tesis de Túquerres (2017) es de importante valoración. Sostiene Torrance (citado en Sánchez, 2003) que, las trabas más frecuentes que impide el desarrollo pleno de capacidades creativas en niños y adolescentes, es cuando se impone el control en los juegos que el niño realiza; se suele restringir sus acciones naturales limitando el potencial lúdico. Queda como referencia que en las artes visuales es donde el niño desarrolla y potencia facultades competentes en su aprendizaje desde la intuición con acciones genuinas.

Juna (2016) en su trabajo de investigación “Dibujo libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Daniel Enrique Proaño del sur de Quito en el año lectivo 2015 -2016” para obtener una licenciatura en Ciencias de la Educación con mención en profesora Parvularia en la universidad central del Ecuador, con el objetivo principal de determinar cómo se constituye el dibujo libre en el desarrollo de la creatividad. Realizó una tesis con un enfoque cualitativo de modalidad descriptiva y bibliográfica con el interés de interpretar, explorar y descubrir resultados de una problemática desde la realidad de cada uno de los involucrados. Para recolectar datos se utilizó la técnica de la observación directa y también la encuesta; de instrumentos un cuestionario y una lista de cotejo. El autor concluye que el dibujo libre influye en el desarrollo de la creatividad.

El dibujo se establece como una actividad significativa al desarrollar capacidades de creación imaginativa, esto debido a que existe un complemento natural de habilidades que se relacionan directamente con la actitud creadora; con lo cual el niño lo concibe como actividades motivadoras por no existir ordenes ni restricción alguna por parte del educador.

Ahora bien, en este tipo de actividades donde el niño se expresa libremente, sobre todo se fortalecen procesos afectivos; de manera que, en ello implica procesar, sensaciones, motivaciones, sentimientos y necesidades. Es la conducta dirigida por el dinamismo y la espontaneidad hacia el logro de una meta que genera en el niño sensación de realización. Por lo tanto, este proceso afecta directamente a la personalidad (Piaget citado en Sánchez, 2003). Para esta investigación, el dibujo ha sido determinante como medio, pero sobre todo como la herramienta de exploración para encontrar soluciones. Estas actividades en esta etapa de la niñez son necesarias para en el fortalecimiento de habilidades de nivel cognitivo mediante la expresión libre y con creatividad.

Japay (2016) en su tesis "Gestión de la calidad de conocimientos previos en cosmética dermatológica y el desarrollo de capacidades procedimentales de maquillaje en estudiantes de educación superior" para optar el grado de maestra en educación con mención en gestión de la calidad, autoevaluación y acreditación en la universidad San Martín de Porres, con el objetivo principal de determinar la relación entre sus variables. El estudio se desarrolló en el Instituto Superior Tecnológico Público "Naciones Unidas" con una muestra conformada 80 estudiantes de maquillaje entre 17 y 35 años de edad. Realizó una investigación con enfoque cuantitativo de diseño no experimental, de nivel correlacional y corte transversal. Se aplicó la técnica de la entrevista y como instrumentos el cuestionario y una lista de cotejo.

En cuanto a los resultados Japay (2016) concluye que a mayor porcentaje de capacidades procedimentales de maquillaje es menor el porcentaje de conocimientos previos y que no hay una relación significativa entre la calidad de la

gestión de conocimientos previos y el desarrollo de capacidades procedimentales de maquillaje; por lo tanto, las variables no se relacionan positivamente.

En el desarrollo de capacidades procedimentales es necesario redundar sobre los conocimientos previos; es decir, los dominios conceptuales son vitales porque estos guiarán el proceso de ejecución en actividades desarrolladas por técnicas y habilidades según el campo o disciplina. Sin embargo, en la tesis de Japay (2016) desde el análisis de los resultados podemos especular sobre deficiencias en cuanto a contenidos y conocimientos que son la base para los estudiantes en el desarrollo orientado de procedimientos técnicos. Una mejor gestión en los contenidos teóricos sería conveniente para no caer en lo repetitivo y obsoleto; de manera que, sean estos apropiados, induzcan a un mejor desarrollo técnico e incidan de manera positiva en el educando.

Ccanto (2017) propone una tesis con el nombre de “el dibujo en la creación de cuentos en alumnas del quinto grado primaria – IEPAC, GELICICH para optar el grado académico de magíster en educación con mención en psicología educativa en la Universidad Nacional del Centro del Perú; Huancayo. El estudio tuvo como objetivo determinar la influencia que ejerce el dibujo en la creación de cuentos.

La investigación se desarrolló en un nivel cuasi experimental; por lo que, se dispuso de un grupo de control y un grupo experimental; la aplicación de un pre test y un post test. La población estuvo conformada por 59 alumnos divididos en dos grupos mediante un muestro no probabilístico. Los resultados fueron de nivel alto con implicancia del dibujo en la creación de cuentos al obtener promedios altos en la prueba de salida que superaron a los obtenidos en la prueba de entrada. Por consiguiente, la influencia del dibujo fue de manera significativa.

Es el dibujo una herramienta de producción eficiente para esclarecer ideas que se proponen de manera escrita; no obstante, en los cuentos como propuestas de creación hay correlación entre el lenguaje escrito y el gráfico. Es decir, no hay un lenguaje predominante, uno no está por encima del otro. Así mismo, en un cuento se evidencia la capacidad creativa del ser humano al canalizar sucesos desde la imaginación. Por lo que, en la investigación de Ccanto (2017) se resalta la importancia del dibujo enfatizando su incidencia como medio de creación. Sin embargo, el dibujo y la palabra escrita pueden ser eficientes como lenguaje de manera independiente.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. El pensamiento creativo

- **Concepto de creatividad y etimología**

Sostiene Guilera (2011) que, los conceptos concebidos sobre el término creatividad son bastante modernos; puesto que, el término *creativity* no se introdujo en el Oxford English Dictionary hasta 1875, y en español se incluye por primera vez en el Diccionario de la Real Academia Española en 1984 donde se define como la capacidad de crear.

Según Schnarch (2008) la palabra creatividad deviene etimológicamente del latín “*creare*” teniendo como equivalente el significado de producir o crear algo de la nada. Así mismo, De Bono (2008) refiere que, “la palabra «*crear*» significa traer a la existencia algo que antes no existía” (p. 7).

Para Sánchez (2003) este tipo de conceptualización alude a un sentido teológico; es decir, la terminología se sustenta en una doctrina dogmática y en la comprensión de que Dios es el único ser supremo que ha podido crear algo de la nada. De manera que, el ser humano puede procrear a partir de lo existente a su

alrededor; por lo tanto, todo lo que pueda ser concebido como nuevo ha sido resultado de combinaciones de ideas nuevas mediante la restructuración de elementos del entorno (Guilera, 2011)

En la antigua Grecia, “Platón es quien consideró toda capacidad de creación del ser humano como una fuerza casi divina” (p. 22). Del cual provenía su inspiración; además, convencido de que es en la educación artística la actividad primordial donde el hombre desarrollaba su potencial creador (Sánchez, 2003). Así pues, podemos indicar que históricamente el concepto de la palabra creatividad prácticamente no existió en el campo de la filosofía y la teología; menos aún en el arte durante un milenio. Si bien, los griegos no aplicaron la terminología por no pertenecer a su vocabulario; los romanos si lo hicieron pero no para estos tres campos. “Para ellos era un término de lenguaje coloquial, «*crear*» era sinónimo de padre, y «*crea tor urbís*», del fundador de una ciudad” (Tatarkiewicz, 2001, p. 286). Por consiguiente, en la producción artística una obra se juzgaba técnicamente, se enfatizaba en el oficio y la perfección, mas no por la creatividad (Schnarch, 2008)

En cuanto a los siguientes mil años la teología asume la terminología creador y divinidad relacionándolos como sinónimos (Schnarch, 2008). Es en el siglo XIX cuando el término creador se instaura en el arte y de uso exclusivo para dirigirse a ese mundo; es decir, creatividad era una palabra utilizada como expresión distintiva en los artistas y sus obras. Después, en el siglo XX se asume la creatividad como un campo aplicable a toda la cultura humana (Tatarkiewicz, 2001). Momentos determinantes para el vocablo en el cambio de su conceptualización; de igual manera, convertirse en el campo de conocimientos

disponible para todos, siendo apartada la consideración de ser un don divino y exclusivo (Churba, 2017)

Cabe señalar que, hasta aquí hemos referenciado la terminología creatividad desde lo epistemológico y su presencia en contextos anteriores donde se asumía con otras denominaciones. De manera que, para tratar de realizar una definición se debe considerar la distinción terminológica. O sea, una cosa es creatividad y otra, la creatividad. La segunda expresión alude a procesos de creación, siendo el individuo quien transforma las cosas establecidas en el entorno para obtener un resultado de algo nuevo. En la actualidad se asume de esta manera para su conceptualización, a partir de los diferentes estudios científicos que se vienen proponiendo.

Ahora bien, el término creativity (creatividad) se hizo mención por primera vez en la voz de Joy P. Guilford en 1950 en la conferencia que realizó como presidente de la American Psychological Association (Barahona, 2016; Sánchez, 2003). También, Guilford pone dos cosas en cuestión: la indagación del potencial creativo de las personas y como mejorar sus rasgos creativos (Sanz y Sanz, 2007). Además de tener el gran mérito de revalorar el tema al hacer pública la denuncia del poco interés de la investigación científica para la creatividad (Schnarch, 2008)

La creatividad hoy en día ha tomado diferentes perspectivas para su definición, muchos investigadores aún les resulta un campo enigmático e indican que como denominación contiene ambigüedad. Las conceptualizaciones son diversas, y es la psicología que ha tratado de esclarecer el panorama determinando que, la creatividad es una capacidad fundamental, inherente como potencialidad en los seres humanos, que puede ser desarrollada y manifestarse en distintos grados.

Csikszentmihaly (1998) refiere que, el término al estar presente en la extensa gama de realidades conlleva a confusiones para su definición. Puesto que, las personas se manifiestan creativamente en distintos niveles con aportaciones que no necesariamente son significativas en una cultura; más solo en beneficio personal; sin embargo, es auténtica la consideración como algo creativo. Así mismo, la creatividad está presente en aportaciones relevantes en un contexto cultural a través de ideas concretas y aceptadas por su efecto de gran magnitud en la sociedad.

A continuación plantearemos algunas definiciones de creatividad:

De la torre (1997) indica que, creatividad es “la capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas” (p. 60).

Romo (1997) refiere que, “creatividad es una forma de pensar cuyo resultado son cosas que tienen a la vez novedad y valor” (p. 5). Conviene subrayar el término cosas e indicar que no siempre el producto como resultado será un objeto tangible, pero sí debe ser transmisible y desligado del individuo creador.

Para Hinojosa (2003) creatividad es la capacidad de encontrar soluciones novedosas en base al manejo de información preconcebida. No es solo solucionar un problema; además consiste en detectarlo, en tener la capacidad de anticiparse a cuestiones que otros no ven.

Según Babdoub (2009) la creatividad aparece de un fenómeno complejo y se da como “resultado de la interacción de componentes afectivos, procesos cognoscitivos, subjetividad y experiencia de cada individuo en un determinado contexto” (p. 19). Es decir, un resultado novedoso lo será en cuanto sea conveniente y útil para el contexto social; además, es un producto obtenido por habilidades y actitudes del individuo creador.

Churba (2017) sostiene que, creatividad “es la actitud y la aptitud (sea en el nivel individual o social) para generar, por medio de un proceso creador nuevas ideas: para descubrir nuevos significados; inventar nuevos productos; nuevos servicios; para encontrar nuevas conexiones” (p. 23).

Por consiguiente, de acuerdo con las definiciones anteriores; la creatividad se traduce en el producto como resultado en inferencia del individuo con el medio. De la torre (1997) sostiene que, la creatividad viene siendo abordada desde cuatro dimensiones esenciales: la persona, proceso, medio y producto. Puesto que, la actividad creativa es intrínsecamente humana y un potencial atribuido a los seres racionales, los cuales se instauran en la categoría de creadores y transformadores del medio. Así mismo, en esta actividad no solo se desarrollan aptitudes intelectuales, sino que se requiere de actitudes que conlleven al individuo a un proceso para generar nuevas ideas y comunicarlas; además, es el entorno donde se captan los estímulos que harán posible la realización de un producto denominado creativo por sus cualidades sobresalientes de originalidad.

Un ejemplo de lo antes mencionado es el enfoque de Csikszentmihaly (1998) quien sostiene que, la creatividad es un fenómeno sistémico más no individual; es decir, la creatividad se produce por la interacción de los pensamientos de la persona en su contexto sociocultural. Así mismo, es viable por la interacción de tres componentes: la persona, el campo y el ámbito. La persona concibe un resultado creativo en un campo específico a partir de información obtenida culturalmente dentro de una sociedad particular; sin embargo, la aceptación del producto como nuevo depende de los individuos especialistas que son parte del ámbito, y evalúan al producto para considerar si es pertinente o no como nuevo campo.

En definitiva, tratar de responder ¿qué es la creatividad? Sería perderse en sus extendidas posiciones teóricas y enfoques que se vienen proponiendo en la actualidad. Refiere De la Torre (1997) que, se trata de una clara indefinición generalizada al ser comprendida la creatividad no como una habilidad específica; pues, en su naturaleza confluyen características interdisciplinarias debido a los cambios y avances contextuales que se vienen dando.

En efecto, debería entenderse el término como un fenómeno sistemático que se origina con el individuo al interactuar en su entorno sociocultural, quien se vuelve susceptible a necesidades que se presentan por ser la creatividad un rasgo inherente de su naturaleza, y es en el desarrollo de habilidades cognitivas que, al ser fortalecidas incrementan las facultades de generar ideas nuevas (Romo, 2007). Es así como comprenderíamos la creatividad en su máximo esplendor; de modo que, deberíamos hacernos la pregunta que propone Csikszentmihaly (1998) ¿dónde está la creatividad? De esta manera tendríamos más claro el propósito de inferir en su naturaleza al ser estudiada como un fenómeno multifacético y no como algo que aparece de manera independiente en la cabeza del individuo.

- **Creatividad y pensamiento divergente**

El ser humano sobrevive por ser la creatividad el rasgo único y definitorio de nuestra especie (Wilson, 2018). Como también al instinto de curiosidad para enfrentarse a lo desconocido. Estas actividades han sido fundamentales para su supervivencia y han dependido básicamente al desarrollo de procesos cognitivos y cognoscitivos mediante la interacción del lenguaje, la memoria y el razonamiento; capacidades de las que depende la creatividad como cualidad propia de la especie (Trillas, 2018)

Babdoub (2009) sostiene que, la creatividad como actividad estuvo presente desde siempre; pues, es el componente fundamental en la evolución de la humanidad. Para (Schnarch, 2008). Ha estado presente en todos los tiempos, pero con diferente designación. De ahí que, en el campo de la investigación la creatividad es enmarcada por autores como Sánchez (2003) en tres etapas o periodos: pre-científica, pre-experimental y experimental.

Es en el periodo experimental donde se inscribe el nombre de Joy Paul Guilford, tiene el reconocimiento de ser el precursor al realizar la tarea de estimular a muchos investigadores al estudio sistemático de la creatividad desde 1950 con sus estudios sobre la inteligencia basados en un modelo multifactorial y tridimensional denominado la estructura del intelecto, donde establece en una de las operaciones mentales dos formas de pensamiento productivo: divergente y convergente (Díaz, 2011; Churba, 2017 y Romo, 2007).

Sin embargo, antes de Joy Guilford otros autores ya habían realizado estudios en el campo de la creatividad. Así por ejemplo, en 1938 Alex Osborn es quien le da forma a lo que hoy en día conocemos como Brainstorming (Parra, 2003). Podemos mencionar también a Robert Crawford, un docente que dicta el primer curso de creatividad en 1931 en la Universidad de Nebraska (Schnarch 2008). Y Graham Wallas con su conocida propuesta Technique for Producing en 1926 donde pone en manifiesto la versión de las fases del proceso creativo.

No obstante, Gardner (1995) refiere que, “la idea clave en la concepción psicológica de la creatividad ha sido la de pensamiento divergente” (p.38). Puesto que, la diferenciación divergente de lo convergente ha sido determinante para un enfoque dirigido específicamente al pensamiento creativo. Pues, normalmente se les denomina inteligentes a personas que desatacan en función al pensamiento

convergente al dar solución a un problema con una respuesta lógica. Sin embargo, las personas creativas dirigen su pensamiento con asociaciones inusuales, y se sumergen en la búsqueda de distintas alternativas para encontrar soluciones.

Guilford (1977) en su libro “la naturaleza de la inteligencia humana” propone un modelo factorial estructural del intelecto de características tridimensionales compuesto por un conjunto de habilidades que se designan en categorías y se dimensionan en tres grupos: contenido, operación y producto. En las categorías operacionales se reconoce dos tipos de pensamiento, el divergente y el convergente; así mismo, el autor opta por sustituir el término pensamiento por la palabra producción para evitar ambigüedades. Es así como se establecen las categorías de producción divergente y producción convergente junto a las categorías de cognición, memoria y evaluación en un conjunto de habilidades operacionales.

En cuanto a la producción divergente Guilford (1977) refiere que, implica el desarrollo de capacidades que le competen al pensamiento creativo el cual se relaciona con aptitudes de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Los cuatro componentes son cualidades particulares y predominantes para el desarrollo del pensamiento divergente en su actividad cognitiva.

La propuesta de Guilford (1977) consiste en el planteamiento de un modelo explicativo morfológico de factores intelectuales; además, se explican los paralelismos entre las categorías. No obstante, la propuesta esta direccionada a comprobar la independencia de capacidades relativamente diferentes en base a confluencias y análisis factoriales que determinan habilidades exclusivas del intelecto. Así pues, el pensamiento divergente se distingue en asociaciones con la

actividad creativa al comprender aptitudes diferenciadas que caracterizan a la persona.

En efecto, la producción divergente es comprendida en operaciones intelectuales que define al individuo creativo al producir soluciones diversas cuando enfrentan problemas de distinta índole, conciben múltiples perspectivas y alternativas posibles debido a la libertad de pensamiento, pero esta actividad no excluye otras operaciones mentales que se deslindan de la producción divergente. Así por ejemplo, las operaciones de memoria contribuyen de modo eficaz a la creatividad. Para Guilford (1977) la memoria depende solo del conocimiento; o sea, si no hay conocimiento, no hay memoria; si no hay memoria, no hay producción.

En definitiva, en pensamiento divergente opera de manera activa en la búsqueda de ideas por iniciativa propia del individuo con implicancia de aptitudes de fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad. Así pues, la creatividad se concibe como una capacidad específica del pensamiento. Guilford (1977) designa esta distinción en base a métodos prácticos con la aplicación de instrumentos que están direccionados a realizar un estudio sistemático de factores relacionados a la conducta y producción creativa.

A continuación, consideramos pertinente conceptualizar los componentes del pensamiento creativo desde la perspectiva Guilford (1977):

En cuanto a fluidez; es un factor cuantitativo de la creatividad y condicionado por el tiempo en función a la productividad (De la torre, 1981). Por lo tanto, es una característica que consiste en regenerar todas las ideas posibles sobre una cuestión en un lapso de tiempo (Núñez, 2014). Esta capacidad de producir cuantiosas ideas puede ser expresada de manera verbal o gráfica; pues, tiene

como consigna evitar el estancamiento por medio de la rapidez en la producción de asociaciones y el fluir del pensamiento (Sánchez, 2003).

La Flexibilidad para Guilford (1977) se concibe de dos maneras; flexibilidad espontánea, que consiste en la habilidad de producir ideas originales, pero con diferenciaciones entre estas; es decir, es un procedimiento operativo que implica perseverancia mediante el acceso a diferentes caminos en determinadas situaciones; alude al cambio de categorías para darle un distinto sentido a las cosas; de manera que, es una característica importante en el funcionamiento del pensamiento creador. La flexibilidad adaptativa; como habilidad específica consiste en acceder a cambios por la alteración de condiciones, está enmarcada por la persistencia y motivación de acercamiento a la solución de una cuestión. Por lo tanto, flexibilidad es producir el cambio pero también adaptarse a estos, es la exigencia en la obtención de respuestas variadas a través de la espontaneidad. Con respecto a la originalidad; es un concepto que lo encontramos de manera implícita o explícita en todas las definiciones de creatividad; puesto que, es la característica que resume resultados creativos y el concepto más intrínseco. Sostiene (Guilera, 2011) que, la originalidad está estrechamente vinculada con lo nuevo, desentendiéndose así de los caminos trillados y convencionales.

Para Núñez (2014) la originalidad es una disposición para conseguir respuestas raras, ingeniosas o novedosas, es una cualidad que está presente en productos cuyo origen se da en procesos creativos. No obstante, Bueno (2019) refiere que, un producto original debe estar a la expectativa como respuesta a una necesidad o solución de un problema; o sea, no todo lo original es creativo; puede que se conciba algo que esté relacionado sencillamente con lo extravagante e incongruente.

Acerca de la elaboración; es el componente relacionado con aptitudes de planificación, desarrollo y ejecución en la resolución de un problema. Es decir, las aptitudes de fluidez, flexibilidad y originalidad representan el punto de partida, en cambio la elaboración se establece en el resultado final. (Guilera, 2011). Sostiene Núñez (2014) que, después de la producción de libres asociaciones de ideas y transformaciones generadas por el dinamismo del pensamiento, es en la elaboración donde hay mayor implicancia de exigencia, realización y culminación. Para Sánchez (2003) “es la etapa siguiente a la contemplación o intuición de una idea” (p. 50). Pues, comprende la capacidad de definir y disponer de elementos y detalles que permiten la configuración y visualización de una idea.

Según Torrance (citado en De la Torre, 1981) la elaboración, es la aptitud del individuo para contemplar detalles que permiten mayor apreciación y resultados estéticos. Sin embargo, estos detalles adicionales son aplicables en cuanto sean necesarios para comunicar la idea general.

Por lo tanto, la elaboración implica disponer de un plan que permita el desarrollo de una propuesta creativa en base a planteamientos realizados anteriormente, es también la consideración de detalles, caracterizaciones, especificaciones de culminación, embellecimiento y decoración.

1.2.2. Desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo

El dibujo como manifestación ha estado presente a lo largo de la historia del hombre. Conocidos son universalmente los dibujos encontrados en Altamira y Alpera (España) donde se reconocen siluetas dibujadas (Parramón, 1967). Según Tappan, Larrechart y Muñiz (2015) estas primitivas representaciones indican que el dibujo es una de las formas de expresión más antiguas de la humanidad;

además, responden a necesidades primarias que surgen como impulsos naturales de una práctica vital del individuo.

A su vez, el dibujo como técnica fue cambiando de acuerdo al contexto y circunstancias; podemos mencionar desde un dibujo hecho sobre rocas y tablillas de barro hasta el modo de representación actual en base a medios digitales. Sin embargo, el lápiz sigue siendo el material tradicional de mayor uso para las representaciones gráficas.

El dibujo como medio cumple una función importante en todas las actividades donde el ser humano ha ejercido el procedimiento técnico en su práctica histórica; pues, el dibujo logra en un gesto describir ideas sujetas a la expresividad, a lo estructural y a lo interpretativo, a partir de modelos de la realidad que toman sentido en su configuración (Gómez, 2003).

Para Pérez (1998) la importancia radica en que todo objeto o cosa cultural antes de ser elaborado como algo concreto, tuvo primero que pasar por procesos de replanteos gráficos mediante el estudio de características y modificaciones estructurales, siendo imprescindible el dominio técnico; por tanto, el dibujo es una actividad de desarrollo procedimental con capacidades específicas.

En ese sentido, Tobón, Pimienta y García (2010) indican que, los dominios procedimentales forman parte de un conjunto de conocimientos integrales dirigidos a identificar, analizar y resolver problemas del entorno o alcanzar determinados propósitos referentes al contexto; así pues, el saber conocer, son los conceptos y teorías; el saber ser, integra actitudes y valores; el saber hacer, es el desarrollo de habilidades procedimentales y técnicas.

Por consiguiente, los dominios procedimentales son un conjunto de actividades que permiten alcanzar un objetivo; se desarrollan capacidades que abordan

habilidades de orden técnico, de destrezas, intelectuales, motrices, de estrategias y todo aquel proceso donde se requiera una secuencia de acciones. En otras palabras, el desarrollo de capacidades procedimentales se sostiene en modos secuenciales y se rigen por el orden.

Así pues, el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo implica la ejecución de un conjunto de habilidades específicas que tienen como objetivo la representación sobre un soporte plano, siendo el elemento gráfico indispensable la línea. De igual manera, es preciso indicar la importancia de los dominios conceptuales, y métodos que se establecen previos al desarrollo procedimental; sin embargo, esto no significa que los resultados sean en primera instancia óptimos al experimentar un tipo de ejercicio. Pues, el dibujo es una actividad que se ejecuta mediante un conjunto de acciones, pero estas acciones tienen implicancia directa, y pueden potenciarse con la práctica para un mejor dominio en la obtención de mejores resultados.

- **Definición de dibujo**

Sostiene Luna (2008) que, existen cuatro tipos de dibujo que se relacionan con diferentes formas de conocimiento; el primer tipo es el dibujo de observación directa con denominaciones como naturalista, artístico o realista; el segundo tipo es el dibujo académico, que hace referencia al dibujo de análisis descriptivo apoyados en lo técnico y la geometría; el tercer tipo es el dibujo antiacadémico, que alude a lo interpretativo con implicaciones muy cercanas al dibujo creativo; el cuarto tipo es el dibujo de creación, estrechamente ligado con la imaginación a partir de percepciones, abstracciones y simbolizaciones en su representación. Así pues, el dibujo en sus diferentes planteamientos hace referencia a la

representación gráfica. Según Gómez (2002) al hablar del dibujo en sus distintas formas de configuración, es también referirse a configuraciones gráficas.

Ching y Juroszek (2012) refieren que, el dibujo es el proceso que se apoya en una técnica para representar una idea o cualquier cosa existente en el entorno mediante el empleo de líneas sobre alguna superficie. Así mismo, en el dibujo no se incluyen elementos cromáticos, generalmente se considera la línea el elemento que está presente en toda estructura que se ha representado. No obstante, es posible un dibujo con elementos pictóricos como el punto o pinceladas gestuales que se pueden considerar líneas. Definitivamente, “el dibujo es el principal resorte que usamos para organizar y expresar nuestros pensamientos y percepciones visuales” (p. 1). Por lo que, no es un medio exclusivo para las representaciones artísticas; como medio gráfico descriptivo sobrepasa el ámbito artístico.

Berger (2011) sostiene que, el dibujo es una representación autobiográfica realizada técnicamente con el cual se plasman sucesos procesados por el pensamiento de algo recordado o imaginado; es el artista inducido por el mismo acto de dibujar mediante la observación del modelo de la realidad, que desprende la capacidad de análisis para luego procesar y unir en su imaginación.

Para Gómez (2003) el dibujo como concepto se puede encontrar en muchas actividades. El término normalmente es asociado a las creaciones gráficas y artísticas, pero su conceptualización hace referencia a una estructura. De manera que, los movimientos corporales y comportamientos se instauran en el concepto de dibujo. Dicho de otra manera, los gestos corporales generan direcciones o forman figuras con lo cual se pueden visualizar estructuras, siendo estrictos para su fundamento en relación a lo representacional. Por otra parte, el dibujo en referencia a su práctica histórica alude a procedimientos técnicos en base a

planteamientos lineales para configurar cosas, se describen ideas y todo aquello comprendido por el sentido de la estructura.

Armand (1987) en un concepto dirigido al dibujo de observación directa y para las artes plásticas sostiene que, el dibujo es la base de toda creación artística; es el dominio y el conocimiento técnico indispensable para poder resolver una obra pictórica, una obra escultórica o los planteamientos técnicos estructurales de una obra arquitectónica, siendo el material común el lápiz. Además, el dibujo en un sentido estricto para representar algún objeto de la realidad, es necesario el uso de un solo color; es decir, el objetivo primordial es la representación de la forma y el volumen mediante el uso de la línea con propiedades necesariamente monocromas.

Por lo tanto, en el acto de dibujar se configuran formas de manera lineal, estas formas al complementarse con el planteamiento de valores tonales, determinan el volumen de algún modelo; o sea, en base a la entonación se logra un dibujo artísticamente en su máxima expresión.

- **El proceso del dibujo**

El entorno es un factor determinante en la tarea del ser humano en cubrir la necesidad de representar a través de imágenes eventos circunstanciales e intentos de empoderamiento de lo real a través de ideas para su conocimiento y comprensión de las cosas. Históricamente el dibujo ha sido una herramienta que ha permitido dar sentido y comprender al propio individuo a través del tiempo mediante representaciones en su carácter más complejo en relación a su interpretación (Gómez, 2003)

Para Ching y Juroszek (2012) en los diferentes tipos de representaciones, el dibujo como medio configura ideas que han sido resultado de un proceso

perceptivo en interacción con el mundo real. Por consiguiente, el dibujo no solo es un resultado técnico y manual, sino que en su desarrollo procedimental confluyen factores de percepción visual y mental. Es decir, llega a la mente información por medio de la visión que estimula a la imaginación, y mediante el acto de dibujar se representa lo concebido en esta interrelación.

Así por ejemplo, “el dibujo a partir de la observación directa es el método clásico con que desarrollar la coordinación del trinomio ojo-mano-mente” (p. 6). Es la experiencia directa con el mundo exterior; pues, con el dibujo educamos la visión para una mejor comprensión de las cosas que nos permite realizar gráficos (Ching y Juroszek, 2012)

En efecto, en el proceso de dibujar se da una interacción entre percepción visual, imaginación y representación, siendo la visión el canal sensorial primordial:

- **Percepción visual**

Es lo que hace posible la transición y percepción tridimensional de las cosas por medio de tres fases en el proceso de configuración de imágenes. Ching y Juroszek (2012) las distinguen en recepción, extracción e inferencia; dado que, la visión recibe energía proveniente de la luz exterior que se filtra por la retina, esta a su vez se conecta mediante células nerviosas al cerebro. “Se forma una imagen invertida. Estas células fotosensibles convierten la energía electromagnética en señales electroquímicas y suministran una evaluación concreta de la intensidad de la luz recibida” (p. 4). Así mismo, en esta recepción de energía la mente asimila las propiedades visuales básicas. Es decir, se genera la extracción de volúmenes, bordes, tamaños y colores que canalizan otras células nerviosas de la retina. Por lo tanto, estas características recibidas por la entrada

de luces sensoriales permiten deducir acerca del entorno dándole significados a los estímulos visuales.

Este proceso fisiológico es dinámico y creativo, más no es una actividad donde los estímulos quedan instaurados como imágenes sobre un órgano sensitivo; por el contrario, el individuo va en busca de modelos, activamente recorre el espacio e identifica todo aquello que lo rodea conducido por la visión para encontrar cosas y explorarlas. Arnheim (2006) denomina a esta actividad como aprehensión activa del pensamiento visual; o sea, cuando visualizamos se produce una captura mental de lo que se percibe, aunque esta actividad no se efectúa con fidelidad; pues, aprehender visualmente es ver algunas partes o rasgos de las cosas suficientes para que la mente lo reconozca y le dé un significado. La mente construye imágenes pero no es actividad exclusiva en interacción con la visión entender lo percibido, sino que se configuran y se entienden los estímulos visuales mediante asociaciones de percepciones anteriores. De manera que, el entorno cambia significativamente las percepciones a través de la experiencia; ya que esto es lo que instruye la comprensión de los fenómenos visuales y el reconocimiento como tal de las cosas.

- **Imaginación**

Constituye una actividad natural del ser humano como respuesta a percepciones sensoriales; lo que Ching y Juroszek (2012) denominan pensar visualmente. Podemos traer a la mente una imagen por medio de un sonido, olor o algo que tocamos. No obstante, esta actividad no se limita en configurar imágenes de manera convencional; es decir, la mente desarrolla capacidades de combinación y transformación mediante la asociación de estímulos establecidos en experiencias anteriores traspasando así los límites del tiempo y el espacio. Sostiene Vygotsky

(1987) que, una de las formas de relación que tiene la imaginación con la realidad es que toda creación mental se construye a partir de modelos asimilados con anterioridad.

De ahí que, la imaginación es entendida como la capacidad que tiene el ser humano de producir imágenes, las cuales pueden depender de percepciones del mundo exterior como también basarse en lo espontáneo de imágenes interiores (Khatena citado en Artola, Ancillo, Mosteiro, Barraca, 2004).

Además, Francis D.K. (2012) indica que, estas imágenes que aparecen de la actividad imaginativa fácilmente se desvanecen, se vuelven confusas y en su carácter dinámico otras vienen como reemplazo. Sin embargo, es el dibujo un medio necesario e imprescindible en la prolongación del pensamiento visual, en cuanto la imagen establecida en la mente de alguien se represente gráficamente dirigida por el movimiento de los ojos y la mano; configurando así la imagen establecida en la memoria. Así pues, la suma de ideas posteriores de manera instintiva forma parte del proceso del dibujo y la imaginación. En definitiva, “el dibujo es un medio influyente en el pensamiento a medida que este dirige al dibujo” (p. 9).

Habría que decir también que, en el proceso de construir imágenes mentales, se precisa una diferenciación entre imaginación reproductora e imaginación creadora. Las imágenes reproductivas son aquellas que repiten una percepción anterior en ausencia del objeto que lo produjo. Suponen traer a la memoria imágenes u objetos ya conocidos. Las imágenes creativas son aquellas que no reproducen percepciones anteriores, sino que son producidas por el individuo. Es decir, intencionalmente combinamos imágenes anteriores para obtener de ellas

nuevas configuraciones, el resultado de estas imágenes apuntan a un fin específico o son útiles para la resolución de un problema (Artola et al., 2004)

- **Representación**

Es la fase de la producción gráfica en interacción con el pensamiento visual. Cabe mencionar que, en el proceso de representación se establecen límites a partir de la imagen mental construida; o sea, para el dibujo como medio no es posible la reproducción fiel de la realidad. Sostienen Ching y Juroszek (2012) que, en este proceso se establecen representaciones que no corresponden a la realidad.

Dicho de otra manera, mediante la visión extraemos información pero se representan de forma reducida; por lo tanto, disponer del dibujo para representar elementos físicos reales, es tener una proyección simplificada; pues, se toman rasgos suficientes para el reconocimiento de algún estímulo visual. Esto significa que, un dibujo solo logra una relación simbólica como un signo específico (Gómez, 2003).

Del mismo modo, podemos determinar que el dibujo es un lenguaje que se basa en métodos de interpretación; se ejecutan al desplazar líneas o trazos con un instrumento de cualquier tipo sobre un soporte bidimensional por medio del acto de dibujar. El elemento universal es la línea, constituye el recurso básico para concretar una expresión gráfica; además, es un elemento abstracto, percibido así en la realidad (Millar y Vidal, 2008).

El dibujo es fundamentalmente un lenguaje, un método que incluso hace posible la comunicación entre personas que hablan idiomas distintos. En definitiva, quien domina el dibujo domina un idioma universal.

Según Ching y Juroszek (2012) un dibujo alude a las distintas formas de interpretación; puesto que, cada individuo procesará información pero en las

representaciones gráficas los resultados son diversos, considerando la misma realidad objetiva, y no pueden ceñirse solo a representaciones convencionales. Los gráficos simplificados también son modos de representación válidos, las opciones dependerán de la finalidad y de lo que se quiere comunicar.

La posición de Ching y Juroszek (2012) al comprender el dibujo en la interacción de tres fases, sustentan la idea de una actividad relacionada al conocimiento en base a procesos cognoscitivos para la producción recreativa y creativa. Estas fases de percepción y representación determinan que el dibujo es solo un medio; más no un fin. Es decir, el dibujo en su concepto fundamental no se reduce a interpretar modelos reconocibles para el espectador, sino que se establece en la forma eficiente de incidir en procesos creativos o en la búsqueda de soluciones.

Para Dondis (1980) esta manera misteriosa de crear y transformar cosas sin haberlas percibido físicamente, son facultades del pensamiento visual que al interactuar con la imaginación se vincula significativamente con el pensamiento creador. Así mismo, sostiene Edwards (2000) que, la visión es el sentido más importante en la obtención de información. Pues, al poner en práctica capacidades procedimentales del dibujo permite al individuo experimentar y encontrarse con diferentes probabilidades de percibir el mundo exterior, al lograr nuevas combinaciones a partir de las estructuras establecidas que subyacen en el medio; por consiguiente, el dibujo conduce a nuevas formas de pensar y activa las posibilidades a otros objetivos.

En definitiva, el dibujo influye en el pensamiento de manera relevante, puesto que, aquellos que hacen del dibujo una herramienta de producción indispensable, se encaminan a complejas investigaciones e indagan en nuevas proyecciones, sea cual fuese la propuesta gráfica y los recursos que se utilicen. Esto significa

experimentar con la imaginación; puesto que, construir puentes visuales entre el pasado, presente y especular acerca del futuro, se puede estar más próximo al salto creador (Ching y Juroszek, 2012)

1.3. Definición de términos básicos

Pensamiento

Se define como el modelamiento de información que conduce al conocimiento en la comprensión general de la realidad y en la acción de transformarla. Es decir, determina el reflejo de propiedades de la realidad objetiva instauradas en el cerebro humano por medio de la palabra, como también todo lo relacionado con el conocimiento sensorial y experiencias en la práctica del individuo (Smirnov citado en Sánchez, 2003)

Fluidez

Consiste en tener la facilidad para generar un gran número de ideas en un tiempo establecido. Este tipo de capacidades se manifiestan en el individuo cuando se enfrenta a determinadas tareas condicionadas por el tiempo, siendo la consigna lograr la mayor cantidad de ideas y así obtener mejores resultados en la resolución de un problema (Roman y Ferrández, 2010)

Flexibilidad mental

Es una actividad que consiste en esquivar bloqueos mentales mediante la capacidad de reorganización y el cambio de enfoques a conceptos establecidos, además tiene como ejercicio principal producir ideas nuevas por medio de soluciones alternas a partir de la espontaneidad (Guilera, 2011)

Originalidad

La originalidad es la necesidad de diferenciarse de los demás, es proponer algo distinto a lo habitual mediante un proceso mental. Por lo que, se visualizan las

cosas desde ángulos diferentes conduciendo al ser humano a lo progresivo. Se considera también un concepto estrechamente ligado a la creatividad, normalmente se encuentra de manera explícita e implícita en la mayoría de los conceptos de creatividad, y es el componente por el cual podemos diferenciar un resultado de lo obsoleto (Parra, 2003 y Guilera 2011)

Fantasía

La fantasía es una forma de pensamiento que nace del imaginario. Se relaciona con lo irreal, y alude a percepciones falsas e inexistentes de un mundo ficticio incidente para quien lo imagina (Cros, Forasté, Masgrau, 2015)

Percepción visual

Es la construcción mental de imágenes en interacción y condicionadas por el entorno cultural. Este proceso activo de la visión es dinámico y creativo (Ching y Juroszek, 2012)

Representación mental

Es un proceso mental de organización subjetiva de las cosas. Es decir, representar visualmente es comprender los fenómenos visuales del entorno real mediante la construcción de imágenes internas en función a la percepción, la memoria, la imaginación y el pensamiento; este proceso está relacionado a lo biocultural del ser humano (Sánchez, 2003)

Representación gráfica

Es valerse del gesto manual para dibujar sobre algo referenciado, siendo la línea el elemento conceptual indispensable para configurar cosas previstas por alguien. La representación gráfica se puede efectuar por medio de ideas extraídas de la memoria, la imaginación o de cosas presenciales sobre un soporte plano; alude también a representaciones puramente abstractas (Luna, 2014)

Imaginación

Es el proceso mental que el ser humano experimenta y le permite concebir imágenes que no corresponden a la realidad, se relaciona además con la manera de pensar de manera ficticia; por lo que, la ficción es la característica básica por tratarse de un estado mental que se desarrolla en absoluta libertad (Santos, 2014)

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Hipótesis principal y derivadas

2.1.1. Hipótesis principal

H_i Existe relación directa entre el pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del instituto Sise de la sede de san Juan de Lurigancho.

H₀ No existe relación directa entre el pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del instituto Sise de la sede de san Juan de Lurigancho.

2.1.2. Hipótesis derivadas

H₁ Existe relación directa entre el pensamiento creativo y la percepción visual en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

H₀ No existe relación directa entre el pensamiento creativo y la percepción visual en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

H₂ Existe relación directa entre el pensamiento creativo y la imaginación en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

H₀ No existe relación directa entre el pensamiento creativo y la imaginación en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

H₃ Existe relación directa entre el pensamiento creativo y la representación en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

H₀ No existe relación directa entre el pensamiento creativo y la representación en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

2.2. Variables y definición operacional

2.2.1. Definición conceptual

Desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo

Consiste en la representación de ideas sobre un soporte bidimensional a partir de estímulos concebidos del entorno; es decir, el dibujo es el medio que se conecta con la acción de representar un objeto o idea de forma gráfica; por lo que, es una actividad que configura la expresión de nuestro pensamiento y percepciones visuales por medio de la línea. El dibujo en su práctica procedimental está sujeta al desarrollo de habilidades específicas, por lo que es necesario el manejo de técnicas y destrezas (Ching y Juroszek, 2012)

Pensamiento creativo

El pensamiento creativo es un proceso activo de búsqueda de ideas nuevas. Consiste en encontrar un nuevo orden a acontecimientos antiguos, conformando así una nueva configuración para la obtención de ideas consideradas originales. Estas ideas pueden estar determinadas por un nuevo orden no descubierto anteriormente; por lo tanto, es generar algo nuevo por medio de transformaciones (Sánchez, 2003)

2.2.2. Definición operacional

Tabla 1
Operacionalización de variables.

Variabes	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	
El pensamiento Creativo	El pensamiento creativo consta de cuatro dimensiones, 1ero. Fluidez compuesta por 2 indicadores; 2do. Flexibilidad compuesta por 2 indicadores; 3ero. Originalidad compuesto por 2 indicadores; 4to. Elaboración por 2 indicadores.	Fluidez	Perceptividad Productividad	Cuestionario con escala de Likert, donde: Siempre 5 Casi siempre 4 A veces 3 Casi nunca 2 Nunca 1	
		Flexibilidad	Adaptabilidad Espontaneidad		
		Originalidad	Infrecuencia Novedad		
		Elaboración	Implicación Especificación		
Desarrollo de Capacidades Procedimentales Del dibujo	El desarrollo de las capacidades procedimentales del dibujo se sostienen en tres dimensiones, 1ro. Percepción visual, compuesta por 3 indicadores; 2do. Imaginación, compuesta por 2 indicadores; 3ro. Representación, compuestas por 3 indicadores.	Percepción Visual	Recepción Inferencia Aprehensión	Lista de cotejo, donde: SI Logrado 1 NO No logrado 0	
		Imaginación	Recreación Creación		
		Representación	Interpretación Abstracción Personificación		

Fuente: Elaboración propia.

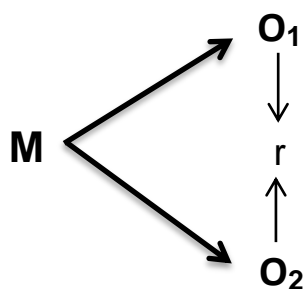
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Diseño Metodológico

Esta investigación se realizó mediante un enfoque cuantitativo, se procesaron estadísticamente datos obtenidos que direccionaron las conclusiones en base a una muestra poblacional. Además, se desarrolló con un diseño no experimental transversal, los datos obtenidos fueron procesados en un solo momento y tiempo único.

El estudio se desarrolló en un nivel correlacional al establecer el funcionamiento de dos variables, y medir el grado de relación. Las variables de la presente investigación son las siguientes: el pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo, se estableció el grado de relación en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

Para esta investigación se plantea el siguiente diagrama:



Dónde:

M = Muestra

O₁ = Variable 1

O₂ = Variable 2

r = relación entre las variables

3.2. Diseño muestral

3.2.1. Población

La población estuvo conformada por 106 estudiantes que cursan el primero y segundo ciclo en la escuela de diseño y comunicaciones pertenecientes al semestre académico 2019- II del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

3.2.2. Muestra

Se asumió el total de estudiantes para muestra; puesto que, al realizar el cálculo para determinar el tamaño de la muestra, la diferencia no era significativa; además de considerar en lo posible una mayor muestra, siendo esta una investigación no experimental; en efecto, poder lograr resultados más óptimos en la correlación de los datos obtenidos.

3.3. Técnicas e instrumentos de recopilación de datos

Para recolectar los datos; en la primera variable se aplicó la técnica de la encuesta y un cuestionario como instrumento en escala de Likert de cinco puntos. El instrumento está conformado por 12 ítems el cual dispone de una relación secuencial en base a las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; se obtuvieron datos a partir de las concepciones de los alumnos sobre el pensamiento creativo.

El instrumento previamente validado; fue aplicado a 106 alumnos distribuidos en cinco aulas con ayuda del docente a cargo. En total fueron tres docentes los cuales evaluaron las respuestas de los entrevistados otorgando el puntaje correspondiente en la siguiente escala: (5) Siempre; (4) Casi siempre; (3) A veces; (2) Casi nunca; (1) Nunca. El instrumento puede apreciarse en el anexo N°2. Terminada la entrevista de manera satisfactoria se procedió a realizar una base de datos en el programa EXCEL.

Para la segunda variable (desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo) se empleó la técnica de observación directa y como instrumento se aplicó una lista de cotejo en base a las dimensiones: percepción visual, imaginación y representación el cual consta de 16 ítems. El instrumento puede apreciarse en el anexo N° 2.

Para la aplicación del instrumento se dispuso de una clase de dibujo; de igual forma como en la primera variable; los 106 alumnos distribuidos en cinco aulas, el docente a cargo de la clase observó la ejecución de los procedimientos técnicos, para luego evaluar de acuerdo a los ítems correspondientes a la lista de cotejo. Además, el docente tuvo disponibilidad de los dibujos finales realizados por los alumnos, lo que significó tener un mejor alcance de los logros alcanzados y evaluar con mayor concordancia en relación a cada ítem del instrumento. Luego se procedió a crear una base de datos en el programa EXCEL.

La base de datos creada en base a la aplicación de la encuesta y la lista de cotejo constituyeron la información esencial para la organización de los procedimientos estadísticos.

3.3.1. Validez y confiabilidad de los instrumentos

Según Arbaiza (2014) un instrumento es válido “cuando mide de forma precisa el objeto de estudio para el que fue diseñado” (p.194). Es así como se obtienen conclusiones acertadas en una variable determinada. Lo que concierne a esta investigación; se utilizaron instrumentos que han sido validados a juicio de expertos.

En cuanto a la confiabilidad sostiene Arbaiza (2014) que, un instrumento es confiable cuando se aplica a un grupo de personas en distintas oportunidades y se obtiene los mismos resultados considerando las condiciones similares.

En referencia a esta esta investigación; se efectuó una muestra piloto a 34 estudiantes con el propósito de determinar la confiabilidad de los instrumentos. A continuación se detalla los resultados obtenidos:

Tabla 2

Prueba de confiabilidad de instrumentos.

Instrumentos	Confiabilidad	Estadísticas de prueba
Pensamiento creativo	0,942	
Capacidades procedimentales del dibujo	0,756	Alpha de Crombach

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con los resultados estadísticos, los instrumentos cumplen con los criterios de confiabilidad. Por lo tanto, son aplicables a un grupo de estudiantes para la obtención de datos acertados.

3.4. Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

En esta investigación se procesó la información obtenida en el programa estadístico SPSS 25 y el programa de aplicación EXCEL, para luego realizar los análisis

descriptivos de los datos de ambas variables mediante la elaboración de gráficos y esquemas.

Además, se realizó la prueba de hipótesis principal e hipótesis derivadas mediante el análisis del grado de correlación entre la variable 1 y la variable 2 a través de los datos obtenidos, para lo cual se aplicó el coeficiente de correlación Spearman; dado que, al aplicar el estadístico Kolgomorov Smirnof para determinar la distribución del conjunto de datos, se obtuvo una distribución anormal. Es decir, en la evaluación de los datos de la muestra poblacional los resultados fueron no paramétricos.

3.5. Aspectos éticos

La ética es parte fundamental y principio que todo profesional debe poner en práctica. Por tanto, en esta investigación se ha considerado los siguientes principios:

- Se tramitó la autorización correspondiente a las partes competentes de la escuela de Diseño y Comunicaciones del instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho para aplicar los instrumentos y realizar el estudio.
- Se procedió a explicar brevemente a los alumnos el motivo de la actividad y poder contar con el respectivo consentimiento.
- Se ha mantenido en absoluta reserva la información de la población estudiada sobre los datos obtenidos; así mismo, el anonimato de cada uno de los alumnos.
- Se ha respetado los resultados obtenidos evitando alguna alteración que vaya en contra del principio de veracidad.

CAPITULO IV: RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

4.1.1. Variable 1: El pensamiento creativo

Tabla 3

Nivel de pensamiento creativo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BAJO	12	11,3	11,3	11,3
	MEDIO	30	28,3	28,3	39,6
	ALTO	64	60,4	60,4	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

Para la descripción de los resultados, se efectuaron mediante un esquema conformado por niveles y porcentajes. Se consideró el instrumento con el cual se obtuvieron datos de la variable pensamiento creativo. El instrumento consta de 12 ítems con puntaje mínimo 12 y un máximo de 60. En base al puntaje se establecieron los rangos para los niveles bajo, medio y alto.

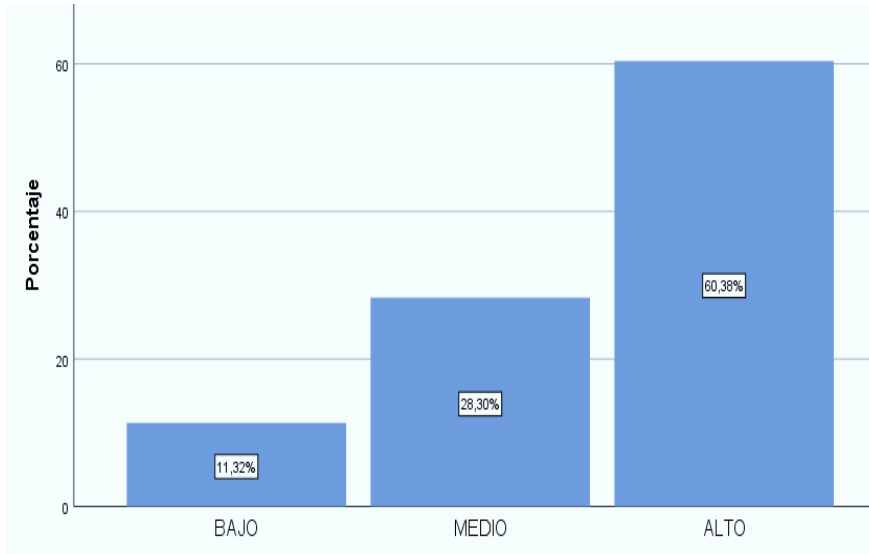


Figura 1. Nivel de pensamiento creativo.

Fuente: Proporcionado por el programa estadístico SPSS.

Se observa en los resultados de la variable pensamiento creativo que en el nivel alto se ha obtenido el 60,38%; en el nivel medio se observa un porcentaje de 28,30%; mientras que el porcentaje de 11,32% se instaura en el nivel bajo. Se observa un alto nivel de pensamiento creativo en el desarrollo de capacidades que implican las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en la muestra estudiada.

Tabla 4

Dimensión fluidez de la variable pensamiento creativo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BAJO	15	14,2	14,2	14,2
	MEDIO	47	44,3	44,3	58,5
	ALTO	44	41,5	41,5	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

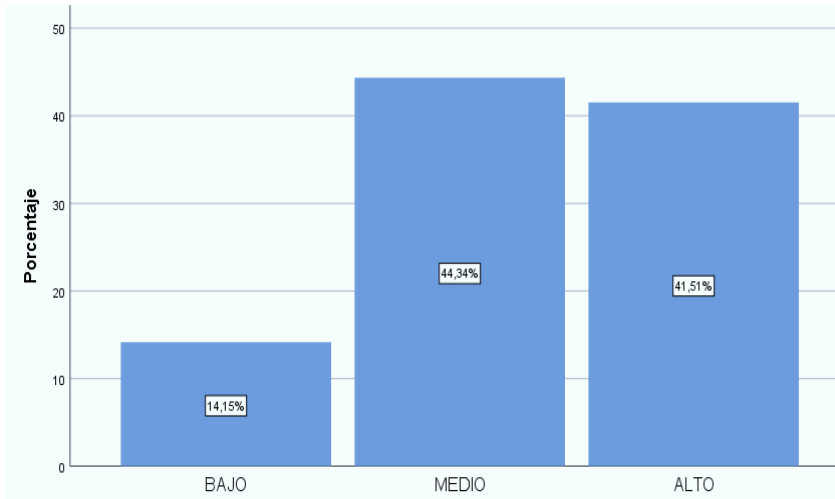


Figura 2. Dimensión fluidez.

Fuente: Proporcionado por el programa estadístico SPSS.

Los resultados obtenidos en la dimensión fluidez de la variable pensamiento creativo se muestra en el nivel alto un porcentaje de 41,51%; mientras que en el nivel medio 44,34% y solo un 9,26% se observa en el nivel bajo. Estos resultados indican que no hay una variación considerable entre el nivel alto y el nivel medio pero es notoria la diferencia en comparación con el nivel bajo. Por lo tanto, se admite fluidez moderada en la muestra de estudio.

Tabla 5

Dimensión flexibilidad de la variable pensamiento creativo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BAJO	12	11,3	11,3	11,3
	MEDIO	40	37,7	37,7	49,1
	ALTO	54	50,9	50,9	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

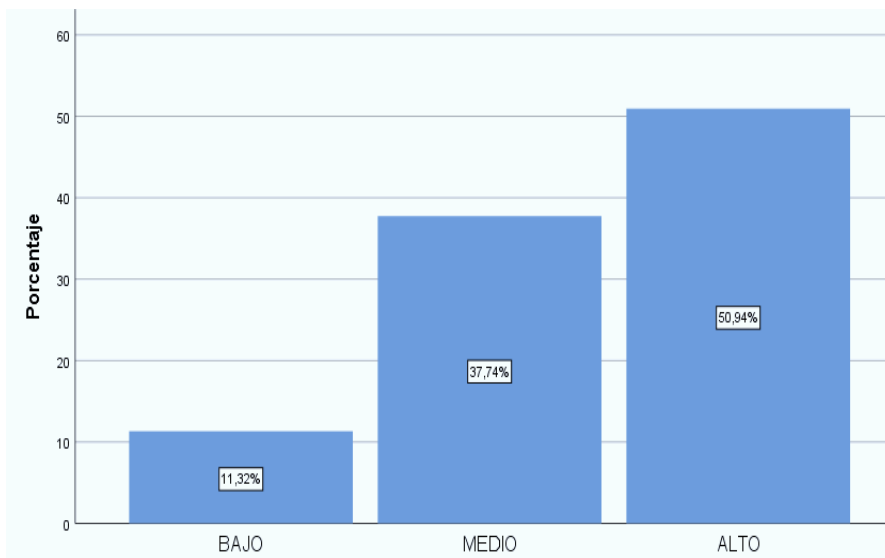


Figura 3. Dimensión flexibilidad.
Fuente: Proporcionado por el programa estadístico SPSS.

En los resultados de la dimensión flexibilidad se observa en el nivel alto un porcentaje de 50, 94%; el nivel medio muestra 37.74%; en cuanto al nivel bajo se observa el menor porcentaje de 11,32%. Se admite un alto nivel de flexibilidad. Lo que implica una buena disposición de flexibilidad por parte de los alumnos en relación a la actividad encomendada.

Tabla 6

Dimensión originalidad de la variable pensamiento creativo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BAJO	12	11,3	11,3	11,3
	MEDIO	49	46,2	46,2	57,5
	ALTO	45	42,5	42,5	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

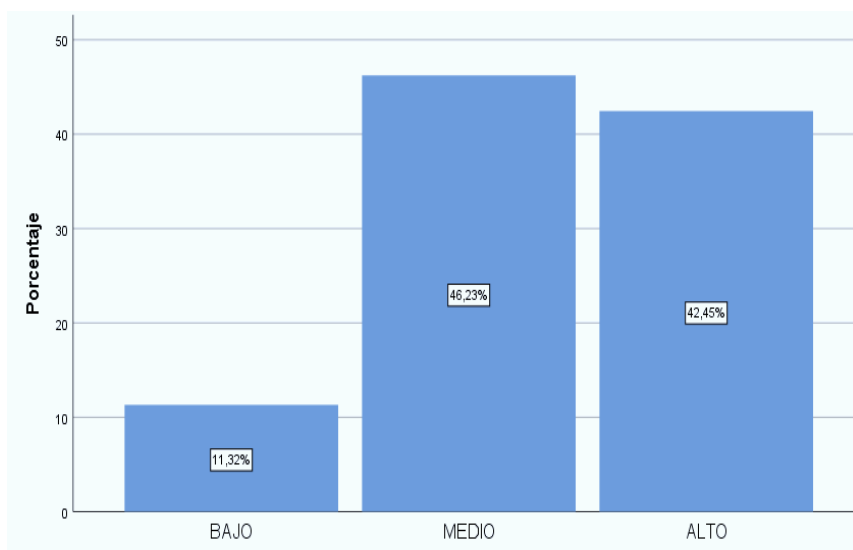


Figura 4. Dimensión originalidad.
Fuente: Proporcionado por el programa estadístico SPSS.

En los resultados de la dimensión originalidad se observa en el nivel alto un porcentaje de 41,51%; el nivel medio muestra 44,34% y solo un 9,26% en el nivel bajo. Estos resultados indican no hay una variación considerable entre el nivel alto y el nivel medio pero es notoria la diferencia en comparación con el nivel bajo. Se observa disposición moderada hacia la originalidad.

Tabla 7

Dimensión elaboración de la variable pensamiento creativo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BAJO	16	15,1	15,1	15,1
	MEDIO	40	37,7	37,7	52,8
	ALTO	50	47,2	47,2	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

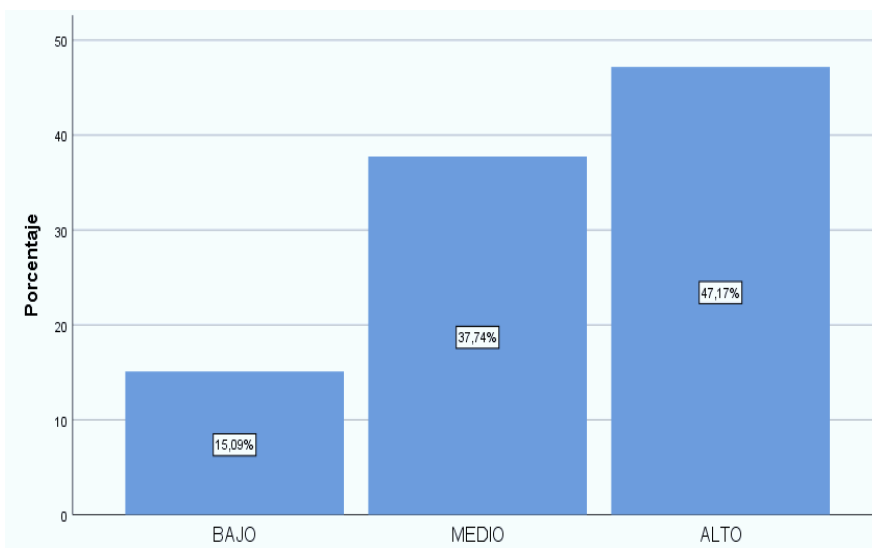


Figura 5. Dimensión elaboración.

Fuente: Proporcionado por el programa estadístico SPSS.

En los resultados de la dimensión elaboración se observa en el nivel alto un porcentaje de 47, 17%; el nivel medio muestra 37.74%; en cuanto al nivel bajo se observa el menor porcentaje de 15,09%. Se admite un alto nivel de elaboración por parte de los alumnos en relación a la actividad encomendada.

4.1.2. Variable 2: Desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo

Tabla 8

Nivel de desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BAJO	1	,9	,9	,9
	MEDIO	38	35,8	35,8	36,8
	ALTO	67	63,2	63,2	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

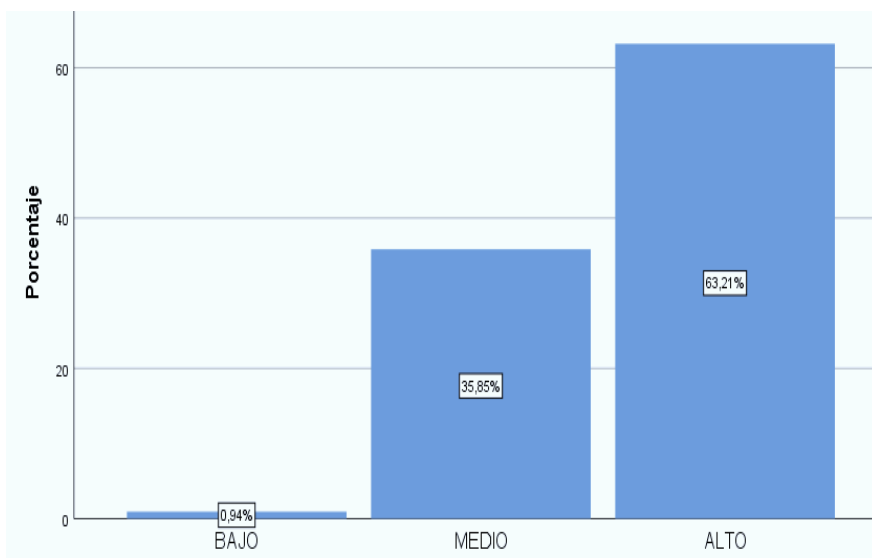


Figura 6. Nivel de desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo.

Fuente: Proporcionado por el programa estadístico SPSS.

Se observa en los resultados de la variable desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo que en el nivel alto se ha obtenido un porcentaje de 63,21%, en el nivel medio se observa un porcentaje de 35,85%; mientras que el nivel bajo obtiene un porcentaje de 11,32%. Los porcentajes indican un alto nivel en el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo que implican las dimensiones de percepción visual, imaginación y representación.

Tabla 9

Dimensión percepción visual de la desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BAJO	7	6,6	6,6	6,6
	MEDIO	21	19,8	19,8	26,4
	ALTO	78	73,6	73,6	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

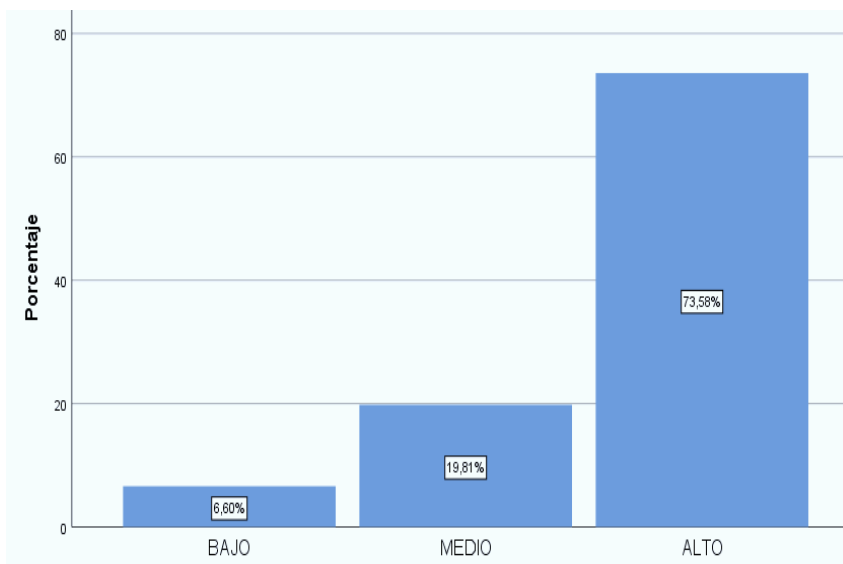


Figura 7. Dimensión percepción visual.

Fuente: Proporcionado por el programa estadístico SPSS.

En los resultados de la dimensión percepción visual se observa en el nivel alto un porcentaje de 73, 58%; el nivel medio muestra 19.81%; en cuanto al nivel bajo se observa el menor porcentaje con el 6,60%. Se admite un alto nivel de percepción visual en la muestra estudiada.

Tabla 10

Dimensión imaginación de la variable desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BAJO	6	5,7	5,7	5,7
	MEDIO	36	34,0	34,0	39,6
	ALTO	64	60,4	60,4	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

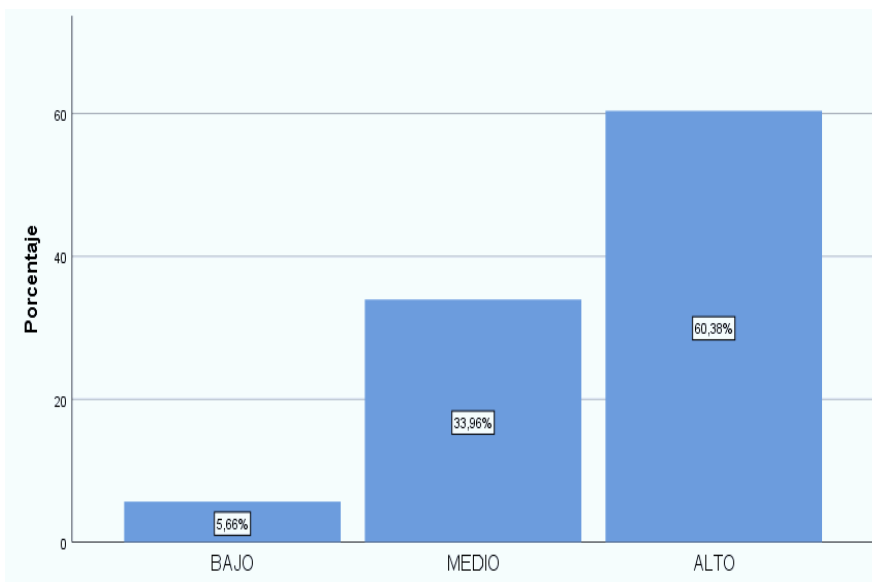


Figura 8. Dimensión imaginación.

Fuente: Proporcionado por el programa estadístico SPSS.

En los resultados de la dimensión imaginación se observa en el nivel alto un porcentaje de 60,38%; el nivel medio muestra 33,96%; en cuanto al nivel bajo se observa el menor porcentaje con el 5,66%. Se considera un alto nivel de imaginación en la muestra estudiada.

Tabla 11

Dimensión representación de la variable desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BAJO	1	,9	,9	,9
	MEDIO	49	46,2	46,2	47,2
	ALTO	56	52,8	52,8	100,0
	Total	106	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

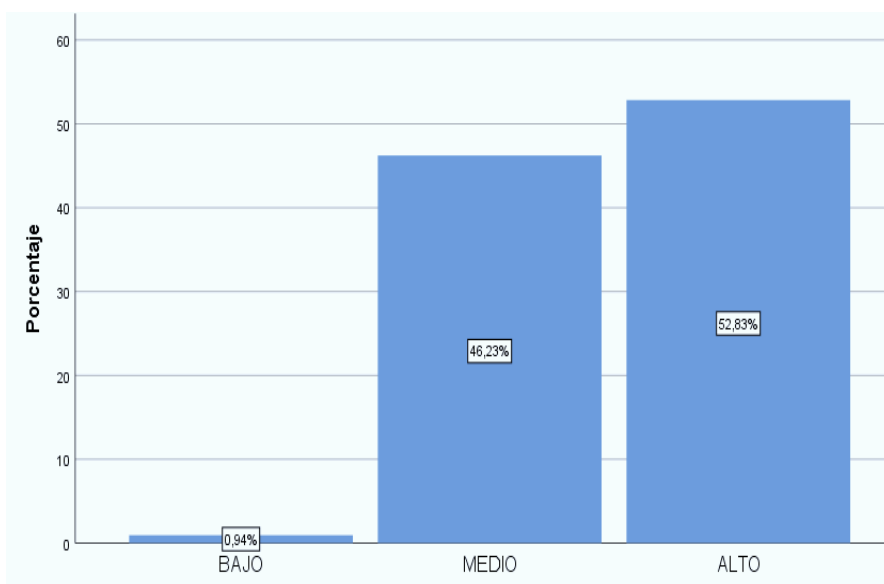


Figura 9. Dimensión representación.

Fuente: Proporcionado por el programa estadístico SPSS.

En los resultados de la dimensión representación se observa en el nivel alto un porcentaje de 58,83%; el nivel medio muestra un porcentaje de 46,23% con una leve desventaja en comparación con el nivel alto; cuanto al nivel bajo se observa el menor porcentaje con el 0,94%. Se considera un alto nivel en las capacidades de representación en la muestra estudiada.

Cabe señalar que la descripción de los datos; si viene cierto, no es parte de los objetivos de la presente investigación; sin embargo, han sido insumo necesario para tener un mejor panorama de los resultados y el comportamiento de estos en relación a las variables y sus dimensiones. Puesto que, se establecieron niveles (alto, medio, bajo) y rangos en base al puntaje máximo y mínimo correspondientes a cada instrumento de la investigación. Los resultados se obtuvieron con la aplicación del programa de estadística SPSS 25. Lo que permitió realizar una descripción del comportamiento de cada nivel mediante gráficos y tablas.

4.2. Prueba de normalidad

Se plantea la siguiente hipótesis de normalidad en la distribución de datos:

H_0 La distribución de los datos es normal

H_a La distribución de los datos no es normal

Tabla 12

Prueba de normalidad de datos de las variables pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo.

		Pensamiento creativo	Desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo
N		106	106
Parámetros normales ^{a,b}	Media	45,7170	12,1604
Máximas diferencias extremas	Desv. Desviación	11,23748	2,95405
	Absoluto	,120	,159
	Positivo	,102	,103
	Negativo	-,120	-,159
Estadístico de prueba		,120	,159
Sig. asintótica(bilateral)		,001 ^c	,000 ^c

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo a los resultados se observa en los datos una distribución que no es normal en ambas variables. Donde el valor p equivalente a la significancia es menor que el valor de significancia 0,05. Por lo tanto, los datos son no paramétricos y se rechazó H_0 . Lo que conllevó a determinar la medida de correlación de los datos mediante el coeficiente de Rho de Spearman.

4.3. Contrastación de hipótesis principal

Determinar la relación entre el pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

Tabla 13

Relación entre el pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo y en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		PENSAMIENTO CREATIVO	Desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo
PENSAMIENTO CREATIVO	Correlación de coeficiente de Rho de Spearman	1	,834**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	106	106
DESARROLLO DE CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO	Correlación de coeficiente de Rho de Spearman	,834**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	106	106

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

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación y conclusión estadística

El nivel de correlación entre el pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo es ($r = ,834$); lo que significa que hay una correlación alta y significativa entre las variables; siendo el valor de significancia $p = ,000$ un valor por debajo del nivel de significancia del error máximo permitido.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis donde se plantea que existe una correlación significativa entre el pensamiento creativo y el desarrollo

de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho ($0.000 \leq 0.05$).

4.4. Contratación de hipótesis derivadas

4.4.1. Hipótesis derivada 1

Determinar la relación entre el pensamiento creativo y la percepción visual en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

Tabla 14

Relación entre el pensamiento creativo y la percepción visual en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		PENSAMIENTO CREATIVO	Percepción visual
PENSAMIENTO CREATIVO	Correlación de coeficiente de Rho de Spearman	1	,737**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	106	106
Percepción visual	Correlación de coeficiente de Rho de Spearman	,737**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	106	106

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

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación y conclusión estadística

El nivel de correlación entre el pensamiento creativo y la percepción visual es ($r = ,737$); lo que significa que hay una correlación alta y significativa entre las variables;

siendo el valor de significancia $p = ,000$ un valor por debajo del nivel de significancia del error máximo permitido.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis donde se plantea que existe una correlación significativa entre el pensamiento creativo y la percepción visual en alumnos de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho ($0.000 \leq 0.05$).

4.4.2. Hipótesis derivada 2

Determinar la relación entre el pensamiento creativo y la imaginación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

Tabla 15

Relación entre el pensamiento creativo y la Imaginación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		PENSAMIENTO CREATIVO	Imaginación
PENSAMIENTO CREATIVO	Correlación de coeficiente de Rho de Spearman	1	,693**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	106	106
Imaginación	Correlación de coeficiente de Rho de Spearman	,693**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	106	106

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

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación y conclusión estadística

El nivel de correlación entre el pensamiento creativo y la imaginación es ($r = ,693$); lo que significa que hay una correlación alta y significativa entre las variables; siendo el

valor de significancia $p = ,000$ un valor por debajo del nivel de significancia del error máximo permitido.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis donde se plantea que existe una correlación significativa entre el pensamiento creativo y la imaginación en alumnos de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho ($0.000 \leq 0.05$).

4.4.2. Hipótesis derivada 3

Determinar la relación entre el pensamiento creativo y la representación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

Tabla 16

Relación entre el pensamiento creativo y la Imaginación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho.

		PENSAMIENTO CREATIVO	Representación
PENSAMIENTO CREATIVO	Correlación de coeficiente de Rho de Spearman	1	,745**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	106	106
Representación	Correlación de coeficiente de Rho de Spearman	,745**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	106	106

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

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación y conclusión estadística

El nivel de correlación entre el pensamiento creativo y la representación es ($r = ,693$); lo que significa que hay una correlación alta y significativa entre las variables; siendo

el valor de significancia $p = ,000$ un valor por debajo del nivel de significancia del error máximo permitido.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis donde se plantea que existe una correlación significativa entre el pensamiento creativo y la representación en alumnos de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho ($0.000 \leq 0.05$).

CAPITULO V: DISCUSIÓN

La presente investigación se realizó con el objetivo de determinar la relación entre el pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho. Con la aplicación de los instrumentos se obtuvieron datos que indican la correlación existente entre las variables del estudio.

Es decir, a partir de que se planteó como hipótesis general que: existe relación directa entre el pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho se aceptó; pues, al realizar la prueba de coeficiente Rho Spearman con los resultados obtenidos, se confirmó una correlación significativa, con lo cual se rechazó la hipótesis nula.

Los resultados obtenidos en el presente estudio coinciden con los resultados de Dávila (2019) donde su hipótesis señala que: existe una correlación entre el pensamiento creativo y la capacidad de resolución de problemas de química; de igual forma se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Sin embargo,

refiere el autor haber obtenido una correlación moderada; así lo indican los resultados. Un posible factor en la correlación moderada de las variables pudo haber sido el planteamiento de una prueba de química. Podemos observar que la prueba está estructurada en base a preguntas que requieren de respuestas únicas y previstas por el docente. La actividad es opuesta para el desarrollo del pensamiento creativo; al menos así lo indica los fundamentos teóricos que Dávila (2019) propone para la variable correspondiente. No obstante, debemos remarcar la intención del estudio de comprender al pensamiento creativo y relacionarlo al campo de la química; que como actividad independiente al estudio, conlleva al educando a resolver problemas de la vida cotidiana contribuyendo a la contemplación del contexto real con un enfoque diferente; según el autor.

En cuanto a los resultados obtenidos por Túrreques (2017) al proponer un programa de arte visual en el desarrollo del pensamiento creativo; la incidencia del programa fue positiva, así lo indican los datos que se obtuvieron del estudio. Cabe recalcar la importancia del desarrollo de este tipo de programas, y lo determinante que puede ser en los niños como estrategia en el desarrollo de su inteligencia relacionado a capacidades creativas. No obstante, se puede prever resultados positivos en este tipo de investigación al tratarse de niños de inicial. Sostiene De la Torre (1997) que en el desarrollo de la creatividad los periodos bioculturales juegan un papel muy importante en la educación; puesto que, no se debe afrontar la creatividad como un todo unificado. Es en el periodo escolar donde el niño desarrolla aptitudes básicas de imaginación creativa; así mismo, es la motivación intrínseca que lo conduce a expresarse creativamente. Por consiguiente, Túrreques (2017) recomienda utilizar

manifestaciones artísticas visuales en los niños como herramienta metodológica para mejorar capacidades creativas.

Por su parte Juna (2016) en su trabajo de investigación al plantear que el dibujo favorece al desarrollo de la creatividad en los niños; obtuvo resultados significativos, con lo cual sustenta su hipótesis principal. Podemos remarcar un factor importante en los resultados positivos y coherentes; pues existe un vínculo como experiencia interior del dibujo ligada a capacidades creativas. Autores como Roman y Ferrández (2010) refieren que el dibujo es la herramienta de producción apropiada con la que podemos poner en evidencia nuestras inquietudes creativas, además de ser un placer en sí mismo para los niños en el intento de explorar el mundo. Por consiguiente, resulta congruente entender el dibujo como herramienta que permita conectarnos con el pensamiento creador; fundamentado en los resultados significativos de la investigación.

Resultados similares obtuvo Ccanto (2017) donde concluye que el dibujo tiene un alto nivel de influencia en la creación de cuentos. El autor destacó la importancia e implicancia del dibujo como medio en los procesos de creación; así mismo, la relevancia que tiene cuando se relaciona con el lenguaje escrito en la consigna de comunicar ideas con mensajes claros y de manera creativa.

Por consiguiente, los factores que direccionaron a obtener resultados positivos en la investigación de Ccanto (2017) nos permiten explicar y fundamentar la relación significativa que tiene el pensamiento creativo con el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo; así mismo, la comprensión de la creatividad desde el accionar del individuo y la producción a partir de lo motivacional en concordancia con los distintos periodos de formación educacional.

CONCLUSIONES

1. Se determinó que el pensamiento creativo se relaciona significativamente con el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho. Al tomar en cuenta que el valor de significancia es = 0.000; se confirmó la hipótesis que el investigador plantea. Así mismo, mediante la correlación del coeficiente Rho Spearman se obtuvo un $r = 0,834$ que corresponde a un valor con un alto nivel de correlación.
2. Se determinó que existe relación significativamente entre el pensamiento creativo y la percepción visual en alumnos de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho. Al tomar en cuenta que el valor de significancia es = 0.000; se confirmó la hipótesis que el investigador plantea. Así mismo, mediante la correlación del coeficiente Rho Spearman se obtuvo un $r = 0,737$ que corresponde a un valor con un alto nivel de correlación.

3. Se determinó que existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la imaginación en alumnos de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho. Al tomar en cuenta que el valor de significancia es = 0.000; se confirmó la hipótesis que el investigador plantea. Así mismo, mediante la correlación del coeficiente Rho Spearman se obtuvo un $r = 0,693$ que corresponde a un valor con un alto nivel de correlación.
4. Se determinó que existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la representación en alumnos de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise de la sede de San Juan de Lurigancho. Al tomar en cuenta que el valor de significancia es = 0.000; se confirmó la hipótesis que el investigador plantea. Así mismo, mediante la correlación del coeficiente Rho Spearman se obtuvo un $r = 0,745$ que corresponde a un valor con un alto nivel de correlación.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda tomar en cuenta el campo de la creatividad en la realización de posteriores investigaciones; de manera que, se incida en fomentar capacidades del pensamiento creador.
2. Se recomienda a la institución donde se aplicaron los instrumentos, replantear los contenidos temáticos de los sílabos de la asignatura de dibujo, para así integrar contenidos que se relacionen específicamente con los conceptos de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.
3. Se recomienda a la institución donde se aplicaron los instrumentos para realizar el estudio, considerar el concepto de imaginación creativa e inculcar a sus docentes que lo consideren como primordial en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje para benéfico de la escuela donde laboran.

Además a los docentes Instituto Sise que pertenecen a la escuela de diseño y comunicaciones, direccionen sus evaluaciones a un producto que cumplan los estándares de originalidad.

4. Se recomienda a los docentes que desarrollan la asignatura de dibujo, esclarecer los conceptos en el educando reafirmando las posibilidades reales que tienen de aprender a dibujar mediante la práctica, y además recalcar la importancia de este medio en los procesos de producción gráfica. Así mismo, los docentes de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto Sise que incentiven a los alumnos a utilizar el dibujo en los procesos de creación de un proyecto en todos los niveles de formación.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Armand, C. (1987). *Taller de las artes: dibujo I*. Madrid: Ediciones Iberoamericanas Quórum.
- Arbaiza, L. (2014). *Cómo elaborar una tesis*. Lima: Ediciones Esan.
- Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Artola, T., Ancillo, I., Mosteiro, P., Barraca, J. (2004) *Prueba de imaginación creativa*. Madrid: TEA Ediciones, S.A.
- Babdoub, L. (2009). *La creatividad y el aprendizaje*. D.F México: Editorial Limusa, S.A. DE C.V
- Barahona, N. (2016). *Creatividad publicitaria ¿Cómo juzgarla?* Barcelona: DIGITAL BOOKS, S.L.U.
- Berger, J. (2011). *Berger sobre el dibujo*. Barcelona: Gráficas 92, SA, Rubí.
- Bueno, L. (2019). *Creatividad*. Málaga: Editorial Elearning S.L.
- Cros, S., Forasté, A., Masgrau, M., (2015). *Creatividad: la empresa de tu vida*. Barcelona: Plataforma Editorial.

- Ccanto, L. (2017). El dibujo en la creación de cuentos en alumnas del quinto grado primaria – IEPAC, GELICH (tesis maestría). Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo.
- Ching, P., Juroszek, S. (2012). *Dibujo y proyecto*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica.
- Dávila, E. (2019). *Pensamiento creativo y la resolución de problemas de química en estudiantes universitarios de psicología de la facultad de ciencias de la salud de la universidad peruana de los andes 2017* (tesis maestría). Universidad San Martín de Porres. Lima.
- Díaz, C. (2011). *La creatividad en la expresión plástica: Propuestas didácticas y metodológicas*. Madrid: NARCEA, S.A. EDICIONES.
- De Bono, E. (2008). *Creatividad, 62 ejercicios para desarrollar la mente*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- De Bono, E. (1997). *Aprende a pensar por ti mismo*. Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibéricas.
- De la Torre, S. (1981). *Creatividad, qué es, cómo medirla, cómo potenciarla*. Barcelona: Reproducción Policopiada por SERTESA.
- De la Torre, S. (1997). *Creatividad y formación: Identificación, diseño y evaluación*. México: Editorial Trillas, S. A. de C.V.
- Edwards, B. (2000). *Dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: EDICIONES URANO, S.A.

- Ferrer, J. (2019). *Ser creativo: Guía para inspirar tus ideas y la innovación*. Publicado de forma independiente. Puerto Rico: Editora, Ashira Torres Cotto.
- Gardner, H. (1995). *Mentes Creativas*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Barcelona: Talleres Gráficos Vigor SA.
- Guilford, J. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Buenos Aires: EDITORIAL PAIDOS. S.A.I.C.F.
- Gómez, J. (2002). *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Madrid: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A).
- Japay, S. (2016). Gestión de la calidad de conocimientos previos en Cosmética dermatológica y el desarrollo de capacidades procedimentales de maquillaje en estudiantes de educación superior. (Tesis maestría). Universidad San Martín de Porres. Lima.
- Juna, L. (2016). *Dibujo libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de primer año de educación básica de la Universidad Educativa "Daniel Enrique Proaño", del sur de Quito, en el año lectivo 2015-2016*. (Tesis licenciatura). Universidad Central del Ecuador.
- Kandinsky, V. (2003). *Punto y la línea sobre el plano*. Buenos Aires: Paidós Estética.
- Luna, P. (2014). *La expresión gráfica manual como herramienta para la innovación*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Núñez, C. (2014). *Creatividad. El aura del futuro*. San Juan: Departamento de Ediciones y Publicaciones de la Facultad de Ciencias Sociales Universidad Nacional de San Juan.
- Parramón, J. (1967). *Luz y sombra en dibujo artístico*. Barcelona: Instituto Parramón, Ediciones.

- Pérez, E. (1998). *Dibujo técnico y geométrico*. México: Servicios editoriales Gráficos, S.A de C.V. Recuperado de:
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecasisesp/reader.action?docID=3195935&query=el%2Bdibujo>
- Quispe, M. (2018). *Gestión de un programa experimental basado en el pensamiento lateral para desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos del primer año de Educación Secundaria de la I.E. N° 2066 Almirante Miguel Grau – Ancón*. (Tesis maestría). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima.
- Roman, J. Ferrández, M. (2010). *Creatividad. Observar y pensar de manera diferente*. España: libros en red. Recuperado de:
<https://es.scribd.com/document/265796997/Creatividad-Observar-y-Pensar-de-Manera-1-1>
- Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica.
- Sánchez, H. (2003). *Psicología de la creatividad*. Lima: Edición Visión Universitaria.
- Santos, C. (2014). *El taller de la imaginación*. Barcelona: Alba Editorial.
- Sanz, M., Sanz, M. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación*. Madrid: EDICIONES INTERNACIONALES UNIVERSITARIAS.
- Tappan, M., Larrechart, M., Muñiz, R. (2015). *El dibujo: herramienta del pensamiento*. Huixquilucan: Universidad Anáhuac México Norte.
- Tatarkiewicz, W. (2001). *Historia de seis ideas: arte, belleza, Forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid: EDITORIAL TECNOS (GRUPO ANAYA, S.A).

- Trillas, E. (2018). *El desafío de la creatividad*. Santiago de Compostela: Servizo de Publicaciones e Intercambio Científico.
- Tobón, S., Pimienta, J., García, J., (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. Madrid: Person.
- Túquerres, L. (2017). *Programa de arte visual para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños/as de inicial 2 del centro de desarrollo infantil "aprender jugando y crecer feliz" del sector de Amaguaña del periodo lectivo 2016-2017*. (Tesis maestría). Universidad central del Ecuador. Quito.
- Vygotsky, L.S. (1987). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Ciudad de La Habana: EDITORIAL PUEBLO Y EDUCACIÓN.
- Schnarch, K. (2008). *Creatividad aplicada*, Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Wilson, E. (2018). *Orígenes de la creatividad*. Barcelona: Traducción castellana de Joandoménech Ros. CRÍTICA.
- Zabala, A., Alsina, P., Bantulá, J., Carranza, M., Dilmé, D., y otros (2009). *Cómo trabajar los contenidos procedimentales en el aula*. Barcelona: Editorial GRAÓ, S.L.

ANEXOS

<p>¿Qué relación existe entre el pensamiento creativo y la imaginación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto SISE de la sede de San Juan de Lurigancho?</p>	<p>Determinar la relación entre el pensamiento y la imaginación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto SISE de la sede de San Juan de Lurigancho.</p>	<p>Existe relación directa entre el pensamiento creativo y la imaginación en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del instituto sise de la sede de san Juan de Lurigancho.</p>			
<p>¿Qué relación existe entre el pensamiento creativo y la representación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto SISE de la sede de San Juan de Lurigancho?</p>	<p>Determinar la relación entre el pensamiento creativo y la representación en alumnos de I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto SISE de la sede de San Juan de Lurigancho.</p>	<p>Existe relación directa entre el pensamiento creativo y la representación en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del instituto sise de la sede de san Juan de Lurigancho.</p>			

Anexo 2. Instrumentos para la recolección de datos

Considere el presente cuestionario como anónimo. Responde con total sinceridad las preguntas. Concentración absoluta para resolver el cuestionario y marca con una X la alternativa que consideres. Evita dejar alguna pregunta sin responder. Si existe alguna duda, consulta al docente. Concreta la acción de marcar una sola alternativa en cada pregunta.

Cuestionario						
Variable 1: El pensamiento creativo						
Dimensión/ Indicadores	Ítems	Escala				
		5	4	3	2	1
Fluidez/ Perceptividad Productividad	Demuestras facilidad para desplegar inquietudes de representación gráfica sobre un tema en cuestión.					
	Manifiestas acciones de productividad expresiva y ocurrencia a partir de un tema propuesto.					
	Recurre a desarrollar diversidad de ideas mediante asociaciones de producción gráfica en un tiempo dado.					
Flexibilidad/ Adaptabilidad Espontaneidad	Recurre a posibilidades que te sirven como alternativas de cambio e indagación cuando realizas un dibujo.					
	Efectúas de manera espontánea las tareas asignadas a pesar del cambio de condiciones.					
	Experimentas alteraciones y cambios de categoría en la organización y representación de ideas como conjuntos diferenciados.					
Originalidad/ Infrecuencia Novedad	Propones nuevas formas de utilidad e incorporas distintos materiales para expresarte gráficamente.					
	Interpretas de forma singular y te expresas mediante el uso de elementos gráficos.					
	Produces ideas que se caracterizan por la novedad.					
Elaboración/ Implicación Especificación	Aplicas elementos que hacen entendible lo que quieres expresar y representar.					
	Compones imágenes en función a detalles adicionales para enriquecer tu propuesta.					
	Estableces analogías específicas como factores determinantes y culminantes en la configuración de imágenes.					

5= Siempre; 4= Casi siempre; 3= A veces; 2= Casi nunca; 1= Nunca

Instrumento 2. Lista de cotejo

Lista de cotejo			
Variable 2: Desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo			
Dimensión/ Indicadores	Ítems	Escala	
		SI	NO
Percepción Visual/ Recepción Inferencia Aprehensión	Establece relaciones a través de la deducción en su propósito comunicativo.		
	Establece las características principales de elementos reales mediante la retención.		
	Realiza el ejercicio de concentración para la obtención de imágenes mentales.		
	Efectúa estrategias de observación en la comprensión de las formas y el espacio.		
Imaginación/ Recreación Creación	Construye imágenes recreativas sin que sea necesaria la disposición física de los objetos.		
	Emplea combinaciones inusuales intencionalmente asociando percepciones del pasado y elementos presentes.		
	Crea imágenes a partir de incorporaciones de elementos inusuales compositivamente.		
	Crea esquemas y métodos apropiados para su propuesta.		
	Propone imágenes que no guardan relación con la realidad desde su mundo interior como del exterior.		
Representación/ Interpretación Abstracción Personificación	Manipula adecuadamente técnicas y elementos formales de representación y comunicación visual.		
	Compone imágenes considerando el concepto de proporción y estructura.		
	Esboza ideas que expresan y proporcionan información para su interpretación.		
	Construye formas del entorno mediante la estilización.		
	Construye con recursos gráficos, imágenes bidimensionales y tridimensionales		
	Establece relaciones entre el lenguaje formal y el lenguaje simbólico para la representación de ideas.		
	Interpreta significados mediante la síntesis de imágenes.		

SI = Logrado; No= No logrado

Anexo 3. Validación de instrumentos



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de posgrado.

Título del proyecto de tesis:	El pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto SISE de la sede de San Juan de Lurigancho.
Línea de investigación:	Investigación pedagógica

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Luis Orlando Zapata Farias	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Patricia Edith Guillén Aparicio	

Santa Anita, de del 201

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración				
	1	2	3	4	5
<p>1. SUFICIENCIA:</p> <p>Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.</p>	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.	Los ítems son suficientes y precisos en medir la dimensión o indicador
<p>2. CLARIDAD:</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.	El ítem es claro, tiene buena semántica y sintaxis adecuada.
<p>3. COHERENCIA:</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<p>4. RELEVANCIA:</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.	El ítem es esencial y muy relevante por lo que debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de:

www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf y modificado por la Dra. Patricia Guillén

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

TABLA N° 1

VARIABLE 1. PENSAMIENTO CREATIVO

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	ENCUESTA DE PENSAMIENTO CREATIVO						
Autor del Instrumento	LUIS ORLANDO ZAPATA FARIAS						
Variable 1	PENSAMIENTO CREATIVO						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	l a t o t	Observaciones y/o recomendaciones
Fluidez/ Perceptividad Productividad	Demuestra facilidad para desplegar inquietudes de representación gráfica sobre un tema en cuestión.	✓	✓	✓	✓		
	Manifiesta acciones de productividad expresiva y ocurrencia a partir de un tema propuesto.	✓	✓	✓	✓		
	Plantea diversidad de ideas mediante asociaciones de producción gráfica en un tiempo dado.	✓	✓	✓	✓		
Flexibilidad/ Adaptabilidad Espontaneidad	Recurre a posibilidades que le sirven como alternativas de cambio e indagación.	✓	✓	✓	✓		
	Efectúa de manera espontánea las tareas asignadas a pesar del cambio de condiciones.	✓	✓	✓	✓		
	Experimenta alteraciones y cambios de categoría en la organización y representación de ideas como conjuntos diferenciados.	✓	✓	✓	✓		

Originalidad/ Infrecuencia Novedad	Crea nuevas formas de utilidad e incorpora distintos materiales para expresarse gráficamente.	✓	✓	✓	✓		
	Interpreta de forma singular y se expresa mediante el uso de elementos gráficos.	✓	✓	✓	✓		
	Produce ideas que se caracterizan por la novedad.	✓	✓	✓	✓		
Elaboración/ Implicación Especificación	Aplica elementos que hacen entendible lo que quiere expresar y representar.	✓	✓	✓	✓		
	Compone imágenes en función a detalles adicionales para enriquecer la propuesta.	✓	✓	✓	✓		
	Establece analogías específicas como factores determinantes y culminantes en la configuración de imágenes.	✓	✓	✓	✓		

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	<i>Johnny Félix Farfán Pimentel</i>		
Sexo:	Hombre (x)	Mujer ()	Edad <u>51</u> (años)
Profesión:	<i>Docente</i>		
Especialidad:	<i>Ciencias</i>		
Grado Académico	<i>Magíster</i>		
Años de experiencia:	<i>30</i>		
Cargo que desempeña actualmente:	<i>Docencia</i>		
Institución donde labora:	<i>EPA-UCV</i>		
Instrumento validado/no validado	<i>Válido</i>		
Firma:	<i>#</i>		

TABLA N° 2
VARIABLE 2. DESARROLLO DE CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	LISTA DE COTEJO PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO						
Autor del Instrumento	LUIS ORLANDO ZAPATA FARIAS						
Variable 2	DESARROLLO DE CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	I a t o r	Observaciones y/o recomendaciones
Percepción Visual/ Recepción Inferencia Aprehensión	Establece relaciones a través de la deducción en su propósito comunicativo.	✓	✓	✓	✓		
	Establece las características principales de elementos reales mediante la retención.	✓	✓	✓	✓		
	Realiza el ejercicio de concentración para la obtención de imágenes mentales.	✓	✓	✓	✓		
	Efectúa estrategias de observación en la comprensión de las formas y el espacio.	✓	✓	✓	✓		
Imaginación/ Recreación Creación	Construye imágenes recreativas sin que sea necesaria la disposición física de los objetos.	✓	✓	✓	✓		
	Emplea combinaciones inusuales intencionalmente asociando percepciones del pasado y elementos presentes.	✓	✓	✓	✓		
	Crea imágenes a partir de incorporaciones de elementos inusuales compositivamente.	✓	✓	✓	✓		

	Crea esquemas y métodos apropiados en su propuesta.	✓	✓	✓	✓		
	Propone imágenes que no guardan relación con la realidad desde su mundo interior como del exterior.	✓	✓	✓	✓		
Representación/ Interpretación Abstracción Personificación	Manipula adecuadamente técnicas y elementos formales de representación y comunicación visual.	✓	✓	✓	✓		
	Compone imágenes considerando el concepto de proporción y estructura.	✓	✓	✓	✓		
	Esboza ideas que expresan y proporcionan información para su interpretación.	✓	✓	✓	✓		
	Construye formas del entorno mediante la estilización.	✓	✓	✓	✓		
	Construye con recursos gráficos, imágenes bidimensionales y tridimensionales	✓	✓	✓	✓		
	Establece relaciones entre el lenguaje formal y el lenguaje simbólico para la representación de ideas.	✓	✓	✓	✓		
	Interpreta significados mediante la síntesis de imágenes.	✓	✓	✓	✓		

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	<i>Johnny Félix Farfán Pimentel</i>
Sexo:	Hombre (x) Mujer () Edad <u>51</u> (años)
Profesión:	<i>Docente</i>
Especialidad:	<i>Ciencias</i>
Grado Académico	<i>Magister</i>
Años de experiencia:	<i>30</i>
Cargo que desempeña actualmente:	<i>Docencia</i>
Institución donde labora:	<i>EPS - UCV</i>
Instrumento validado/no validado	<i>Válido</i>
Firma:	<i>#</i>



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
 4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de posgrado.

Título del proyecto de tesis:	El pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto SISE de la sede de San Juan de Lurigancho.
Línea de investigación:	Investigación pedagógica

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Luis Orlando Zapata Farias	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Patricia Edith Guillén Aparicio	

Santa Anita, de del 201

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración				
	1	2	3	4	5
<p>1. SUFICIENCIA:</p> <p>Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.</p>	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.	Los ítems son suficientes y precisos en medir la dimensión o indicador
<p>2. CLARIDAD:</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.	El ítem es claro, tiene buena semántica y sintaxis adecuada.
<p>3. COHERENCIA:</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<p>4. RELEVANCIA:</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.	El ítem es esencial y muy relevante 'por lo que debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de:

www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf y modificado por la Dra. Patricia Guillén

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

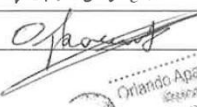
TABLA N° 1

VARIABLE 1. PENSAMIENTO CREATIVO

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	ENCUESTA DE PENSAMIENTO CREATIVO						
Autor del Instrumento	LUIS ORLANDO ZAPATA FARIAS						
Variable 1	PENSAMIENTO CREATIVO						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	l a t o t	Observaciones y/o recomendaciones
Fluidez/ Perceptividad Productividad	Demuestra facilidad para desplegar inquietudes de representación gráfica sobre un tema en cuestión.	5	4	5	5	19	
	Manifiesta acciones de productividad expresiva y ocurrencia a partir de un tema propuesto.	5	5	5	5	20	<i>Exstituir el Termin Ocurrencia</i>
	Plantea diversidad de ideas mediante asociaciones de producción gráfica en un tiempo dado.	5	4	5	5	19	
Flexibilidad/ Adaptabilidad Espontaneidad	Recurre a posibilidades que le sirven como alternativas de cambio e indagación.	5	5	5	5	20	
	Efectúa de manera espontánea las tareas asignadas a pesar del cambio de condiciones.	5	5	5	5	20	
	Experimenta alteraciones y cambios de categoría en la organización y representación de ideas como conjuntos diferenciados.	5	5	5	5	20	

Originalidad/ Infrecuencia Novedad	Crea nuevas formas de utilidad e incorpora distintos materiales para expresarse gráficamente.	5	5	5	5	20
	Interpreta de forma singular y se expresa mediante el uso de elementos gráficos.	5	5	5	5	20
	Produce ideas que se caracterizan por la novedad.	5	5	5	5	20
Elaboración/ Implicación Especificación	Aplica elementos que hacen entendible lo que quiere expresar y representar.	5	5	5	5	20
	Compone imágenes en función a detalles adicionales para enriquecer la propuesta.	5	5	5	5	20
	Establece analogías específicas como factores determinantes y culminantes en la configuración de imágenes.	5	5	5	5	20

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Felix Orlando Aparcana Isla
Sexo:	Hombre <input checked="" type="checkbox"/> Mujer () Edad <u>39</u> (años)
Profesión:	Psicólogo
Especialidad:	Psicólogo Clínico - Educativo
Grado Académico	Magister
Años de experiencia:	16 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente tiempo Completo Universidad Cesar Vallejo. Docente CERTUV - Docente SISE
Institución donde labora:	Docente SISE, CERTUV y UCV
Instrumento validado/no validado	Validado
Firma:	



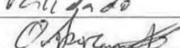
 Felix Orlando Aparcana Isla
 Psicólogo
 10784-10254

TABLA N° 2
VARIABLE 2. DESARROLLO DE CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	LISTA DE COTEJO PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO						
Autor del Instrumento	LUIS ORLANDO ZAPATA FARIAS						
Variable 2	DESARROLLO DE CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	I a t o t	Observaciones y/o recomendaciones
Percepción Visual/ Recepción Inferencia Aprehensión	Establece relaciones a través de la deducción en su propósito comunicativo.	5	5	5	5	20	
	Establece las características principales de elementos reales mediante la retención.	5	5	5	5	20	
	Realiza el ejercicio de concentración para la obtención de imágenes mentales.	5	5	5	5	20	
	Efectúa estrategias de observación en la comprensión de las formas y el espacio.	5	5	5	5	20	
Imaginación/ Recreación Creación	Construye imágenes recreativas sin que sea necesaria la disposición física de los objetos.	5	5	5	5	20	
	Emplea combinaciones inusuales intencionalmente asociando percepciones del pasado y elementos presentes.	5	5	5	5	20	
	Crea imágenes a partir de incorporaciones de elementos inusuales compositivamente.	5	5	5	5	20	

	Crea esquemas y métodos apropiados en su propuesta.	5	5	5	5	20	
	Propone imágenes que no guardan relación con la realidad desde su mundo interior como del exterior.	5	5	5	5	20	
Representación/ Interpretación Abstracción Personificación	Manipula adecuadamente técnicas y elementos formales de representación y comunicación visual.	5	5	5	5	20	
	Compone imágenes considerando el concepto de proporción y estructura.	5	5	5	5	20	
	Esboza ideas que expresan y proporcionan información para su interpretación.	5	5	5	5	20	
	Construye formas del entorno mediante la estilización.	5	5	5	5	20	
	Construye con recursos gráficos, imágenes bidimensionales y tridimensionales	5	5	5	5	20	
	Establece relaciones entre el lenguaje formal y el lenguaje simbólico para la representación de ideas.	5	5	5	5	20	
	Interpreta significados mediante la síntesis de imágenes.	5	5	5	5	20	

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Felix Orlando Aparcana Isla
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad <u>35</u> (años)
Profesión:	Psicólogo
Especialidad:	Psicólogo Clínico - Educativo
Grado Académico	Magister
Años de experiencia:	16 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente Tiempo Completo Universidad Cesar Vallejo
Institución donde labora:	Docente CERTUS - Docente SISE
Instrumento validado/no validado	SISE - CERTUS - UCV
Firma:	Validado 





FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
 4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de posgrado.

Título del proyecto de tesis:	El pensamiento creativo y el desarrollo de capacidades procedimentales del dibujo en alumnos del I y II ciclo de la escuela de diseño y comunicaciones del Instituto SISE de la sede de San Juan de Lurigancho.
Línea de investigación:	Investigación pedagógica

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Luis Orlando Zapata Farias	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Patricia Edith Guillén Aparicio	

Santa Anita, de del 201

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración				
	1	2	3	4	5
<p>1. SUFICIENCIA:</p> <p>Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.</p>	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.	Los ítems son suficientes y precisos en medir la dimensión o indicador
<p>2. CLARIDAD:</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.	El ítem es claro, tiene buena semántica y sintaxis adecuada.
<p>3. COHERENCIA:</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<p>4. RELEVANCIA:</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.	El ítem es esencial y muy relevante 'por lo que debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de:

www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf y modificado por la Dra. Patricia Guillén

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

TABLA N° 1
VARIABLE 1. PENSAMIENTO CREATIVO

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	ENCUESTA DE PENSAMIENTO CREATIVO						
Autor del Instrumento	LUIS ORLANDO ZAPATA FARIAS						
Variable 1	PENSAMIENTO CREATIVO						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Ít o t	Observaciones y/o recomendaciones
Fluidez/ Perceptividad Productividad	Demuestra facilidad para desplegar inquietudes de representación gráfica sobre un tema en cuestión.	4	5	5	5	19	
	Manifiesta acciones de productividad expresiva y ocurrencia a partir de un tema propuesto.	4	4	5	5	18	
	Plantea diversidad de ideas mediante asociaciones de producción gráfica en un tiempo dado.	5	5	5	5	20	
Flexibilidad/ Adaptabilidad Espontaneidad	Recurre a posibilidades que le sirven como alternativas de cambio e indagación.	5	5	5	5	20	
	Efectúa de manera espontánea las tareas asignadas a pesar del cambio de condiciones.	4	5	5	5	19	
	Experimenta alteraciones y cambios de categoría en la organización y representación de ítems como conjuntos diferenciados.	5	5	5	5	20	

Originalidad/ Infrecuencia Novedad	Crea nuevas formas de utilidad e incorpora distintos materiales para expresarse gráficamente.	5	5	5	5	20	
	Interpreta de forma singular y se expresa mediante el uso de elementos gráficos.	5	5	5	5	20	
	Produce ideas que se caracterizan por la novedad.	5	5	5	5	20	
Elaboración/ Implicación Especificación	Aplica elementos que hacen entendible lo que quiere expresar y representar.	5	5	5	5	20	
	Compone imágenes en función a detalles adicionales para enriquecer la propuesta.	5	5	5	5	20	
	Establece analogías específicas como factores determinantes y culminantes en la configuración de imágenes.	5	5	5	5	20	

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:



Nombres y Apellidos:	Héctor Omar Corobun Tapia		
Sexo:	Hombre (x)	Mujer ()	Edad 43 (años)
Profesión:	Docente - Investigador		
Especialidad:	Educación, Literatura, Historia del Arte		
Grado Académico	Magister		
Años de experiencia:	15 años		
Cargo que desempeña actualmente:	Docente		
Institución donde labora:	Cusabap. UNIV.		
Instrumento validado/no validado	validado		
Firma:			

TABLA N° 2
VARIABLE 2. DESARROLLO DE CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	LISTA DE COTEJO PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO						
Autor del Instrumento	LUIS ORLANDO ZAPATA FARIAS						
Variable 2	DESARROLLO DE CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO						
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	l a t o t	Observaciones y/o recomendaciones
Percepción Visual/ Recepción Inferencia Aprehensión	Establece relaciones a través de la deducción en su propósito comunicativo.	5	5	5	5	20	
	Establece las características principales de elementos reales mediante la retención.	5	5	5	5	20	
	Realiza el ejercicio de concentración para la obtención de imágenes mentales.	5	5	5	5	20	
	Efectúa estrategias de observación en la comprensión de las formas y el espacio.	5	5	5	5	20	
Imaginación/ Recreación Creación	Construye imágenes recreativas sin que sea necesaria la disposición física de los objetos.	5	5	5	5	20	
	Emplea combinaciones inusuales intencionalmente asociando percepciones del pasado y elementos presentes.	5	5	5	5	20	
	Crea imágenes a partir de incorporaciones de elementos inusuales compositivamente.	5	5	5	5	20	

	Crea esquemas y métodos apropiados en su propuesta.	5	5	5	5	20	
	Propone imágenes que no guardan relación con la realidad desde su mundo interior como del exterior.	5	5	5	5	20	
Representación/ Interpretación Abstracción Personificación	Manipula adecuadamente técnicas y elementos formales de representación y comunicación visual.	5	5	5	5	20	
	Compone imágenes considerando el concepto de proporción y estructura.	5	5	5	5	20	
	Esboza ideas que expresan y proporcionan información para su interpretación.	5	5	5	5	20	
	Construye formas del entorno mediante la estilización.	5	5	5	5	20	
	Construye con recursos gráficos, imágenes bidimensionales y tridimensionales	5	5	5	5	20	
	Establece relaciones entre el lenguaje formal y el lenguaje simbólico para la representación de ideas.	5	5	5	5	20	
	Interpreta significados mediante la síntesis de imágenes.	5	5	5	5	20	

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Héctor Omar Corobar Fopía		
Sexo:	Hombre (X)	Mujer ()	Edad _____ (años)
Profesión:	Docente - Investigador		
Especialidad:	Educación, Literatura, Historia del Arte		
Grado Académico	Magister		
Años de experiencia:	15 años		
Cargo que desempeña actualmente:	Docente		
Institución donde labora:	Censubup. NPFV.		
Instrumento validado/no validado	Validado		
Firma:			

Anexo 4. Constancia de autorización

Lima, 13 de setiembre del 2019

Directora
Ana Maria Quequejana Iquise
Del Instituto Superior SISE
De la sede de San Juan de Lurigancho

Solicitud de autorización

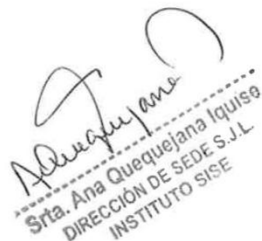
Estimada Directora Ana,

En primer lugar quiero hacerle llegar mi más cordial saludo, teniendo el conocimiento de su constante inquietud por el desarrollo educativo como un aporte muy importante de su persona en el campo profesional. Manifiestarle que me encuentro desarrollando un proyecto de investigación titulado **"EL PENSAMIENTO CREATIVO Y EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PROCEDIMENTALES DEL DIBUJO EN ALUMNOS DE LA ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIONES DEL INSTITUTO SISE DE LA SEDE DE SAN JUAN DE LURIGANCHO"**, como parte de este trabajo de investigación solicitarle el permiso correspondiente para la aplicación de instrumentos de evaluación que me permitirá lograr el grado de Maestro en Educación en la Universidad San Martín de Porres y al mismo tiempo obtener información necesaria.

De tal forma, estimada Directora, solicito a Ud. Que me permita la aplicación de los instrumentos de evaluación en estudiantes de la escuela de Diseño y Comunicaciones del I Y II ciclo. Los instrumentos están dirigidos a una prueba de desempeño en el desarrollo capacidades procedimentales del dibujo y la aplicación de un cuestionario que medirá el pensamiento creativo en los alumnos.

Para no extender la petición, quedo a la espera de que mi solicitud sea aprobada, aprovecho la oportunidad para manifiestarle los deseos sinceros de éxitos en su gestión.
Atentamente

Luis Orlando Zapata Farias
DNI: 42434700



Srita. Ana Quequejana Iquise
DIRECCIÓN DE SEDE S.J.L.
INSTITUTO SISE