



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO

**RELACIÓN ENTRE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL
CURSO DE FUNDAMENTOS VISUALES Y EL DESARROLLO DE
LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DE LA CARRERA DE
DISEÑO GRÁFICO DEL INSTITUTO CONTINENTAL DE
HUANCAYO**

**PRESENTADA POR
ELVIA LENI TUTUY BRAVO**

**ASESORA
LUZ MARINA SITO JUSTINIANO**

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

LIMA – PERÚ

2019



**Reconocimiento - No comercial - Compartir igual
CC BY-NC-SA**

La autora permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

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



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

**RELACIÓN ENTRE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL CURSO
DE FUNDAMENTOS VISUALES Y EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DE LA CARRERA DE DISEÑO
GRÁFICO DEL INSTITUTO CONTINENTAL DE HUANCAYO**

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

**PRESENTADA POR:
ELVIA LENI TUTUY BRAVO**

**ASESORA:
DRA. LUZ MARINA SITO JUSTINIANO**

LIMA, PERÚ

2019

**RELACIÓN ENTRE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL CURSO
DE FUNDAMENTOS VISUALES Y EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DE LA CARRERA DE DISEÑO
GRÁFICO DEL INSTITUTO CONTINENTAL DE HUANCAYO**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESORA:

Dra. Luz Marina Sito Justiniano

PRESIDENTA DEL JURADO:

Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. Carlos Augusto Echaiz Rodas

Dr. Miguel Luis Fernández Avila

DEDICATORIA

A mis padres por su incansable apoyo en tiempos difíciles.

AGRADECIMIENTOS

A Juan, Elvia, Niza y Mariel (mi familia), por su paciencia, soporte y compañía en este proceso.

A mi asesora Dra. Luz Marina Sito Justiniano por sus pertinentes enseñanzas, consejos y recomendaciones en la elaboración de mi trabajo.

A todas las personas que contribuyeron a que esta investigación se realice con éxito.

ÍNDICE

	Pág.
Portada	i
Título	ii
Asesor y miembros del jurado	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimientos	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	13
1.1 Antecedentes de la investigación	13
1.1.1 Antecedentes Nacionales	13
1.1.2 Antecedentes Internacionales	17
1.2 Bases teóricas	19
1.2.1 Conceptualización de Estrategias Didácticas	19
1.2.1.1 Dimensiones de la variable Estrategias Didácticas	24
1.2.1.2 Sustento teórico de las dimensiones	26
1.2.2 Conceptualización de la Creatividad	35
1.2.2.1 Desarrollo de la creatividad. Modelos teóricos	37

1.2.2.2 Dimensiones sobre la variable Desarrollo de la Creatividad	40
1.2.2.3 Sustento teórico de las dimensiones	45
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	60
2.1 Formulación de hipótesis	60
2.1.1 Hipótesis principal	60
2.2.2 Hipótesis específicas	60
2.2 Variables	61
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	64
3.1 Diseño metodológico	64
3.2 Diseño muestral	65
3.2.1 Población	65
3.2.1 Muestra	65
3.3 Técnicas de recolección de datos	65
3.4 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información	65
3.5 Aspectos éticos	66
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	68
4.1 Confiabilidad de los instrumentos	68
4.2 Prueba de la hipótesis general	115
4.2.1 Prueba de hipótesis específica 1	119
4.2.2 Prueba de hipótesis específica 2	123
4.2.3 Prueba de hipótesis específica 3	127
4.2.4 Prueba de hipótesis específica 4	131
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	135
DISCUSIÓN	135
CONCLUSIONES	138
RECOMENDACIONES	140
FUENTES DE INFORMACIÓN	142

ANEXOS	146
Anexo 1. Matriz de consistencia	147
Anexo 2. Instrumentos / Cuestionarios	149
Anexo 3. Validación de Instrumentos por juicio de expertos	151

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico en el Instituto Continental de Huancayo. El diseño fue no experimental, el nivel fue descriptivo - correlacional. La población y la muestra estuvo conformada por 66 alumnos de 70 matriculados en el curso de Fundamentos Visuales I y II. Los instrumentos utilizados para establecer la relación entre las dos variables fueron dos cuestionarios aplicados a los alumnos del segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental. Los resultados determinaron que existe una relación significativa entre las dos variables planteadas: Estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales y desarrollo de la creatividad.

Palabras clave: Estrategias didácticas – Desarrollo de la creatividad

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the relationship between the teaching strategies in the course of Visual Foundations and the development of creativity in the students of Graphic Design at the Continental Institute of Huancayo. The design was not experimental, the level was descriptive - correlational. The population and the sample consisted of 66 students of 70 enrolled in the course of Visual Foundations I and II. The instrument used to decide the relationship between the two variables was two questionnaires applied to the students of the second cycle of the Graphic Design career of the Continental Institute. The results determined that there is a significant relationship between the two variables proposed: didactic strategies of the course of Visual Foundations and development of creativity.

Keywords: Teaching strategies - Development of creativity

INTRODUCCIÓN

Se ha observado a partir de numerosas experiencias de enseñanza en las diversas escuelas e institutos de formación artística y de diseño del país que existen muchos problemas y limitaciones relacionados con las estrategias didácticas con que se enseñan los cursos de estas carreras muy afianzados en los modos tradicionales que el estudiante de hoy ya no asimila. Debido a esto el alumno promedio aprende con dificultad y no se siente capaz de llegar a cumplir con lo que la carrera le exige que es el manejo creativo de la comunicación visual. Al no sentirse capaz y no comprender la utilidad de su carrera el alumno la abandona a medio camino dejándola inconclusa, ésta es la situación que se da por lo general en muchas instituciones de formación artística y, específicamente, en la especialidad de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo que es el lugar en donde se piensa aplicar el presente trabajo.

En nuestro país estas especialidades han tenido hasta hace muy poco tiempo una categoría de carrera técnica, que ha hecho que su enseñanza ponga más énfasis

en las habilidades manuales despojadas de su contenido conceptual y simbólico. Instituciones como la Escuela Nacional Autónoma de Bellas Artes del Perú que recientemente han adquirido el estatus universitario se han encontrado frente a una situación de carencias en relación a su preparación académica, frente a esto los docentes de estas instituciones se ven en la necesidad de reformular sus métodos de enseñanza, dejando atrás los métodos arcaicos con que fueron educados ellos mismos. Sin embargo esta parece ser una labor difícil en este contexto pues no existen en nuestro medio muchos referentes sobre estrategias educativas dentro del arte que harían posible que estos docentes modifiquen sus didácticas de enseñanza. Esta situación tiene un fuerte impacto no solo en el modo de aprendizaje de un alumno regular de Arte o Diseño sino también en el desarrollo de su capacidad creativa, que es finalmente uno de los requisitos fundamentales para ejercer este tipo de carreras.

En la actualidad existe una gran carencia de investigaciones y propuestas que vayan más allá en cuanto a la enseñanza del diseño. Sin embargo, tal como lo muestran muchos pequeños análisis, existe la necesidad de un cambio de orientación en la enseñanza del arte y el diseño. La manera de enseñar esta disciplina tiene que ver más con tendencias impuestas por las demandas del mercado que con estrategias pedagógicas que encaren directamente el problema del aprendizaje creativo. Sin embargo, habría que afirmar también que las nuevas ciencias humanas sobre el pensamiento complejo, están indicando importantes aspectos que deben ser valorados en la formación y acción del diseñador, al mismo tiempo que señalan caminos para desarrollar una didáctica propia para el diseño. Para ello se requiere discutir y ampliar los criterios para la implementación de las estrategias de enseñanza-aprendizaje en los cursos que componen esta

especialidad, que orienten la formación integral y competencias necesarias para el profesional del diseño lo que nos lleva a los docentes de estas especialidades a investigar en los currículos de escuelas y universidades extranjeras, principalmente de Latinoamérica para tratar de elaborar propuestas adaptadas a nuestro contexto en particular que contribuyan significativamente en la enseñanza de las carreras artísticas de nuestro medio ayudando a forjar profesionales más creativos y mejor capacitados en estos ámbitos.

En esa medida hay una urgencia de replantear la metodología clásica del diseño que se ha ocupado casi exclusivamente de los métodos de aprendizaje de la técnica. Hasta ahora no se ha trabajado una descripción extensa de los métodos de acción intelectual en el diseño aun a pesar de que en las instituciones donde se enseña el Diseño Gráfico actualmente se aplica el modelo por competencias, éstas solo se definen en sus capacidades técnicas mas no en las definiciones precisas sobre términos que tienen que ver con la creatividad. Por este motivo es que se plantea la relevancia de definir desde el punto de vista pedagógico a la competencia de la creatividad en vista de que el proceso creativo está inmerso en el acto de diseñar; lo cual implica un reto para el docente quien debe planificar un proceso de enseñanza-aprendizaje flexible y adaptable a las diversas capacidades creativas de los alumnos. Asimismo, el docente de cualquier curso de la especialidad de diseño debe buscar los mecanismos para que la “enseñanza” de la creatividad sea más que un simple estímulo de la imaginación y la fantasía.

Una manera de buscar estos mecanismos es con el aporte que puede significar la elaboración de investigaciones con nivel académico que a su vez contribuyan a

eliminar prejuicios sobre las carreras artísticas y de diseño, a las que en nuestro país no se les da suficiente validez, tal vez porque existe una creencia de que estas carreras abordan aspectos de la vida que la mayoría de la población cree “que no sirven para nada” por lo que no aportan grandes ganancias económicas a quien las ejerce. Esta circunstancia no parece ser la de otros países de Latinoamérica como Argentina, Colombia o México en donde existen importantes instituciones de formación superior de estas carreras tales como el Instituto Nacional de Bellas Artes en México (en <https://www.inba.gob.mx/escuel>), que alberga en sus monumentales instalaciones carreras de Arte y Diseño con niveles de licenciatura, además de posgrados con menciones en aspectos relacionados a estas especialidades.

Frente a este panorama, que aqueja la dinámica de la enseñanza creativa en el país, desde aquí nos proponemos otorgar una pequeña contribución desde el ámbito pedagógico académico con este trabajo de investigación que aborda el tema planteando el problema general de la siguiente forma:

- ¿Cuál es la relación entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo?

A partir de esto los problemas específicos se formularon de la siguiente forma:

1. ¿Cuál es la relación entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y las habilidades de dominio y bagaje de

conocimientos de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo?

2. ¿Cuál es la relación entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y los procesos relativos a la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo?
3. ¿Cuál es la relación entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y el condicionamiento psicológico para el desarrollo de la creatividad de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo?
4. ¿Cuál es la relación entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y los factores socioculturales en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo?

El objetivo principal se centró en determinar la relación entre estas dos variables mencionadas y se formuló de la siguiente forma:

- Determinar la relación que existe entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

De aquí se desprendieron los objetivos específicos:

1. Determinar la relación entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y las habilidades de dominio y bagaje de conocimientos de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.
2. Determinar la relación entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y los procesos relativos a la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.
3. Determinar la relación entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y el condicionamiento psicológico para el desarrollo de la creatividad de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.
4. Determinar la relación entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y los factores socioculturales en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

La hipótesis principal afirma que:

- Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con el desarrollo de la creatividad en los alumnos del Instituto Continental de Huancayo.

Por lo tanto, las hipótesis específicas son:

1. Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con las habilidades de dominio y bagaje de conocimientos de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.
2. Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con los procesos relativos a la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.
3. Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con el condicionamiento psicológico para el desarrollo de la creatividad de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.
4. Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con los factores socioculturales en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

Justificación

La enseñanza del arte y el diseño en nuestro país ha estado llena de carencias metodológicas. Estas carencias dentro de la enseñanza del diseño se han dado porque en nuestro contexto el fenómeno de la formación artística superior es relativamente reciente en relación a ciertas instituciones más avanzadas en el mundo, sumado a la dificultad del acto de formar y educar competencias y habilidades que tienen que ver más con fomentar la creatividad y la sensibilidad que con el acto de describir, memorizar, analizar o inferir. En este contexto, donde la formación de los diseñadores y artistas deviene empobrecida y desactualizada, carente del nivel, y de la exigencia de una formación superior es que se hace apremiante la formulación de propuestas que provengan de investigaciones hechas con rigor científico, aunque este hecho se presente como un contrasentido en este tipo de carreras donde la aparente flexibilidad y apertura es condición fundamental para el desenvolvimiento de la libertad creativa. Si bien la libertad y la apertura son condiciones básicas para el desarrollo de la creatividad, es en el proceso mismo de su enseñanza que se tienen que dar ciertas condiciones metodológicas que favorezcan el desenvolvimiento creativo. La enseñanza para el desarrollo de la creatividad no es efectiva en un ambiente solo aparentemente libre y desprovisto de una guía que lo encamine hacia su desarrollo, muy por el contrario, esta guía es necesaria para encaminar mejor el potencial creativo con el que viene cada alumno.

Importancia de la investigación

Por lo anteriormente mencionado el presente proyecto se realizó con la idea de contribuir a generar estrategias didácticas efectivas en la enseñanza del curso de Fundamentos Visuales (que es la materia básica que introduce en el manejo del lenguaje visual) para que el alumno de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental conozca y valore desde el inicio su carrera y observe cómo el desarrollo de su potencial creativo puede estar ligado al aprendizaje del manejo de los elementos visuales en la comunicación visual, que es finalmente la meta de su carrera. Esto traerá beneficios a la institución mencionada, ya que la indagación de nuevos métodos didácticos efectivos en un curso fundamental como este logrará el enganche del alumno con su carrera y evitará futuras deserciones, las cuales son muy frecuentes en esta especialidad. Además de generar un prestigio que atraerá un mayor número de aspirantes y futuros alumnos a la misma.

Existe en la actualidad la necesidad de una mejor formación profesional de la carrera de Diseño; en vista, no solo, de la creciente demanda de estos profesionales en los distintos campos del diseño ligados a la actividad económica de la sociedad, que son: la publicidad, el diseño de modas, diseño arquitectónico, diseño de interiores, etc. Por este motivo es que el problema a tratar en el presente proyecto se hace urgente y más relevante en la medida en que es un tema que no ha sido muy recurrente en las investigaciones profesionales de nuestro país.

Viabilidad de la investigación

La investigación fue viable en términos económicos ya que se contó con los recursos financieros necesarios para afrontar los gastos que demandó la investigación y se dispuso del tiempo adecuado para la recopilación y el procesamiento de la información. Este trabajo se pudo llevar a cabo gracias a que se contó con la autorización de la Dirección General del Instituto Continental de Huancayo para la aplicación de los instrumentos en la población de estudiantes pertenecientes a la carrera de Diseño Gráfico, cuya muestra fue constituida por 66 alumnos de 70 matriculados en el curso de Fundamentos Visuales. Se aplicó una metodología encaminada a dar las respuestas efectivas al problema expuesto con encuestas con modelo politómico como instrumentos validados por juicio de expertos para darle confiabilidad a los resultados obtenidos. Asimismo se dispuso de los materiales e implementos necesarios para la realización del proyecto en todas sus fases.

Limitaciones del estudio

Este proyecto se desarrolló en medio de una principal limitación que fue la falta de material teórico que sirva de antecedente en nuestro país acerca de las propuestas pedagógicas en materia de educación artística, y más específicamente sobre estrategias didácticas y desarrollo de la creatividad a nivel de formación superior. Esta limitación que viene a ser justamente la causa del problema que aquí se plantea, que es la de los obsoletos y deficientes métodos de enseñanza del diseño, es la que nos obligó redundar en la importancia de este

trabajo para sentar un precedente a nivel nacional dentro de la enseñanza artística y de diseño, y de esta manera superar este impedimento recurriendo esencialmente a documentos extranjeros con la finalidad de tener referentes dentro del marco teórico que sustenten experiencias de otros países que nos aporten ideas para poder aplicarlas a nuestro contexto.

Metodología utilizada

Con el fin de concretar lo señalado en el plan, se trabajó con un enfoque cuantitativo usando la recolección de datos con base en la mediación numérica y el análisis estadístico. El diseño de investigación usado fue No Experimental, porque no se manipularon variables. Se trabajó a nivel descriptivo – correlacional; descriptivo, porque se buscó observar los niveles de las variables descritas, correlacional, debido a que lo que se buscó saber es si las estrategias didácticas tienen relación con el desarrollo de la creatividad. Para la realización del presente trabajo de investigación se usaron como fuentes de información los materiales bibliográficos, hemerográficos y electrónicos.

Este informe, resultado del trabajo de investigación, consta de cinco capítulos: en el primero se encuentra el Marco Teórico que analiza la información pertinente para la realización de esta investigación. Encontramos aquí los antecedentes relacionados con la investigación y el sustento teórico de las variables: estrategias didácticas y desarrollo de la creatividad. En el segundo capítulo se exponen las hipótesis, con las cuales se plantea una respuesta al problema de investigación. En el tercer capítulo se presenta el diseño metodológico, el diseño muestral, las

técnicas utilizadas para la recolección de los datos, el análisis estadístico que se aplicó para procesar la información y, finalmente, se declaran los aspectos éticos que se respetaron en la realización de este trabajo de investigación. En el cuarto capítulo se encuentran detallados los resultados obtenidos que son presentados en tablas y gráficos con las respectivas interpretaciones para cada pregunta, así como la relación entre ambas variables y su constatación con las hipótesis. En el quinto capítulo se encuentra la discusión, interpretación y análisis de los resultados, las conclusiones, las recomendaciones, posteriormente se suscriben las fuentes de información consultadas y, al finalizar, se adjuntan como anexos los instrumentos utilizados.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la Investigación

Existen muy pocas investigaciones nacionales o extranjeras que relacionen ambas variables. En cuanto a las fuentes nacionales, solo se hallan trabajos que abordan el desarrollo de la creatividad desde la formación inicial y básica. En relación a las fuentes del extranjero, encontramos también trabajos que profundizan más en el tema de la creatividad. En ese sentido, estas investigaciones buscan conocer de manera más profunda el tema de la creatividad siempre emparentado con la docencia más no tanto desde el ámbito específico de las estrategias didácticas.

1.1.1 Antecedentes Nacionales

La revisión bibliográfica arrojó como resultado que, a nivel local, dentro de la ciudad de Huancayo no existe antecedente alguno en relación al tema. A

nivel nacional hay algunos pocos estudios que manejan la variable del desarrollo de la creatividad, hechos para los niveles de Educación Inicial y Educación Básica y para estudios dentro de otras especialidades, son referentes que nos pueden dar algunas bases en relación al tema a través de la Educación artística:

Cuba y Palpa (2015), en su tesis “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I:E:P de la localidad de Santa Clara” elaborado para optar el grado de Licenciatura en la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle “La Cantuta”, luego de recalcar la relevancia del desarrollo de la creatividad, confirman sus hipótesis formuladas en relación a su postulado sobre la relación entre la hora del juego libre y la creatividad; observando que La hora del juego libre en los sectores está relacionado directamente con el Creatividad, es decir, que a mayores niveles de la hora del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de Creatividad. Además según la correlación de Spearman de 0.857 representan éstas una correlación positiva considerable; asimismo si elevamos r^2 se obtiene la varianza de factores comunes $r^2 = 0.83.9$ por lo tanto existe una varianza compartida del 83.9%.

Muñoz (2010), realizó su investigación sobre “Estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo de los estudiantes en el Área de Educación para el Trabajo en la II etapa de Educación Básica de la I.E San Patricio – Callao”, hecha para optar el grado de Licenciatura en la Universidad Enrique Guzmán y Valle “La Cantuta”. Tuvo como objetivo general proponer estrategias de estimulación del Pensamiento Creativo en los estudiantes del

Área de Educación para el Trabajo, poniendo énfasis en la importancia de la praxis educativa por medio de estrategias donde participen interactivamente estudiantes y docentes para el desarrollo del pensamiento divergente. Con esta finalidad utilizó una metodología de encuestas en la que se aplicó un cuestionario de veinticuatro ítems a ocho docentes. El resultado puso en evidencia que los docentes, si bien conocen la importancia de la estimulación del pensamiento creativo, no aplican estrategias dirigidas a desarrollarlo en el área de Educación para el Trabajo. Esta referencia se relaciona con la nuestra, porque aquí manejamos nuestras dos variables, aunque en diferente ámbito y los resultados hacen referencia al impacto que tienen en las estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad.

Castañeda (2008), con la tesis “Aplicación del Programa de Artes Plásticas en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa N° 136 COVIMA”, hecha para optar el grado de magister en Gestión Educativa en la Universidad Enrique Guzmán y Valle “La Cantuta”, desarrolló un trabajo que tenía como objetivo demostrar en qué medida un programa de artes plásticas desarrolla la creatividad en los niños”. (p. 4). Después de un proceso con diseño cuasi-experimental que se desarrolló con dos grupos de niños llegó a la conclusión de que “el programa de artes plásticas influye en el desarrollo de la creatividad al incrementarlo significativamente” (p. 5), a partir de los resultados arrojados por las pruebas realizadas. Este trabajo se relaciona con la presente investigación porque aborda el tema del desarrollo creativo a través de la enseñanza de las artes plásticas.

Zúñiga (2004), en la tesis “Aplicación de un programa de técnicas para incrementar la creatividad en los niños de tres años en sus niveles de originalidad y comunicación oral en el CEI N°04 Niño de Praga, Pueblo Libre” para optar por el título de Profesora en Educación Inicial, llega a las siguientes conclusiones:

- a) Un 92% en originalidad y en expresión oral respecto de las técnicas gráfico – plástica. Por ello es que podemos decir que, a través del programa de técnicas gráfico plásticas, la variedad y diversidad de materiales permite a los niños desarrollar su capacidad de crear y lograr su propio estilo a la vez que expresarse con naturalidad y espontaneidad.

- b) Al realizar la comparación de los resultados tanto en la prueba de entrada y salida, se puede determinar que, en la prueba de entrada, los niños obtuvieron un 26, 5% y en la prueba de salida luego de haber participado en el programa un 96,5%

Esto afirma que la aplicación del programa influye totalmente en el desarrollo de la creatividad. (pp. 58 -110-112).

Saravia (1998), en su tesis “Aplicación de un programa de Artes Plásticas para incrementar la capacidad creadora en sus niveles de originalidad, fluidez, flexibilidad y habilidad para establecer relaciones en los niños de cinco años de edad del CEI N° 069 Pueblo Joven Mochete del Agustino” para optar por el título de Profesora de Educación Inicial, ISPPEI, llega a las siguientes conclusiones:

- a) Se incrementó en un 81% en originalidad consiguiendo un estilo propio y a la vez creativo y original en los trabajos realizados.

- b) Desarrollan 78% en fluidez. Así podemos decir que, a través del programa de técnicas gráfico plásticas la diversidad y variedad de materiales han permitido al niño desarrollar su capacidad de crear un sinnúmero de ideas ante cualquier situación. (p. 108).

1.1.2 Antecedentes internacionales

Se encontraron antecedentes a nivel internacional en relación con nuestras variables a nivel de Educación Básica, como es el caso de la siguiente investigación:

López y Navarro (2011), por su parte, en su trabajo de investigación sobre Rasgos de la personalidad y desarrollo de la creatividad hecho para la Universidad de Murcia España, tuvo como objetivo identificar si hay rasgos de la personalidad que influyen en el desarrollo de la creatividad, tomando una muestra de 90 alumnos de primaria pertenecientes a un colegio de educación infantil y primaria de la Comarca del Altiplano (Jumilla) en la región de Murcia (España), de los cuales 45 estaban en el primer curso y los otros 45 restantes en el tercer curso (21 alumnos de primero y 22 de tercero actuaron como grupo de control, mientras que 24 alumnos de primero y 23 alumnos del tercer curso conformaron el grupo experimental). A estos últimos se les aplicó el programa elaborado por Renzulli y colaboradores

(1986), para la mejora de la creatividad. Los instrumentos utilizados para medirla fueron la sub-prueba de expresión figurada forma A del pensamiento creativo de Torrance, el cuestionario de creatividad GIFTI, adaptado por Martínez Beltrán y Rimmén en 1985, y el cuestionario de personalidad para niños ESPQ, llegando a la conclusión que existe una complejidad y bipolaridad en los rasgos de la personalidad de las personas más creativas, siendo los niños más ansiosos y extrovertidos los que incrementaron más su creatividad después del programa de intervención.

Ruíz (2004), en su tesis *Creatividad y Estilos de Aprendizaje para optar por el Doctorado en la Universidad de Málaga*, tuvo como objetivo principal de investigación la comprobación de la relación entre la Creatividad y los Estilos de Aprendizaje, para lo cual observó la capacidad creativa de sus estudiantes a través de 4 dimensiones concretas; Motivación, I.E., Bagaje de Conocimientos y Estilos de Aprendizaje. Los resultados obtenidos comprobaron que la manifestación de un Estilo de Aprendizaje determinado mantiene relación con los niveles creativos que muestran los alumnos, específicamente a través de sus componentes emocionales.

1.2 Bases Teóricas

1.2.1 Conceptualización de Estrategias Didácticas

Empezaremos por definir la palabra estrategia desde sus raíces. El diccionario Larousse (versión on line) lo define como una: “técnica y arte de concebir, preparar y dirigir las operaciones militares”. Ciertamente la palabra estrategia en su uso devino ya aplicada a otras esferas de la actividad humana como la habilidad para dirigir una acción encaminada hacia conseguir un objetivo predeterminado. Por otro lado, etimológicamente, la palabra didáctica viene del griego *didaktiké* que significa enseñar y *tékne*-arte, entonces una traducción directa nos habla de la didáctica como el arte de enseñar. De esta forma definimos a las estrategias didácticas como un conjunto sistemático de acciones y orientaciones para el ejercicio educativo que devienen de algún método pedagógico y conforman el modo de diseñar el proceso de enseñanza por parte del docente.

Estrategias didácticas en el arte y el diseño

La educación artística es un método de enseñanza enfocado en ciertos campos del arte, referidos a la educación plástica y visual, educación musical y educación expresiva del cuerpo (danza o teatro, etc.). Es un tipo de educación que en nuestra sociedad puede darse de manera formal (una educación artística para la formación de profesionales), informal o no formal para los que no quieren ser profesionales en estos campos pero tienen alguna inquietud, talento o interés en ejercerla esporádicamente.

La educación artística actualmente toma en cuenta los aportes de la teoría de la Gestalt, que si bien no es un modelo pedagógico específicamente sirve mencionarla para ver las influencias de otras disciplinas (como la psicología de la percepción) dentro del arte. Las leyes de la percepción fueron postuladas por los psicólogos de la Gestalt Max Wertheimer, Wolfgang Köhler y Kurt Koffka (1935), quienes en un laboratorio de psicología experimental observaron que el cerebro humano organizaba las percepciones como una totalidad (gestalts) de acuerdo con ciertas leyes a las que denominaron “leyes de la percepción”. Estas leyes que enuncian principios generales presentes en cada acto perceptivo, demostrando que el cerebro hace la mejor organización posible de los elementos que percibe, dan pie para replantear las funciones del arte y su repercusión dentro de la sociedad, considerándolo entonces como un importante medio de comunicación de gran impacto y que, como el lenguaje oral, tiene elementos (el punto, la línea, el color, la luz, la textura, y otros) que usa para la transmisión de un mensaje determinado. Desde entonces, la enseñanza del arte empieza por introducir al alumno en la importancia del fenómeno visual, el conocimiento de los elementos visuales, y el valor de un manejo adecuado y efectivo de éstos en la labor expresiva y comunicativa del arte.

Otra gran influencia en la percepción actual de las funciones del arte y, por lo tanto, en su enseñanza se encuentra en la Escuela de la Bauhaus, una escuela de arte, arquitectura y diseño fundada en Weimar, Alemania en 1919 por el arquitecto, urbanista y diseñador Walter Gropius (1883). Esta institución constituye un importante referente derivado de la idea de que el arte no solo es un medio de expresión clásico y elitista destinado a ser

entendido por unos pocos, sino que es una herramienta de comunicación estética que puede ser usada incluso en objetos de uso cotidiano y masivo. La concepción pedagógica que subyace es que el alumno, en el momento de crear, recuerda esos elementos aprendidos y los relaciona interactivamente con la obra; sea para cualquier tipo de diseño u otra disciplina artística.

La formación del diseñador, desde los primeros años de institucionalización en la Escuela de la Bauhaus, se caracteriza por la enseñanza a través de proyectos, algunas veces identificados con la realidad social y otras veces con propuestas conceptuales en búsqueda del desarrollo de la creatividad. Sin embargo, podemos afirmar que en el diseño siempre ha predominado la enseñanza orientada a la práctica, con un enfoque integral, en donde las diversas dimensiones que intervienen en el proceso de diseño obligan a mediar entre lo estético y lo técnico.

Existen paradigmas didácticos en los modelos curriculares de Eisner (1972), que recurrió a los ámbitos o dominios del aprendizaje de arte, y nos sirven para proponer nuevos ejes curriculares para los ámbitos referidos al aprendizaje del arte reuniendo diferentes disciplinas, entre ellas la misma creación artístico-visual cuyo propósito es globalizar los procesos relacionados con la propia disciplina (el mundo del arte y el diseño) y por lo tanto se presenta como un paradigma de síntesis basado en la transmisión de la cultura artística.

La enseñanza del diseño y la formación basada en competencias junto a su confrontación con la autoevaluación de la experiencia docente proponen aspectos conceptuales y criterios operativos que ayudan a la articulación y planificación de las estrategias docentes a lo largo de los años de formación. Se concluye en la constante necesidad de actualización docente en la planificación de las estrategias que propicien un aprendizaje integral, creativo, multidimensional y reflexivo, en sincronía con los cambios de la sociedad actual. Con la finalidad de abordar un enfoque de la educación artística, poniendo énfasis en el desarrollo de la creatividad, es útil recurrir a la psicología cognitiva que ha sido la que más ha estudiado el fenómeno valiéndose de modelos teóricos acerca de la cognición, basados en los procesos mentales como reguladores de la actividad humana, una forma de conexión no mecánica entre el estímulo y la respuesta. El cognitivismo sostiene con estos estudios que el sujeto no es sólo un organismo que reacciona frente a un contexto o un ambiente, sino que desarrolla sus propias capacidades para entender su entorno y demostrar su comprensión como forma de dominio cuando tiene la motivación para hacerlo. Es un ser activo ante la información recibida de afuera lo que le permite resolver problemas, generar experiencias y reestructurar lo que ya sabe para conseguir nuevos aprendizajes. El fundamento central de la teoría cognoscitiva consiste en reconocer que el aprendizaje es un proceso de modificaciones sucesivas de las estructuras cognitivas que son causa de la conducta, y dentro de esta línea la creatividad se presenta como “un estilo cognitivo que genera una disposición a actuar de modo diferente frente a los problemas” (Eysenck, 1995, p. 42). Este concepto nos es válido en la

medida en que hace evidente la influencia de la formación artística en los tipos de aprendizaje de los seres humanos.

Estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales

Las estrategias didácticas, como ya señalamos, son los lineamientos que se necesitan para la concreción de un objetivo pedagógico. Implican la secuencia de acciones a realizar, la determinación de los roles de las personas implicadas y la contextualización del proceso de aprendizaje para la obtención de logros. En cuanto a las estrategias didácticas para el arte y el diseño, estas suponen construir métodos no necesariamente lineales como las que se establecen en el aprendizaje estrictamente académico. Los lineamientos precarios aun de la enseñanza de las artes en el país se basan más bien en una constante readaptación de los esquemas pedagógicos clásicos. Esto se debe a la visión simplista y prejuiciosa que no ve en el diseño una especialidad que amerite una formación de rigor académico reduciéndola a un estudio de carácter meramente instrumental y técnico, y despojándola de su potencial contribución al conocimiento. En este potencial, que no se percibe desde un punto de vista estrictamente racional y academista, radica justamente su capacidad para generar conocimiento desde una visión más amplia que las que tiene la didáctica tradicional.

Los estudios contemporáneos han demostrado largamente que los seres humanos no somos entes absolutamente racionales poseedores de una única inteligencia (Gardner, 1996). En esa medida “la construcción del

conocimiento no sigue las leyes de linealidad ni generalización, (...)" (De la Torre, 2004, p. 126). Más aún para quienes postulan la Teoría del Pensamiento Complejo el individuo "no es un ser desligado de su entorno, sino que se va construyendo y va construyendo (...) su realidad dentro de un sistema social, natural y cósmico mucho más complejo" (ídem, p. 126). Teniendo esto en cuenta y considerando el valor del lenguaje plástico como herramienta comunicativa, se impone entonces el establecimiento de nuevas formas de aprendizaje que integren el aprendizaje teórico con métodos que fomenten el desarrollo de la capacidad para percibir la relación entre formas, objetos y colores; lo que también incide de alguna manera en la capacidad del individuo para observar las relaciones entre los fenómenos socio-culturales de su entorno.

1.2.1.1 Dimensiones de la variable Estrategias Didácticas

Las dimensiones planteadas para esta variable van a ser abordadas bajo el esquema didáctico clásico con el que se trabaja en la actualidad. Solamente los contenidos del curso de Fundamentos Visuales consideran el hecho de que la formación del diseñador gráfico tiene como objetivo, a parte de su preparación técnica, el desarrollo de actividades intelectuales como crear o interpretar, además de un conocimiento de los fundamentos teóricos básicos de cómo funciona el fenómeno de la percepción visual; ya que según afirma Dondis (2000) "lo que uno ve es una parte fundamental de lo que uno sabe, y el conocimiento visual puede ayudarnos a ver lo que vemos y a saber lo que sabemos" (Dondis, 2000, pág. 31). Todo esto sólo se tiene en cuenta a

nivel temático más no necesariamente en las estrategias didácticas usadas por los docentes. Por tanto, a continuación, se detallan las dimensiones que van a guiar la primera variable de esta investigación.

Cuadro de las dimensiones sobre Estrategias Didácticas y sus Indicadores

Variable 1. Estrategias Didácticas en el curso de Fundamentos Visuales	
Dimensiones	Indicadores
1. Métodos	<ul style="list-style-type: none"> • El docente lleva al alumno a deducir de lo general a lo específico (Deductivo) • Conduce la clase a partir del estudio de casos particulares (Inductivo)
2. Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • El docente usa la técnica expositiva (Clase magistral) • Tiene buenos recursos expositivos (tono de voz, manejo de tiempo y espacio) • Promueve la exposición de los trabajos de los alumnos • Usa guías de estudio • Ilustra o demuestra en la práctica lo expuesto teóricamente • Promueve actividades grupales para realizar trabajos de investigación
3. Procedimientos	<ul style="list-style-type: none"> • El docente realiza la planificación, formulación de planes, metas y objetivos • Regula y controla los tiempos de cada actividad • Hace uso de medios y recursos didácticos • Diseña materiales educativos • Señala fuentes de información y consulta • Elabora e integra la información con su debido proceso de transferencia, inferencia y contextualización • Tiene métodos de evaluación y recuperación de la información constantes • Induce al análisis y la reflexión • Realiza actividades y prácticas para la evocación de lo aprendido

1.2.1.2 Sustento teórico de las dimensiones

- **Métodos**

Encontramos que la terminología de “método” proviene del griego mhtodos y significa camino, vía, medio para llegar a un fin. Desde una perspectiva científica, “el método se define como un sistema de reglas que nos sirven para alcanzar un objetivo determinado y que persigue también los mejores resultados” (En https://www.ecured.cu/M%C3%A9todos_de_ense%C3%B1anza).

Dentro de la didáctica educativa se usa para la orientación del proceso de enseñanza-aprendizaje. La manera de poner en práctica este proceso es justamente el método, es decir, el orden, la secuencia con que se desarrollará. Implica también una organización que establece los parámetros a seguir. El método lo proponemos como una de las dimensiones que nos será útil en este trabajo, cuyos indicadores nos darán señales de cómo se expresa la relación con la segunda variable, y para observar si es que estos métodos tienen una influencia relevante no solo en el aprendizaje de los contenidos del curso de Fundamentos Visuales sino en el desarrollo de la creatividad, que es finalmente el objetivo de este trabajo.

En el aprendizaje de las artes visuales, primero es importante aprender a leer una imagen en su contexto (lo que supone un aprendizaje teórico). Ésta es una habilidad que se interrelaciona luego con la preparación práctica para

producir una imagen, “(...) el desarrollo de una ayuda al desarrollo de la otra. Esta integración corresponde a la manera en que se aprende el arte”. (Mae, 2003, p. 22). Por esto mismo, en el proceso de enseñanza del Diseño Gráfico los métodos que son más frecuentemente utilizados son el Deductivo y el Inductivo. El primero es básico en el sentido de facilitar al alumno el aprendizaje de los aspectos fundamentales de la lectura de una imagen. Aquí se empieza, primero, a enfocar el contenido del curso desde un aspecto teórico general que sustentará la validez de todo lo que se irá aprendiendo a continuación. De esta manera el alumno se verá empujado poco a poco a desentrañar los aspectos más particulares de su aprendizaje, tanto teórico como práctico, y desde éste último su propia experiencia práctica le llevará a encontrar sentido a lo aprendido; lo que ya vendría a transformarse en un método inductivo al requerírsele luego la elaboración de trabajos prácticos con temas particulares.

El aprendizaje teórico en las artes y el diseño no va encaminado sólo a saber lo que el diseñador quiso decir en una obra, sino a entender también todo el contexto histórico, social y cultural en el que se elaboró ésta. Por tal motivo es que la manera de abordar didácticamente este tema se hace con estos métodos para que el alumno se haga consciente del sentido de las imágenes que ve en su vida cotidiana y observe cómo puede llegar a utilizarlas. Un aprendizaje teórico para la lectura de imágenes en la publicidad y el arte ejercita en los alumnos la costumbre de buscar entender más profundamente aquello que ve a través de la imagen; para que posteriormente, con la práctica, esté preparado con mayores herramientas

que le permitirán ejercer de manera adecuada su oficio de comunicador visual creativo. En esta línea, el aprendizaje teórico del arte debe suponer, como afirma la propuesta educativa de Eisner (2004), enseñar no solo a interpretar una obra de arte o cualquier obra visual, sino que todo enfoque en la didáctica de las artes tiene que ir dirigido a la “conformación de conciencias críticas y analíticas a lo largo del proceso educativo”. (De la Vega, 2005, p. 31). La consecuencia de la aplicación de este enfoque es que el alumno de Diseño Gráfico llegue a comprender cómo se influye en las personas a través de los medios visuales.

- **Técnicas**

En cuanto a la palabra técnica, hallamos que deriva del griego *technikos* y del latín *technicus* que significa relativo al arte o conjunto de procesos de un arte. (En http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/quesontd.htm), lo que se entiende entonces “cómo hacer algo”.

Actualmente, desde la didáctica se asume como técnicas a las formas particulares de aplicar un método, y son, por lo tanto, dependientes de los recursos didácticos disponibles. “Son actos parciales de un método” (Salazar y Koch, 1965, p.43 citado por Cabanillas, 2006, p. 77), pero son necesarias para cumplir con los objetivos globales del método. Hoy en día existen diversos tipos de técnicas didácticas. Las que se usan actualmente en la enseñanza del arte y el diseño en el país no difieren mucho de lo que se observa en muchos centros de enseñanza superior, en cuanto a ciertas

actividades que son afines y cuyas prácticas son funcionales para los objetivos pedagógicos del curso, tales como la de la técnica expositiva o clase magistral. Sin embargo, algunas de estas técnicas se vuelven más parciales y específicas en el marco de la enseñanza del diseño, ya que la dinámica de esta disciplina impone algunas variaciones orientadas al ejercicio, aplicación y demostración visualmente ilustrada de lo aprendido.

Para justificar la aplicación de ciertas técnicas en la enseñanza del diseño es necesario volver a mencionar a la escuela alemana Bauhaus, cuya influencia en la manera en que se enseña el arte llega hasta nuestros días. En esta escuela, la formación de los artistas se basó en principios sobre la funcionalidad del diseño, “de tal manera que la labor del artista se fusionó con la del artesano”. (Raquimán y Zamorano, 2017. En https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052017000100025). Lo que se propuso en la enseñanza de la Bauhaus era que la dinámica del arte tuviese una trascendencia social y popular. En este contexto se impulsaron “reformas pedagógicas que tuvieron como eje la creación artística basada en la ciencia y la técnica” (Raquimán y Zamorano, 2017, ídem); todo esto con la idea de mejorar la calidad de vida cotidiana de las personas y que la sensibilidad y el gusto estético llegue a todos los sectores sociales. Dentro de este enfoque se considera que las artes y los objetos utilitarios tienen un lenguaje que está compuesto por elementos gráficos abstractos fundamentales como punto, línea, forma, textura y color; los cuales son la base, el punto de partida, de la expresión visual y tienen su propia capacidad comunicativa. Por tanto, el enfoque pedagógico del diseño se dirige a

mostrar la maleabilidad de estos elementos utilizando técnicas dirigidas a que el alumno entienda el sentido de la imagen y lo empiece a manejar adecuadamente a través del estudio de estos elementos.

Las técnicas didácticas que mejor se adaptan a este enfoque pedagógico son en primer orden, como ya se mencionó la técnica expositiva, que se complementa con una modalidad de la tradición academicista en la enseñanza del arte, en donde el docente guía el proceso de aprendizaje, mostrando primero, a modo de clase modelo, las habilidades técnicas del oficio artístico. Luego se usan las técnicas que algunos autores llaman Concretas que, para Cabanillas (2006), son las que “recurren a los sentidos y consideran a la observación y a la práctica como la base de la enseñanza (...)” (Cabanillas, 2006, p. 78). Estas junto con las técnicas Mayéuticas que implican en primer orden un estudio dirigido y sirven para que el docente empiece por establecer guías que hacen que el alumno, por sí mismo y en base a su experimentación, comience a conocer y valorar lo que implica para su formación de diseñador la comprensión del impacto visual y psicológico, por ejemplo, del uso de una textura y un color en una determinada imagen ubicada en cierto contexto. Esto implica que el docente promueva en su labor de guía la investigación práctica, los trabajos de investigación y experimentación y la práctica individual y grupal.

La modalidad de trabajo grupal dentro del aprendizaje del diseño resulta primordial debido a que la resolución de problemas visuales necesita de una práctica cooperativa en la que los estudiantes enriquezcan sus tareas con

una diversidad de propuestas. Esto favorece el desarrollo de habilidades y la adquisición de conocimientos. Aquí, con las directrices del docente, los estudiantes elaboran propuestas para la resolución de problemas, plantean soluciones, se acostumbran a investigar y a revisar información con el fin de resolver los problemas planteados y, finalmente, aplican en sus trabajos las conclusiones obtenidas.

- **Procedimientos**

El diccionario de la Real Academia Española define el procedimiento como una “Acción de proceder. Método de ejecutar algunas cosas.” (Diccionario RAE versión on line). Cuando hablamos de procedimientos aplicados a la didáctica nos referimos a la planificación y a la forma en que llevaremos a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje. Para C. Coll procedimiento es “...un conjunto de acciones ordenadas y orientadas a la consecución de una meta”. (Saez, 1998, p. 158). Los procedimientos son, entonces, las estrategias que se plantea el docente a través de las cuales el alumno logrará adquirir nuevos conocimientos. Esto implica la planificación, el control de tiempos, los recursos didácticos, la revisión de fuentes de información, elaboración de los contenidos, evaluación, etc.

Desde una didáctica para el diseño, los procedimientos empiezan por plantear la dinámica y el orden de los contenidos a tratar en cada clase, de acuerdo a los esquemas curriculares establecidos. Estos contenidos, tal como ya lo señalamos, tienen el objetivo de desarrollar capacidades para la

lectura, comprensión y elaboración adecuada de los mensajes visuales. Con este fin, la metodología implica el uso de determinados medios tales como los recursos electrónicos. Éstos pueden ser, por ejemplo, el uso de computadoras y proyectores para el desarrollo de la clase expositiva. También es necesario el uso del propio pizarrón, papelotes y tizas de colores con los que el docente ilustra a modo de ejemplo la manera en que operan los fenómenos visuales (clase maestra).

Los objetivos de la programación en la cual se basan los procedimientos establecen que el alumno realice una observación más profunda de los elementos visuales, así como la reflexión que se genera a partir de estos, para que luego, con la mediación de diversas estrategias del docente, sustente los puntos que fundamentan su propuesta de trabajo de diseño. Lo que quiere decir que en un trabajo de investigación y la subsecuente labor de creación, el estudiante tenga un sólido bagaje teórico que justifique el uso de determinados elementos visuales. Para esto el docente aporta el material bibliográfico con el cual elabora e integra los contenidos pertinentes para compartirlos con los alumnos, fomentando de esta forma, una costumbre de lectura, investigación y análisis que luego será necesaria para el ejercicio en el campo profesional del diseño. En esta dinámica se van dando los procesos de evaluación que permiten al docente llevar un monitoreo constante de la evolución del aprendizaje de los alumnos a través de los trabajos realizados y de su sustento teórico.

La evaluación en la educación superior tiene suma relevancia, ya que nos proporciona datos sobre el nivel de conocimientos y habilidades del alumno desde el inicio, durante el proceso y al finalizar los cronogramas de clases establecidos. La intención de evaluar al postulante durante los procesos de admisión tiene por objetivo no solo determinar los conocimientos de éste sino también sus habilidades y potencial con los que llega. Luego, a lo largo de su formación, la evaluación ayuda a mejorar la calidad del trabajo del docente que le puede llevar a una autocrítica y replanteamiento de los métodos didácticos en función de observar el progreso del estudiante. Finalmente, “la evaluación demuestra las competencias de los estudiantes para concluir con los programas de formación” (Ginocchio, 2017, En <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/viewFile/19291/19434>).

Debemos mencionar adicionalmente que la importancia de la evaluación dentro de una institución superior de cualquier índole está ligada a la calidad educativa, necesaria para la adaptación y mejora de la institución frente a los constantes cambios de la sociedad.

En cuanto a los procesos de evaluación dentro de las especialidades de arte y diseño, han supuesto históricamente dilemas sobre la objetividad de los criterios con los que se califican en estas especialidades, ya que hay en ellas muchos elementos que tienen una huella muy personal y subjetiva. Esta situación, sin embargo, es más evidente en las manifestaciones puramente artísticas. La carrera de Diseño Gráfico Publicitario no da lugar para ser muy subjetivo, ya que no se trata de comunicar un sentimiento personal sino, más bien, de manejar un lenguaje colectivo encaminado a que lo entienda un

sector determinado de la población. De esta forma, el ámbito subjetivo desaparece, lo que permite plantear metas más concretas para el aprendizaje con “objetivos educativos claros y criterios mejor definidos” (Gruber, 2008, p. 28). Estos aspectos, de alguna manera, facilitan la labor de establecer criterios para evaluar los trabajos de los alumnos en el curso de Fundamentos Visuales.

En las formas de evaluación específicas para el campo de las disciplinas de diseño, en parte, se toman en cuenta principios que están acorde con la tipificación de las pruebas artísticas enfocadas en la formación de objetivos, criterios y estándares concretos, para medir los aprendizajes más adecuados al tipo de contenidos que establecen los currículos en este campo. Este esquema relaciona la evaluación con los contenidos teóricos y prácticos del curso, con criterios jerárquicos conceptualmente organizados y con esquemas ordenados, de tal forma que los logros de los estudiantes queden registrados ordenadamente. La competencia general del curso de Fundamentos Visuales establece que el alumno al finalizar debe ser capaz de reconocer los fundamentos de la comunicación visual así como sus conceptos estéticos básicos y sus elementos como herramientas para la apreciación, organización y elaboración de los mensajes visuales en el campo del Diseño Gráfico. En esa medida los criterios de evaluación que se usan como indicadores se miden con puntajes otorgados a las habilidades del alumno en los siguientes dominios:

- Concepto, que implica un sustento teórico consistente en base a un tema de investigación.

- Expresión, que indica más que nada su capacidad de comunicación. Se observa si el mensaje visual es claro y entendible para el público objetivo determinado.
- Técnica, se refiere a la destreza con el material utilizado y la pertinencia de este en el trabajo realizado.
- Presentación, esto es el acabado final. Se califica la limpieza, el orden y la pulcritud del trabajo.

La evaluación a lo largo del curso gira alrededor de estos cuatro ejes. Paralelamente, el silabo del curso contempla otros criterios que también se consideran, tales como la participación en clase y los aspectos actitudinales, etc. que si bien son importantes no son determinantes en la calificación del alumno.

1.2.2 Conceptualización de la Creatividad

La palabra *Creatividad* deriva del latín “*creare*” que significa: engendrar, producir, crear. Está emparentada con la voz latina “*crescere*”: crecer Churba (2011). Definimos creatividad entonces: “como la facultad para la creación, para el pensamiento original, la imaginación constructiva, el pensamiento divergente o pensamiento creativo. Es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales”. La creatividad, tal como ocurre con la inteligencia y la memoria, abarca varios procesos mentales entrelazados que no han podido ser descifrados completamente en los estudios fisiológicos y neurológicos. No se sabe aún

de qué manera se mueven las estructuras mentales durante el pensamiento creativo a diferencia del pensamiento convencional, por lo que la cualidad de la creatividad solo puede ser valorada por el resultado final. Gardner (1995) la definió como:

“Un conjunto de funciones relacionales básicas o elementales, asociadas a un alto grado de fiabilidad; es decir, un subconjunto particular de la inteligencia condicional. Dicho subconjunto estará formado por aquellas funciones que facilitan la creación, diseño, invención, imaginación, de nuevos conceptos o ideas aceptadas en un entorno cultural”. (p.57).

En una breve reseña de lo que ha sido la concepción del término creatividad a lo largo de la historia occidental, encontramos que en Grecia no era un mérito reconocido como tal en la obra de arte. Ésta era más bien valorada en función de los logros técnicos, tal como se hacía con otros productos del trabajo manual. La creatividad no era una cualidad buscada por los griegos, ya que el arte, tal como era concebido entonces, era una destreza, una técnica (*tekné*). Afirmaban además, que la perfección en la naturaleza se daba por medio de leyes y, por ende, el hombre debería parecerse a ella a través de sus actividades, descubriendo sus leyes y sometiéndose a ellas; es decir, comportándose como un descubridor y no como un inventor.

El concepto que conocemos de la creatividad, donde el individuo es visto como fuente de creación, se concibió en el Renacimiento. Fue en esa época

que la creatividad se vio por primera vez, no como una relación con lo divino, sino como una capacidad especial del hombre. La creatividad como un tema de estudio no se vio sino hasta el siglo XIX, en el que se empezaron a desarrollar las teorías inspiradas en el darwinismo. En particular, la obra de Francis Galton (1910), quien a través de su punto de vista eugenésico hablaba de los factores hereditarios de la inteligencia y el genio creativo.

1.2.2.1 Desarrollo de la creatividad. Modelos teóricos

Dentro del estudio científico de la creatividad es pertinente para esta investigación mencionar el aporte de Joy Paul Guilford (1950), quien fue de los primeros investigadores que abordaron de manera científica el tema de la creatividad y su desarrollo. Guilford al crear la medición psicométrica formal de la creatividad, en la American Psychological Association, contribuyó a popularizar el tema y a profundizar en un enfoque científico para el concepto de la creatividad. El trabajo de Guilford sugirió que no existe relación entre coeficiente intelectual y creatividad; esto significó el reconocimiento de la creatividad como un aspecto de la cognición humana separado de la inteligencia de tipo IQ. En vez de esto el autor propuso, en su teoría del pensamiento divergente (opuesto al pensamiento convergente o racional), que la creatividad está relacionada con las aptitudes definidas como factores o características de la personalidad creadora, entre las que se encuentran: la originalidad, la fluidez y la flexibilidad.

A pesar de estas premisas, en las que se separaban los coeficientes de inteligencia, los postulados de Sternberg (1985), en su teoría Triárquica, no

descartaron de forma tajante la influencia que tiene la inteligencia en el proceso creativo. Sternberg propuso considerar que la inteligencia tiene tres partes: una sintética, una analítica y otra práctica. Cada una de estas participa activamente en el proceso creativo. Para el autor, una persona creativa es alguien que tiene ideas nuevas, son apropiadas y de alta calidad. Afirma, además, que la inteligencia desempeña un importante rol en el proceso creativo pero que este no es el único factor, sino que el conocimiento, la personalidad, la motivación, los estilos de pensamiento y el contexto juegan un papel importante en este proceso. El primer papel que juega la inteligencia en el proceso creativo es en el de ayudar a observar un problema de una manera diferente, para después redefinirlo de manera creativa. Luego la inteligencia ayuda a identificar cuál de las nuevas ideas es una idea buena y útil. La inteligencia nos sirve para presentar de manera efectiva el trabajo o problema resuelto frente al público; sin embargo, no se mide con el mismo tipo de instrumentos en los que predomina un estricto cálculo racional de las cosas.

Otro referente importante que tomamos es el de la Teoría Humanista, cuyos principales representantes A. Maslow (1994) y C. Rogers (1980) -que se enfocan en el tema de la creatividad a partir de la personalidad del sujeto creador- afirman que, la personalidad creativa es sinónimo de personalidad integrada y el acto creativo se produce a través de una motivación, asimilación consciente y esfuerzo dirigido hacia un problema determinado interiorizado que, luego de un conflicto interno, surge como una idea nueva o una solución. Este proceso se inicia en el contacto del individuo con una

realidad problemática para que, en la manifestación de la solución con una idea nueva, llegue la satisfacción de las necesidades individuales que servirán de estimulación para seguir en el proceso creativo. Específicamente, Rogers (1980) ensaya esta definición: “La creatividad es una emergencia en acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida” (Rogers, 1959, en <http://www.fundaciocreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/definicion-de-creatividad-por-varios-autores/>). De aquí se infiere que una persona es creativa en la medida en que las circunstancias le obligan a generar objetos o productos para relacionarse con su contexto, de esta forma desarrolla, a su vez, todas sus potencialidades como ser humano.

No se pueden dejar de mencionar los fundamentos que nos da Torrance (1977), quien al afirmar que: “(...) Los sobrevivientes exitosos describen muchas conductas creativas e imaginativas que no sólo les resolvieron problemas inmediatos, sino que al parecer les aportaron energía renovada para la adaptación continua” (en <http://berpenachi.blogspot.com/2010/07/teoria-de-la-creatividad-de-torrance.html>). Esto significa que, para este autor, la creatividad es un proceso en el cual la persona, enfrentada a los problemas, busca posibles salidas formulando hipótesis de posibles soluciones originales.

Es muy pertinente para esta investigación mencionar el aporte de Gardner (1995,) quien al proponer su famoso modelo de las inteligencias múltiples,

establece diferencias más claras en las definiciones sobre las diversas inteligencias afirmando que la creatividad (que es una cualidad diferenciada) está presente de manera diversa en cada uno de los tipos de inteligencias. Su estudio de la creatividad se centró precisamente en los procesos cognitivos del arte, intentando crear un modelo de mente modular o «creativa» que se explica científicamente y se incluye en diversos ámbitos.

1.2.2.2 Dimensiones sobre la variable Desarrollo de la creatividad

Como hemos podido observar, la creatividad es un fenómeno complejo y, para aproximarnos a analizar el modo en que se desarrolla, lo hemos abordado desde varios enfoques, que nos dieron una visión más amplia y nos brindaron una serie de herramientas útiles para la aplicación del presente trabajo.

Nuestro punto de partida son los planteamientos de Teresa Amabile (1983), quien con su Teoría Componencial pretende abordar la creatividad más allá de la visión personalista, que solo se centra en estudiar el fenómeno desde los motores internos del individuo. Amabile asume una perspectiva psicosocial, para responder algunas de las interrogantes que surgen en el estudio del proceso creativo. Este Modelo Componencial de Amabile viene a resumirse en el siguiente esquema que consta de tres elementos fundamentales considerados esenciales para la producción y el trabajo creativo:

Esquema del Modelo Componencial de Teresa Amabile

Componentes	1er. Componente Habilidades del dominio	2do. Componente Procesos relativos a la creatividad	3er. Componente Motivación de la tarea
Incluye:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos sobre el dominio - Habilidades técnicas - Talento innato 	<ul style="list-style-type: none"> - Adecuado estilo cognitivo - Conocimiento amplio y diverso para generar nuevas ideas - Estilo y disposición al trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> - Actitud hacia la tarea - Percepción sobre la propia motivación
Depende de:	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades cognitivas innatas - Capacidades perceptivas y motoras innatas - Educación formal e informal 	<ul style="list-style-type: none"> - Práctica y entrenamiento - Experiencia en la generación de ideas - Características de la personalidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Nivel inicial de motivación intrínseca - Presencia o ausencia de motivaciones extrínsecas - Capacidad para lidiar con las limitaciones externas

1er. Componente

Hace referencia al dominio o contexto donde se desempeña el individuo, quien debe poseer un conjunto de habilidades para el ejercicio de la actividad correspondiente a este contexto. Estas habilidades son respuestas potenciales que garantizan una eficaz realización de la tarea. Esto supone que “a mayores habilidades tenga el individuo, habrá más alternativas para la acción”. (Rodríguez, 2006, p. 71). Las habilidades correspondientes a este componente vendrían a ser: las técnicas de comunicación y el uso de instrumentos que desarrollarán talentos o capacidades innatos dentro del dominio.

2do. Componente

Se refiere al ámbito del proceso creativo en sí mismo; es decir, a la capacidad creativa que posibilita al individuo ir más allá de los elementos del primer componente y hace que su trabajo sea más flexible y divergente. En este caso las habilidades vendrían a ser: la capacidad para romper esquemas perceptivos y cognitivos, la comprensión de cosas complejas, la capacidad de ampliar categorías, y de tener propensión al descubrimiento heurístico. Una persona con estas características tiene una marcada inclinación a buscar nuevos conocimientos, tiene capacidad para concentrarse larga y prolongadamente, posee además persistencia ante la dificultad y tiene siempre una fuerte energía y disposición para el trabajo.

3er. Componente

Tiene que ver con la motivación para realizar una tarea, es decir el “querer hacer”. Para esto Amabile propuso dos variables que inciden en la motivación, estas son: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. La motivación intrínseca se refiere al interés que nace del propio individuo para realizar una actividad, que le hace trabajar con curiosidad y entrega para satisfacer una inquietud muy profunda y personal. La motivación extrínseca es aquella que viene de una situación o propuesta externa y se realiza a cambio de una recompensa que puede ser el reconocimiento social, la aprobación de una evaluación, la obtención de un premio, etc.

Para los fines que propuso esta investigación se adaptó el esquema componencial sugerido por Amabile, ya que nos sirve como base para plantear las dimensiones que guían este trabajo. Aunque no siga al pie de la letra los lineamientos diseñados por esta autora, ya que en cierta medida su estudio se centra en el individuo y el ambiente no aparece como una variable relevante que analice más a fondo la forma en que el entorno social impacta en el desempeño creativo del individuo. Por este motivo es que aquí se agrega una dimensión relacionada con los factores socio-culturales que consideramos pertinentes y están debidamente justificados con los sustentos teóricos.

Cuadro de las dimensiones e indicadores sobre Desarrollo de la Creatividad

Variable 2.	
Desarrollo de la Creatividad	
Dimensiones	Indicadores
1. Habilidades de dominio / bagaje de conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno tiene referentes de la historia del arte y diseño / posee nociones sobre artes visuales • Tiene preferencias de sus referentes estéticos • Tiene habilidad y destreza para el dibujo • Reconoce íconos y símbolos culturales
2. Procesos relativos a la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno viene con potencial imaginativo • Tiene capacidad de expresarse visualmente usando elementos del lenguaje plástico • Asocia y adapta los nuevos conocimientos con los conocimientos previos • Posee agilidad en la concepción de nuevas ideas • Tiene capacidad de abstracción • Tiene capacidad en el manejo de íconos y símbolos
3. Motivación y condicionamiento psicológico	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno se interesa por indagar nuevos conocimientos • Tiene confianza en sus capacidades / no teme asumir riesgos • Tiene personalidad propositiva y flexible • Tiene capacidad para percibir e identificarse con las emociones ajenas (grado de empatía) • Tiene apertura para entablar nuevas relaciones • Comunica sus sentimientos y asuntos personales con facilidad
4. Factores socio culturales	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno tiene amplia / poca cultura general • Tiene interés por otros ámbitos del arte y la cultura • Dedicar su tiempo libre a la lectura • Tiene interés por la realidad social del país • El alumno tiene interés en estar informado / lee periódicos

1.2.2.3 Sustento teórico de las dimensiones

Dentro del estudio del proceso creativo se hace difícil establecer límites para el estudio particular de cada una de las dimensiones que insiden en el trabajo creativo del individuo. Esto debido a que el objeto creado siempre es resultado de la interacción entre todos los factores esquematizados en las dimensiones aquí propuestas. En este sentido consideramos como afirma Gardner (1997), que:

“La persona creativa busca relacionar diversas facetas y teorías que se encuentran dispersas en su campo de interés, a efectos de encontrar una síntesis coherente y completa. Lo que es más, el individuo creativo normalmente produce una red de actividades que atrapan su curiosidad durante largos periodos. Estas actividades suelen basarse una en otra y dan lugar a una vida creativa increíblemente dinámica”. (pp 379 – 380).

Asi mismo, debemos señalar que para efectos de plantear un esquema de investigación nos hemos visto en la necesidad de establecer ciertos parámetros que nos permitieron elaborar un esquema cuantificable pero que, de alguna manera, limitó un poco una visión más amplia de lo que es el proceso creativo a cual consideramos como “...un fenómeno complejo que no podemos reducir a correlaciones lineales ni a causalidad predictiva.” (De la Torre, 2006, p, 151). Es decir que para nosotros la creatividad es un fenómeno mucho más profundo y diverso, digno de estudios más exhaustivos desde el ámbito psicopedagógico. Estos nos darían un sinnúmero de herramientas para el desarrollo de las capacidades de los seres humanos.

- **Habilidades para el dominio / bagaje de conocimientos**

Para sustentar esta primera dimensión empezaremos haciendo referencia a los postulados de la Psicología Cognitiva, que tiene como propósito específico de estudio a la comprensión de las representaciones mentales y procesos cognitivos, como base del pensamiento creativo. Los representantes de esta corriente Finke, Ward y Smith (1992) explican la forma de proceder del pensamiento creativo en su Modelo Geneplore. Según este modelo, “el pensamiento creativo se da a través de dos fases diferenciadas: la fase generativa y la fase de exploración” (Ruiz 2004 p. 28). La fase generativa se construye sobre la base del conocimiento adquirido. Es aquí donde se empiezan a elaborar las representaciones mentales referentes a las estructuras preinventivas que se convierten en motores del descubrimiento creativo. Ya en la fase de exploración se explotan las propiedades de estas estructuras preinventivas para proponer ideas creativas.

Anteriormente, Hayes (1989) había afirmado que cualquier producción creativa era resultado de una ardua preparación en el campo o disciplina específica. Esto lo confirmó con estudios hechos a gente cuyos trabajos fueron altamente creativos, observando que sus productos más significativos se vieron luego de un mínimo de diez años de duro trabajo e implicación en la disciplina.

Con esta forma de estructura, el proceso creativo pone en evidencia el hecho de que el individuo necesita tener cierto grado de conocimientos previos, o el manejo diestro de alguna técnica para ejercer una conducta creativa en cualquier campo de acción, llámese dominio. Esta perspectiva considera, además, que para que fluya el pensamiento creativo se dan una serie de procesos cognitivos ordinarios y comunes a todos los seres humanos que únicamente se distinguen por lo excepcional de su producto. Desde este punto de vista, entonces, la creatividad no es atributo de algunas personas “especiales”, sino que es un talento aplicable a cualquier persona con capacidades específicas en determinada actividad. Esto lo afirma también Gardner (1993), en su teoría de las inteligencias múltiples, donde señala que la creatividad se puede dar de manera diferente en cada uno de los tipos de inteligencia, las cuales tienen, a su vez, un variado repertorio de capacidades cognitivas independientes. En esta misma línea Csikszentmihalyi, (1996) considera además importante “destacar la relevancia de los conocimientos acumulados” (Ruiz, 2004 p. 63) como elementos de gran importancia, junto a la inteligencia y ciertos aspectos de la personalidad, para el desarrollo y reconocimiento del trabajo creativo.

Lo que vemos, a modo de síntesis, es que el individuo debe tener un bagaje de conocimientos y ciertas habilidades específicas para desempeñarse creativamente en un dominio, es decir, que a mejor manejo de una habilidad en una materia mayores oportunidades de que el trabajo sea más creativo. El nivel de conocimientos previos de un campo va a influir notablemente sobre lo apropiado y correcto que pueda resultar el producto creativo; así

como sobre la validación que den las respuestas en ese entorno. Por ello los indicadores señalados para esta dimensión tienen que ver con aquellos conocimientos específicos y habilidades relevantes para su desempeño creativo en el área del diseño visual.

- **Procesos relativos a la creatividad**

Para abordar esta dimensión se hace pertinente referir lo que para muchos otros autores como Gagñé (1995) es un hecho: que todos los individuos nacen con una predisposición o talento innato para determinada actividad. Señalamos en la dimensión anterior que la capacidad creativa no es potestad de unos cuantos seres especiales, sino que todos nacemos con una aptitud para desempeñarnos en ciertas áreas del conocimiento. Esto no niega la premisa de la que partimos ahora, solo la refuerza en el sentido de que todos poseemos un talento innato para hacer “algo”.

Aunque, para la formalidad y entre los requisitos que se piden para el estudio de la carrera de Diseño Gráfico, este detalle no aparece como una condición relevante, lo de la predisposición “innata” de un artista visual o diseñador gráfico es algo inherente, y se hace evidente en la intención de la persona al postular a una carrera de esta especialidad. La sola disposición para estudiar esta carrera entonces nos da la idea de que la persona llega a ella con un tipo de gusto y también, en buena medida, con una aptitud especial relacionada con la creatividad en el ámbito visual, es decir con “talento”.

El vocablo talento proviene del latín "talentum" que da nombre a una antigua moneda de los griegos. Actualmente relacionamos esta palabra con "la aptitud natural para hacer alguna cosa, entendimiento o inteligencia" (Lorenzo, 2006 p. 72). Como ya mencionamos, para muchos investigadores el talento de un individuo tiene un amplio sustrato genético que, si bien es una disposición natural primigenia, emerge "de la transformación progresiva de las aptitudes hacia las destrezas sistemáticamente desarrolladas, que son características de un campo ocupacional particular" (Lorenzo, 2006, p. 102). Esto es, que todos los seres humanos nacemos con cierta capacidad para desarrollar habilidades en determinadas áreas en las cuales incluso podemos destacar.

Cuando hablamos estrictamente de talento para el campo de la creación gráfica visual, no hablamos sólo de cierta predisposición para la destreza en el dibujo. Esta aptitud también implica la disposición para el desarrollo de ciertas habilidades que tienen que ver con la inteligencia espacial; esto es, tener la capacidad de concebir imágenes, de proyectar objetos y espacios en tres dimensiones, de abstraer, decodificar y/o comprender información gráfica, signos y símbolos. Para que todas estas aptitudes evolucionen hacia el ejercicio creativo, es necesario que se dé un proceso de aprendizaje, de entrenamiento, de práctica y de la mezcla de un conjunto de fenómenos intrapersonales y ambientales, que impulsarán, en este caso, al alumno hacia una práctica fructíferamente creativa. Considerando que uno de los factores específicos que inciden en el desarrollo de la creatividad de una persona con potencial es el aprendizaje y la práctica, corresponde aquí

ubicar entonces la labor del curso de Fundamentos Visuales. Por tanto, la inclusión de los indicadores señalados para esta dimensión está orientada a conocer no solo el potencial con el que viene el alumno sino también a observar de qué manera ha incidido el curso en la evolución de sus aptitudes innatas.

- **Motivación y condicionamiento psicológico.**

La motivación es en primer orden el impulso, la fuerza que nos conduce a la acción, a la realización de una actividad. La motivación es un fenómeno que ha sido estudiado desde hace mucho. Crutchfield (1962) estableció por primera vez una diferencia entre los dos tipos de motivación que mueven al individuo: motivación intrínseca y motivación extrínseca. La motivación intrínseca surge de la situación interna del propio individuo y la motivación extrínseca proviene de los estímulos externos a él.

La tesis de Amabile (1996) le da mayor énfasis a la motivación intrínseca como motor fundamental del acto creativo, al referir que la motivación externa puede, incluso, afectar a la creatividad si es que la motivación interna no está reforzada:

“La motivación intrínseca es factor conducente a la Creatividad; la motivación extrínseca de control es un factor que actúa en detrimento de la Creatividad, pero la motivación externa de carácter informativo o reforzante

puede ser positiva, particularmente si los niveles iniciales de motivación intrínseca son altos” (Amabile, 1996, p. 119 citada por Rodríguez, 2006, p. 74).

Entendemos con esto que las recompensas externas solo pueden reforzar a una persona que posee una capacidad de motivación intrínseca muy fuerte. Es decir, la recompensa exterior solo impulsa a un individuo que ya está muy motivado interiormente y hace las cosas por satisfacción propia, más aun, la motivación extrínseca puede ir en detrimento de la creatividad si es que la persona no tiene una solidez en sus motivaciones internas.

Lo expuesto nos hace afirmar que el principal motor de la creación viene del interior del individuo, mientras que la motivación extrínseca aparece como una variable que depende, en cierta medida, de la primera para influir en la labor creativa del individuo. Siguiendo esta línea dentro de la actividad pedagógica lo que se impone, de alguna manera, no es necesariamente dejar el desarrollo de la creatividad del alumno completamente en manos del docente (que podría ser la motivación extrínseca). Lo que más bien nos pone a considerar este concepto, desde el punto de vista pedagógico, es aprovechar las motivaciones internas del alumno para promover una conducta creativa que se enganche con los motores internos del estudiante. Esto implica tener cuidado con la forma en cómo se maneja la función de motivación dentro del aula, evitando que se convierta en un obstáculo que inhiba el flujo creativo del alumno. Con el fin de conocer esto sería muy importante saber cuáles son los factores que hacen que una persona se

sienta motivada intrínsecamente para hacer algo. Y, dentro de esta misma línea conocer, también, qué aspectos impiden que un individuo se sienta motivado a realizar una tarea. Las respuestas a estas interrogantes las tenemos que abordar, necesariamente, conociendo y analizando los factores psicológicos que son decisivos para que una persona pueda sentirse o no profundamente motivada a realizar una tarea, en especial una tarea creativa. Es decir ver cuáles son los factores que constituyen un obstáculo para que la persona asuma con plenitud toda su capacidad de ser y hacer.

El estudio de la creatividad se ha topado con una serie de prejuicios en los que se ha esquematizado a los individuos creativos de diversas formas. Una de las cuales es aquella que ha considerado a la persona creativa como alguien con trastornos psicológicos, con la locura que justamente resultaría ser el motor que impulsa su actividad creadora. Desde este punto de vista, la creatividad vendría a ser como la expresión de alguien neurótico que supera sus conflictos psicológicos mostrando a través de la expresión creativa o artística sus deseos e impulsos reprimidos “por el orden social”. Otras formas con las que han esquematizado al individuo creativo son las que afirman que son personas tímidas e introspectivas, incomprendidas, aisladas, rebeldes, trasgresoras, antisociales y hostiles con el resto del mundo, etc.

Frente a esto, es pertinente considerar los aportes de Barron (1963) y posteriormente Maslow (1982), quienes afirman más bien que un estado equilibrado de la salud mental es una condición necesaria para que la

persona sea creativa. Maslow llegó a sostener que una persona sólo podía ser creativa siendo una persona sana, emocionalmente estable, realizada y plena “(...) llegando a afirmar que el concepto de creatividad y de persona sana, autorrealizada y plena están tan cerca que podrían resultar ser lo mismo” (Ruiz, 2004, p. 161). También es oportuno mencionar lo que observó al respecto Csikszentmihalyi (1996). El estudioso contó que, en los años 60, cuando estaba en auge la idea de que los “alumnos de arte que eran más taciturnos, perturbados, silenciosos y sombríos eran los más creativos y conseguían las becas universitarias y las valoraciones más altas...” (En Foro Económico Mundial / Yorokobu, 2017 <https://gestion.pe/tendencias/management-empleo/10-rasgos-definen-personas-creativas-142930>).

Sin embargo, luego observó que cuando terminaban la carrera, al tener que afrontar su vida profesional, este comportamiento no les fue muy útil:

“Esa conducta antisocial no les llevó muy lejos. Para llamar la atención de los galeristas y los críticos debían olvidarse de esas fiestas salvajes y dejarse ver por el mundillo del arte. (...). La mayoría fueron excluidos y acabaron como profesores en el Medio Oeste o vendiendo coches en New Jersey”. (Foro Económico Mundial / Yorokobu, 2017).

Actualmente, y gracias a estas consideraciones mencionadas, la idea de que las personas creativas muestran rasgos psicopatológicos ya no es vigente; más bien, las evidencias que aportan las investigaciones sobre la influencia de las emociones confirman que los estados psicológicos perturbados

(ansiedad, depresión, tensión, irritación, estrés, etc.) son nocivas para la salud del individuo, su labor creativa y su propia vida en general. Es imposible que en estas condiciones de salud se pueda realizar un trabajo creativo que, por el contrario necesita un compromiso personal intenso, la convergencia de todas las capacidades del sujeto y una dedicación larga y persistente.

Una de las causas que pueden incidir en los bloqueos psicológicos de la creatividad son los antiguos modelos pedagógicos, basados en paradigmas para el desarrollo cognitivo racional del individuo, que dejan de lado el ámbito emocional. Estos parecen dejar en nuestro subconsciente pautas arraigadas a los procesos lógicos, es decir, una tendencia a la búsqueda de una lógica esquemática para entenderlo todo, un aprendizaje que busca siempre categorizar el conocimiento sin ver la conexión que éste tiene con la vida, las experiencias y las necesidades del individuo. Muchos estudiosos actuales postulan que esto necesariamente puede traer “secuelas en el comportamiento emocional del individuo y constituyen, en muchos casos, el bloqueo de su capacidad creadora” (Del Prado, 2004, p. 216), lo que se impone entonces, es la realización de estudios más profundos sobre los aspectos psicopedagógicos que conducen a bloqueos en la expresión creativa del individuo.

También encontramos que los bloqueadores del desempeño creativo en los individuos se incuban a lo largo de sus vidas; con experiencias duras e incluso traumáticas que han dejado secuelas en sus comportamientos. Los

miedos y problemas no resueltos pueden “congelar su dinámica corporal de la huida y lo acostumbran a permanecer en la inacción, generan un estado emocional y mental inhibitorio, que limita todas las posibilidades de pensamiento y acción libres” (Del Prado, 2004, p. 215), de esta manera los asuntos emocionales son un aspecto considerable que puede influir de manera determinante en el comportamiento creativo de las personas.

Los deberes e imposiciones fuertes (en algunos casos violentas) por parte de los padres en la familia, de los profesores en el contexto escolar, o cualquier persona que influya en su contexto social, condicionan a que el individuo desde pequeño se acostumbre a obedecer sin cuestionamiento alguno, limitando las alternativas de sus pensamientos y, por lo tanto, de su capacidad de proponer cosas diferentes a las que le fueron impuestas. Por otro lado, los tabúes, mitos, prejuicios inducidos por los medios de comunicación quedan también fuertemente grabados en el subconsciente de las personas desde la infancia de tal manera que, en algunos casos, también pueden llegar a ser un obstáculo para el ejercicio creativo. Un aspecto psicológico que puede bloquear fuertemente la creatividad es la profunda necesidad de aprobación social, el impacto emocional de sentirse rechazado es tan fuerte que obliga a seguir las normas establecidas. Esta forma de socialización con el entorno social “no permite que fluya la capacidad creadora en toda su plenitud ya que inhibe la iniciativa para la experimentación y la exploración de sus posibilidades” (Del Prado, 2004, p. 215). Este aspecto se vuelve sumamente relevante en estos tiempos en los que las redes sociales imponen modelos de conducta que, de alguna forma,

restringen la expresión del ejercicio pleno de las diversas formas de expresión creadora.

Hasta aquí hemos observado únicamente algunos de los factores que pueden influir en el estancamiento del flujo creativo de una persona. Concluimos a partir de éstos, por lo tanto, que lo contrario a lo mencionado serían los factores que alientan una fecunda actividad creativa, cuyas características están mencionadas e implícitas en los indicadores establecidos para esta dimensión. Estos indicadores están elaborados en función de reconocer si en el grupo de alumnos hay señales de estabilidad emocional. Las preguntas no están dirigidas directamente a ubicar los bloqueos individuales, ya que no es la meta de esta investigación condicionar al alumno a que haga confesiones negativas particulares sobre su vida. El objetivo de este estudio está enfocado en observar si el estado emocional del alumno impacta en su comportamiento creativo, y cuantificar en qué porcentaje de estudiantes influye de manera determinante esta variable.

- **Factores socio culturales**

El ámbito socio cultural es el espacio que moldea a la persona adaptándola de alguna forma al medio. El individuo no existe él solo como una entidad separada sino que es fruto de influencias ambientales, culturales y sociales, al tiempo que también se desarrolla modificando dichos entornos. Dentro de esta dinámica de interrelación y modificación de los entornos, que permiten

mantener la organización de la sociedad y la propia cultura, el hombre va necesitando generar siempre nuevas estrategias de socialización y adaptación con la finalidad de hacer cada vez más viable su propia supervivencia. Esta circunstancia es la que le desafía a explotar todas sus capacidades y sobre todo su potencial creativo. De esta forma, el contexto ambiental y social del hombre viene a ser una suerte de “causa y efecto de la creatividad hasta el punto que forma parte de su naturaleza (...)” (De la Torre, 2004, p. 133). Se trata entonces de una dinámica de retroalimentación sujeto–entorno infinita e innacabable, lo que nos hace deducir sobre la existencia de las infinitas capacidades creativas del hombre en esta interminable relación con el entorno.

Con estas consideraciones, por lo tanto, la creatividad no puede estudiarse como algo que le sucede a un individuo separado de su entorno. Un análisis más profundo implica verlo necesariamente como un fenómeno social. Y estas son las consideraciones que tiene la perspectiva sistémica de Csikszentmihalyi (1996), quién afirmó que, si bien es cierto que la creatividad surge en el fuero interno de las personas, debemos considerar no solo el hecho de que se trata de un fenómeno que nos vincula y se retroalimenta con el contexto, sino que además la validez que pueden tener las obras o productos que son considerados creativos se la da el reconocimiento social; reconocimiento que vendrá condicionado por los parámetros del contexto social y cultural. “La creatividad es un fenómeno que se origina en la interacción entre la persona considerada creativa (...) y la audiencia. (...) no es el producto de un individuo, sino de un sistema social que hace juicios de

valor sobre productos individuales” (Ruiz, 2004, p. 35). En esa medida, el producto creativo no es obra sólo de una persona sino de todo un entorno que le ha puesto parámetros y al final lo va a validar en relación a los requerimientos de su contexto.

Hemos visto que la creatividad desde el punto de vista sistémico está ligada al contexto de una manera que podríamos esquematizarla así: ubicamos a la persona que elabora un producto creativo con un bagaje de conocimientos correspondiente a un dominio específico. Esta obra se dirige a un ámbito que la valorará en función de los esquemas culturales establecidos, estos esquemas sirven a su vez de base para que la creación continúe e influya en quienes sucesivamente tomarán la posta en la actividad creativa de un contexto determinado. La conclusión sobre esta dinámica de consideración social de la creatividad es que nunca termina. Lo que más bien sucede es que la generación de ideas se orientará constantemente a una mejora que implica incluso el impulso para el desarrollo de la cultura a través de los años. Entonces vemos que “su finalidad no se queda en el individuo sino en el ámbito social que la condiciona y se beneficia de la misma” (De la Torre, 2004, p. 137). En resumen el acto creativo, desde este punto de vista, viene a ser resultado de una dinámica en la que el individuo y el contexto se benefician mutuamente. Desde esta óptica, los esquemas culturales donde se desempeña el sujeto son relevantes para una obra creativa, porque es de aquí de donde procede el grupo de conocimientos específicos de cualquier profesional creativo. Esto se aplica con mayor fuerza a la profesión de un diseñador gráfico que, para explotar todo su potencial creativo, no solo debe

limitarse a manejar el bagaje de conocimientos específicos correspondientes a su carrera, sino que necesariamente debe aprender de su entorno e involucrarse con él, para corresponder luego otorgándole a este entorno un producto creativo de relevancia que contribuya con esta dinámica de socialización y desarrollo de la cultura. Por todo lo señalado, las dimensiones aquí planteadas están dirigidas a observar si el alumno promedio de la carrera de Diseño Gráfico tiene consciencia del contexto en el que vive, así como corroborar si su grado de interés en la realidad política y cultural es un factor relevante en su desempeño creativo.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1 Formulación de hipótesis

2.1.1 Hipótesis principal

- Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico en el Instituto Continental de Huancayo.

2.1.2 Hipótesis específicas

- Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con las habilidades de dominio y bagaje de conocimientos de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

- Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con los procesos relativos a la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.
- Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con el condicionamiento psicológico que influye en el desarrollo de la creatividad de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.
- Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con los factores socioculturales en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

2.2 Variables

2.2.1 Operacionalización de las variables:

- Variable 1 (V1).- Estrategias Didácticas en el curso de Fundamentos Visuales
- Variable 2 (V2).- Desarrollo de la creatividad

Cuadro de operacionalización de las variables

Problema general: ¿Cuál es la relación entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo?			
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS
V1 Estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales	1. Métodos	<ul style="list-style-type: none"> • El docente lleva al alumno a deducir a partir de lo simple a lo más complejo (Deductivo) • Conduce la clase a partir del estudio de casos particulares a descubrir el conocimiento. (Inductivo) 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El docente explica los contenidos del curso de lo simple a lo más complejo? • ¿El docente te lleva a que descubras por ti mismo el conocimiento?
	2. Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> • El docente usa la técnica expositiva (Clase magistral) • Tiene buenos recursos expositivos (tono de voz, manejo de tiempo y espacio) • Promueve actividades grupales, trabajos de investigación y exposición de los trabajos de los alumnos • Usa guías de estudio • Ilustra o demuestra en la práctica lo expuesto teóricamente 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿La clase es expositiva? • ¿Se expresa claramente? • ¿Los alumnos investigan, exponen y explican sus trabajos? • ¿El docente explica claramente las instrucciones de los trabajos? • ¿El docente demuestra en la práctica lo que enseña teóricamente?
	3. Procedimientos	<ul style="list-style-type: none"> • El docente realiza la planificación, formulación de planes, metas y objetivos • Regula y controla los tiempos de cada actividad • Hace uso de medios y recursos didácticos / diseña materiales educativos • Elabora e integra la información con su debido proceso de transferencia, inferencia y contextualización / Señala fuentes de información y consulta • Induce al análisis y la reflexión • Tiene métodos de evaluación y recuperación de la información constantes • Realiza actividades y prácticas para la evocación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El docente explica claramente el objetivo del curso? ¿Entrega el sílabo del curso? • ¿El docente tiene control de todos los momentos de la clase? • ¿Consideras que los materiales con los que trabaja el docente son los adecuados? • ¿El docente es claro en la explicación a lo largo de todo el proceso de aprendizaje? • ¿Sus preguntas inducen al análisis? • ¿Hace prácticas con lo que se ha enseñado? • ¿Conoces el criterio con el que te evalúa el docente? ¿El docente te explica y aclara en donde están tus errores?

V2 Desarrollo de la creatividad	1. Habilidades de dominio / bagaje de conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno tiene referentes de la historia del arte y diseño / posee nociones sobre artes visuales • Tiene preferencias de sus referentes estéticos • Tiene habilidad y destreza para el dibujo 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Conoces algo de historia del arte y del diseño? • ¿Tienes algún diseñador o artista plástico preferido? • ¿Tienes habilidad para el dibujo?
	2. Procesos relativos a la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno viene con potencial imaginativo • Tiene capacidad de expresarse visualmente usando elementos del lenguaje plástico • Asocia y adapta los nuevos conocimientos con los conocimientos previos • Posee agilidad en la concepción de nuevas ideas • Tiene capacidad de abstracción / manejo de íconos y símbolos 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Consideras que eres ocurrenciente e imaginativo? • ¿Consideras que tus dibujos pueden expresar fácilmente lo que quieres decir? • ¿Tienes capacidad para relacionar las diferentes áreas del conocimiento? • ¿Consideras que tienes agilidad mental para concebir nuevas ideas? • ¿En tus dibujos usas símbolos abstractos?
	3. Motivación y condicionamiento psicológico	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno se interesa por indagar nuevos conocimientos • Tiene confianza en sus capacidades / no teme asumir riesgos • Tiene personalidad propositiva y flexible • Tiene capacidad para percibir e identificarse con las emociones ajenas (grado de empatía) • Tiene apertura para entablar nuevas relaciones • Comunica sus sentimientos y asuntos personales con facilidad 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Tienes interés por aprender cosas nuevas? • Cuando tienes problemas ¿tienes la seguridad de que lo podrás resolver? • ¿Aceptas críticas o sugerencias aunque vayan en contra de tu opinión? • ¿Te sientes identificado con las emociones ajenas? • ¿Entablas nuevas amistades con facilidad? • ¿Hablas fácilmente con cualquier persona de tus asuntos personales?
	4. Factores socio culturales	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno tiene amplia / poca cultura general / interés por otros ámbitos del arte y la cultura • Dedicar su tiempo libre a la lectura • Tiene interés por la realidad política del país • El alumno tiene interés en estar informado / lee periódicos 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Te interesan otros temas del ámbito artístico y cultural? • ¿Lees algo de literatura? • ¿Tienes interés por la realidad política del país? • ¿Lees algún periódico?

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

El presente trabajo se realizó con un enfoque cuantitativo porque se han recolectado datos para probar las hipótesis con base en la mediación numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento (Hernández, 2003). El diseño de investigación con que se ha trabajado es No Experimental porque no se manipularon variables. Es de nivel descriptivo – correlacional; descriptivo, porque busca observar los niveles de las variables descritas (Hernández, Fernández, y Baptista, 2010) y correlacional, debido a que se busca saber si las estrategias didácticas se relacionan con el desarrollo de la creatividad.

3.2 Diseño muestral

3.2.1 Población

La población con la que se trabajó estuvo conformada por 70 alumnos matriculados en el curso de Fundamentos Visuales I y II de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

3.2.2 Muestra

La muestra estuvo conformada por 66 alumnos de los 70 matriculados en el curso de Fundamentos Visuales I y II, cuatro alumnos no asistieron a clase el día de la aplicación de los cuestionarios.

3.3 Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos:

Se utilizó la técnica de aplicación de encuestas. Para esto se utilizaron dos cuestionarios diseñados específicamente para los alumnos de dicho curso.

3.4 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

De acuerdo a la estructura planteada en la presente investigación, se utilizó la técnica de estadística descriptiva e inferencial que, por medio de la inducción, determinó propiedades de una población estadística (a partir de una muestra de esta) obteniendo conclusiones útiles que permitieron hacer

deducciones sobre una totalidad, basándose en la información numérica de la muestra.

1. Prueba de Chi – cuadrado para validar las hipótesis.
2. Coeficiente de Alfa de Cronbach, porque el cuestionario tuvo preguntas con varias opciones de respuesta, preguntas politómicas.
3. Prueba de normalidad con Shapiro – Wilk para determinar si los datos tenían distribución normal o no.
4. Coeficiente de correlación de Spearman para establecer el grado de relación entre las variables de las hipótesis.

3.5 Aspectos éticos

Se deja constancia de que el presente trabajo de investigación es original, dado que el tema todavía no ha sido tratado frecuentemente en el país; lo que se constata en la parte de los antecedentes teóricos de la misma. El trabajo de investigación se ha orientado hacia un saber relacionado siempre con el desarrollo de las capacidades creativas de los alumnos, que son el principal fin de este proyecto. Por eso mismo, en él se cumplen los requisitos de la Ley de derechos de autor, se cita en las referencias a los autores y reseñas teóricas que sirven de sustento y que son guía para su desarrollo.

Esta investigación se realizó en las instalaciones del Instituto Continental contándose con la autorización de la Dirección General de dicha institución. Se les explicó a los estudiantes el motivo por el cual se les aplicaban los cuestionarios. Asimismo se respetó el carácter anónimo de éstos al no difundir la identidad de los alumnos. Finalmente, se declara que los datos aquí recolectados y consignados no han sido alterados haciendo honor al respeto a la verdad.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Confiabilidad de los instrumentos

El criterio de confiabilidad del instrumento se determinó a través del coeficiente de alfa de Cronbach, que es una técnica conocida de confiabilidad por consistencia interna. La confiabilidad se calculó al considerar la premisa de que, si el cuestionario tiene preguntas con varias opciones de respuesta, es un caso especial para ítems politómicas; como en este caso; por lo que se utilizó el coeficiente de confiabilidad de alfa de Cronbach. Se aplicó la prueba a 26 estudiantes.

Los valores de los niveles de confiabilidad.

Valores	Nivel de confiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad bajo
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,0	Confiabilidad perfecta

(Hernández S., R. y otros, 2006).

Tabla 1

Confiabilidad del instrumento Estrategias didácticas en el curso Fundamentos visuales

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,882	14

Tabla 2

Confiabilidad del instrumento Desarrollo de la creatividad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,797	18

Para realizar la comprobación del grado de confiabilidad de la encuesta de las variables curso de fundamentos visuales (0,882) y desarrollo creativo (0,797), se procedió a la verificación a través del software SPSS v23, en la cual el Alfa de Cronbach y los niveles de confiabilidad resumidos en la tabla 1 y 2, existiendo alta confiabilidad.

Prueba de la normalidad de distribución de datos

Planteamos las hipótesis de normalidad:

Ho: La Distribución de los datos es normal

Ha: La distribución de los datos no es normal

Como la muestra es mayor que 50, en consecuencia utilizamos el estadístico de Kolmogorov-Smirnov que mide la fuerza del ajuste. Cuanto mayor sea el valor de este estadístico mayor desacuerdo habrá con la curva de normalidad.

Tabla 3

Prueba de normalidad de la variable 1: Fundamentos visuales

	Estadístico	gl	Sig.
El docente explica los contenidos del curso de lo simple a lo más complejo	0,875	58	0,005
El docente te lleva a que descubras por ti mismo el conocimiento	0,913	58	0,031
La clase es expositiva	0,878	58	0,005
Se expresa claramente	0,872	58	0,004
Los alumnos investigan, exponen y explican sus trabajos	0,856	58	0,002
El docente explica claramente las instrucciones de los trabajos	0,872	58	0,004
El docente en la práctica lo que enseña teóricamente	0,781	58	0,000
El docente explica claramente el objetivo del curso. Entrega el sílabo del curso	0,910	58	0,027
El docente tiene control de todos los momentos de la clase	0,872	58	0,004
Consideras que los materiales con los que trabaja el docente son los adecuados	0,861	58	0,002
El docente es claro en la explicación a lo largo de todo el proceso de aprendizaje	0,895	58	0,012
Sus preguntas inducen al análisis	0,885	58	0,007
Hace prácticas con lo que se ha enseñado	0,767	58	0,000
Conoces el criterio con el que te evalúa el docente. El docente te explica y aclara en donde están tus errores	0,906	58	0,021

Interpretación: Como el “p” valor (sig.) es menor que el nivel de significancia 0,05, entonces se rechazó H_0 , concluyendo que: La distribución de los datos con respecto a los ítems de la variable 1 no es normal.

Tabla 4

Prueba de normalidad de la variable 2. Desarrollo de la creatividad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Conoces algo de historia del arte y del diseño	0,812	58	0,000
Tienes algún diseñador o artista plástico preferido	0,890	58	0,009
Tienes habilidad para el dibujo	0,829	58	0,001
Consideras que eres ocurrente e imaginativo	0,790	58	0,000
Consideras que tus dibujos pueden expresar fácilmente lo que quieres decir	0,862	58	0,003
Tienes capacidad para relacionar las diferentes áreas del conocimiento	0,856	58	0,002
Consideras que tienes agilidad mental para concebir nuevas ideas	0,872	58	0,004
En tus dibujos usas símbolos abstractos	0,871	58	0,004
Tienes interés por aprender cosas nuevas	0,598	58	0,000
Cuando tienes problemas, tienes la seguridad que lo podrás resolver	0,760	58	0,000
Aceptas críticas o sugerencias aunque vayan en contra de tu opinión	0,836	58	0,001
Te sientes identificado con las emociones ajenas	0,867	58	0,003
Entablas nuevas amistades con facilidad	0,863	58	0,003
Hablas fácilmente con cualquier persona de tus asuntos personales	0,909	58	0,025
Te interesan otros temas del ámbito artístico y cultural	0,872	58	0,004
Lees algo de literatura	0,898	58	0,014
Tienes interés por la realidad política del país	0,921	58	0,048
Lees periódicos	0,897	58	0,013

Interpretación: Se percibe en la tabla que: En la mayoría de los ítems de la variable 2, el “p” valor (sig.) Son menores que el nivel de significancia 0,05, entonces se rechazó Ho, concluyendo que: La distribución de los datos con respecto a la variable 2 no es normal.

Prueba de normalidad en ambas variables

Tabla 5

Prueba de normalidad con Kolmogorov-Smirnov para la variable curso fundamentos visuales

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístic		Sig.	Estadístic		Sig.
	o	gl		o	gl	
Curso de fundamentos visuales	0,321	58	0,000	0,814	58	0,000
a. Corrección de significación de Lilliefors						

Interpretación: Como el “p” valor (sig.) 0,000, es menor que el nivel de significancia 0,05, entonces se rechaza Ho, concluyendo que: La distribución de los datos con respecto a la variable 1 no es normal.

Tabla 6

Prueba de normalidad con Kolmorov-Smirnov para la variable desarrollo de la creatividad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístic		Sig.	Estadístic		Sig.
	o	gl		o	gl	
Desarrollo de la creatividad	0,327	58	0,000	0,728	58	0,000
a. Corrección de significación de Lilliefors						

Interpretación: Como el “p” valor (sig.) 0,000, es menor que el nivel de significancia 0,05, entonces se rechaza Ho, concluyendo que: La distribución de los datos con respecto a la variable 2 no es normal.

Cómo la distribución de datos para la variable 1 y 2 no son normales, en consecuencia para la prueba de hipótesis, utilizamos un estadístico no paramétrico para variables ordinales, y procedimos a obtener el grado de correlación con el Chi cuadrado.

Análisis estadístico descriptivo de los ítems de la variable 1:

Estrategias didácticas en el Curso Fundamentos Visuales

Tabla 7

El docente explica los contenidos del curso de lo simple a lo más complejo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0	1	1,7	1,7	1,7
	Rara vez	11	19,0	19,0	20,7
	A veces	13	22,4	22,4	43,1
	Frecuentemente	13	22,4	22,4	65,5
	Siempre	20	34,5	34,5	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión métodos de la variable 1: El docente explica los contenidos del curso de lo simple a lo más complejo, se apreció que para el 19,0% de la muestra señaló rara vez, el 22,4% afirmó a veces, es decir que el 43,1% de los encuestados, enfatizó que el nivel de este ítem no es la más apropiada, por otro lado el 34,5% sostuvo que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 34,5% es siempre entre los encuestados que el docente explica los contenidos del curso de lo simple a lo más complejo.

El docente explica los contenidos del curso de lo simple a lo más complejo

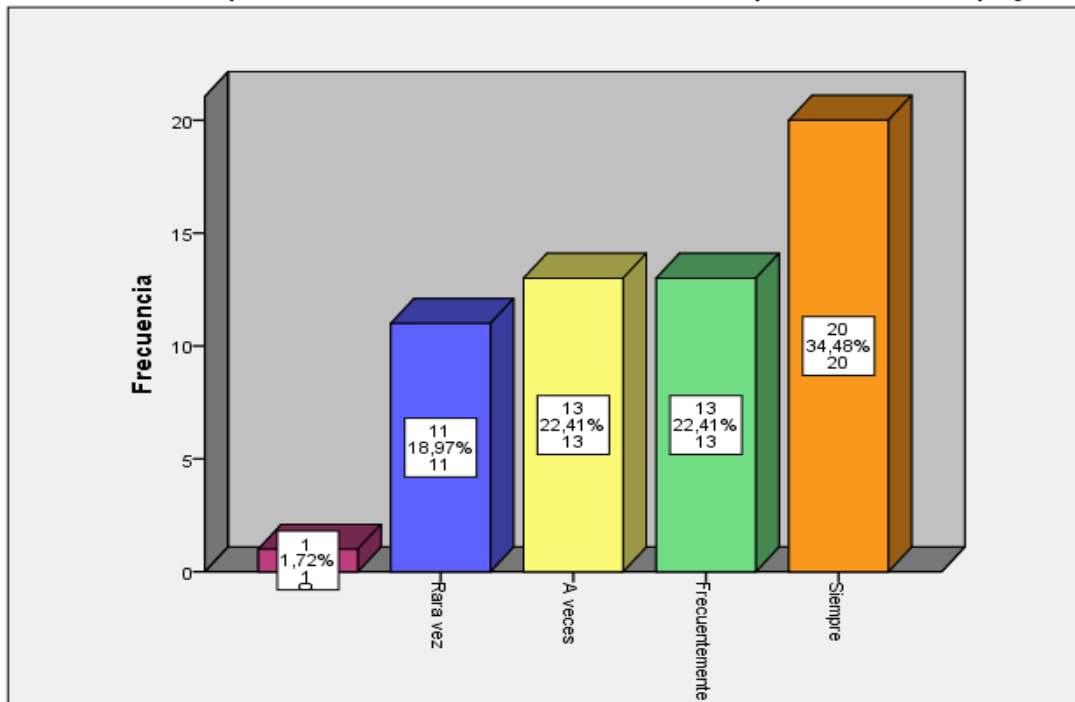


Figura 1. El docente explica los contenidos del curso de lo simple a lo más complejo

Tabla 8

El docente te lleva a que descubras por ti mismo el conocimiento

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0	1	1,7	1,7	1,7
	Rara vez	13	22,4	22,4	24,1
	A veces	13	22,4	22,4	46,6
	Frecuentemente	17	29,3	29,3	75,9
	Siempre	14	24,1	24,1	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión métodos de la variable 1: El docente te lleva a que descubras por ti mismo el conocimiento, se apreció que para el 22,4% de la muestra señala rara vez, el 22,4% señaló a veces, es decir que el 46,6% de los encuestados afirmó que el nivel de este ítem no es la apropiada, por otro lado el 29,3% sostuvo que es frecuentemente el nivel de este

ítem y para el 24,1% es siempre entre los encuestados que el docente explica los contenidos del curso de lo simple a lo más complejo.

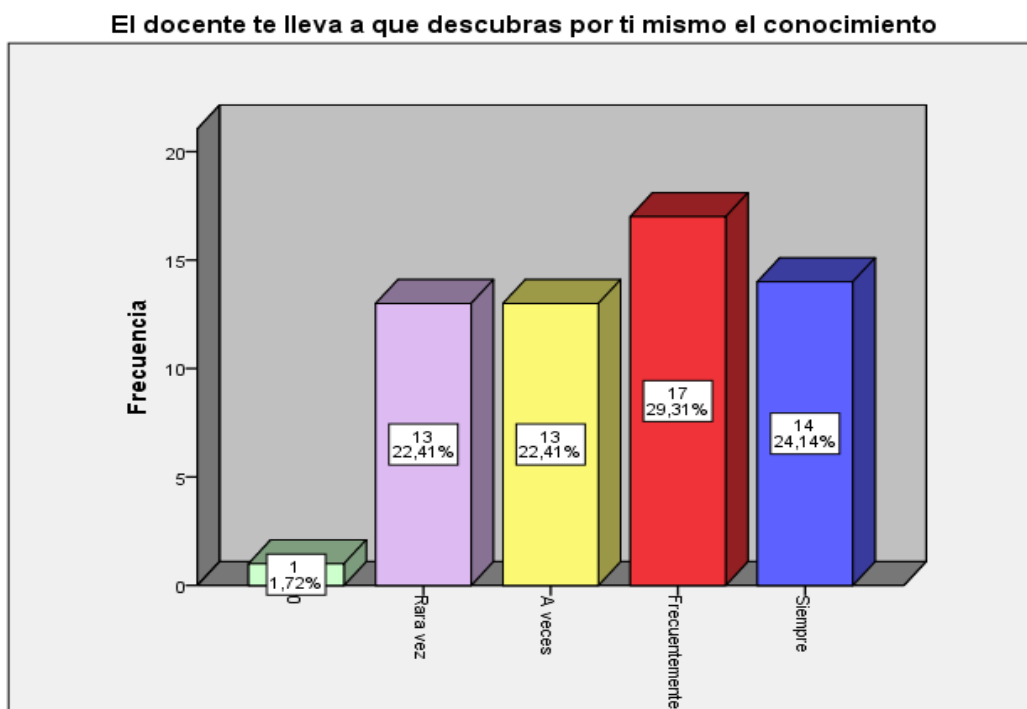


Figura 2. El docente te lleva a que descubras por ti mismo el conocimiento

Tabla 9

La clase es expositiva

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Rara vez	12	20,7	20,7	20,7
	A veces	7	12,1	12,1	32,8
	Frecuentemente	19	32,8	32,8	65,5
	Siempre	20	34,5	34,5	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión técnicas de la variable 1: La clase expositiva, se apreció que para el 20,7% de la muestra señala rara vez, el 12,1% sostuvo a veces, es decir que el 32,8% de los encuestados señaló que el nivel de este ítem no es la apropiada, por otro lado el 32,8% expresó que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 34,5% es siempre entre los encuestados que la clase es expositiva.

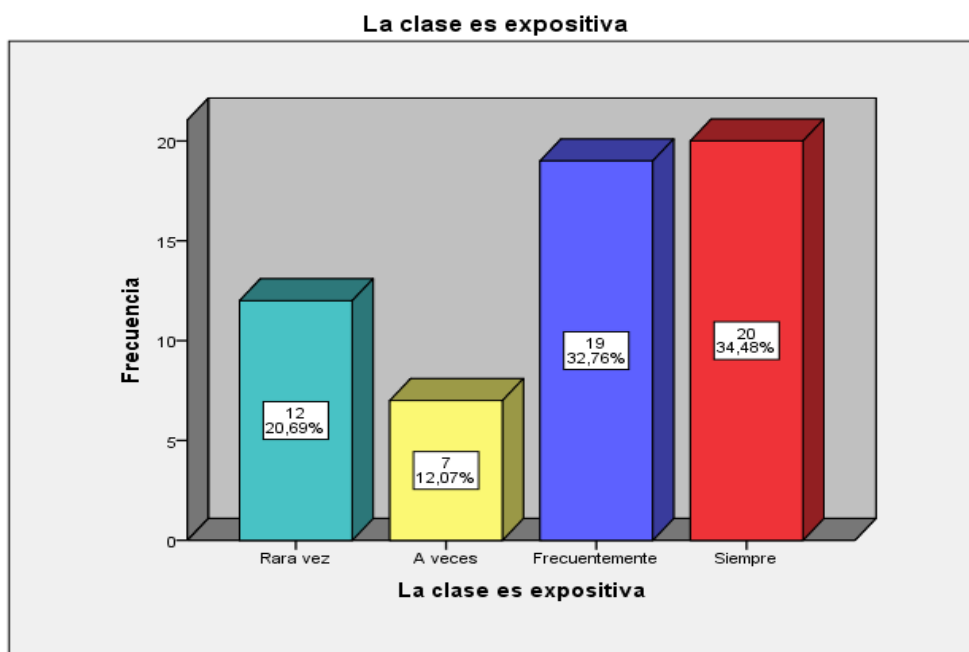


Figura 3. La clase es expositiva

Tabla 10

Se expresa claramente

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Rara vez	11	19,0	19,0	19,0
	A veces	12	20,7	20,7	39,7
	Frecuentemente	20	34,5	34,5	74,1
	Siempre	15	25,9	25,9	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión técnicas de la variable 1: Se expresa claramente, se apreció que para el 19,0% de la muestra señaló rara vez, el 20,7% afirmó a veces, es decir que el 39,7% de los encuestados enfatizó que el nivel de este ítem no es la apropiada, por otro lado el 34,5% sostuvo que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 25,9% es siempre entre los encuestados que se expresa claramente.

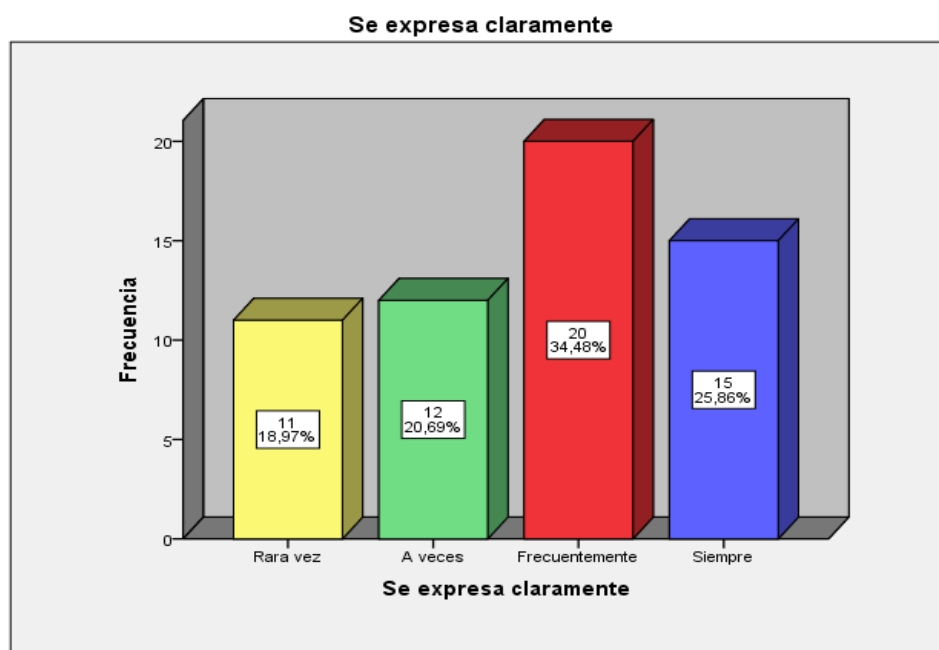


Figura 4. Se expresa claramente

Tabla 11

Los alumnos investigan, exponen y explican sus trabajos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Rara vez	4	6,9	6,9	6,9
	A veces	20	34,5	34,5	41,4
	Frecuentemente	19	32,8	32,8	74,1
	Siempre	15	25,9	25,9	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión técnicas de la variable 1: Los alumnos investigan, exponen y explican sus trabajos, se aprecia que para el 6,9% de la muestra señaló rara vez, el 34,5% afirmó a veces, es decir que el 41,4% de los encuestados sostuvo que el nivel de este ítem no es la más apropiada, por otro lado el 32,8% señaló que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 25,9% es siempre entre los encuestados que los alumnos investigan y explican sus trabajos.

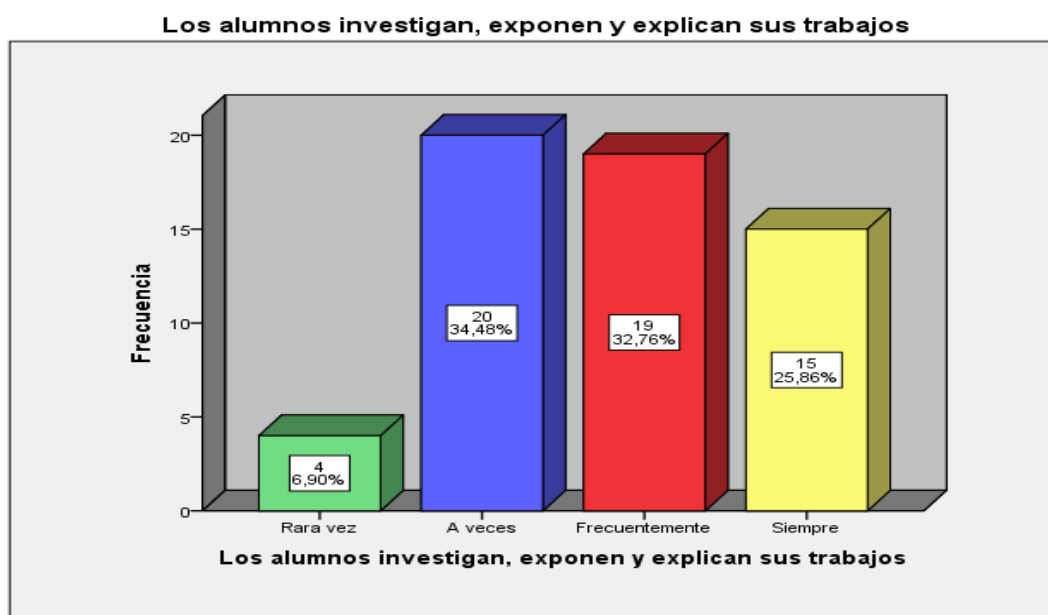


Figura 5. Los alumnos investigan, exponen y explican sus trabajos.

Tabla 12

El docente explica claramente las instrucciones de los trabajos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Rara vez	4	6,9	6,9	6,9
	A veces	15	25,9	25,9	32,8
	Frecuentemente	21	36,2	36,2	69,0
	Siempre	18	31,0	31,0	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión técnicas de la variable 1: El docente explica claramente las instrucciones de los trabajos, se apreció que para el 6,9% de la muestra señala rara vez, el 25,9% afirmó a veces, es decir que el 32,8% de los encuestados sostuvo que el nivel de este ítem no es el apropiado, por otro lado el 36,2% especificó que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 31,0 % es siempre entre los encuestados.

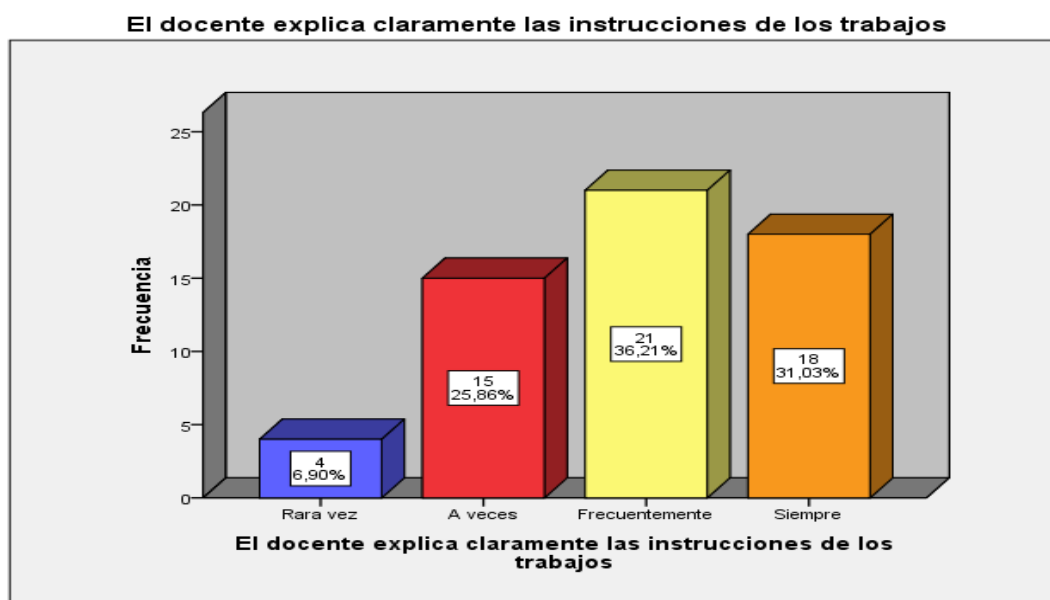


Figura 6. El docente explica claramente las instrucciones de los trabajos

Tabla 13

El docente demuestra en la práctica lo que enseña teóricamente

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Rara vez	8	13,8	13,8	13,8
	A veces	7	12,1	12,1	25,9
	Frecuentemente	33	56,9	56,9	82,8
	Siempre	10	17,2	17,2	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión técnicas de la variable 1: El docente demuestra en la práctica lo que enseña teóricamente, se aprecia que para el 13,8% de la muestra señala rara vez, el 12,1% afirma a veces, es decir que el 25,9% de los encuestados sostuvo que el nivel de este ítem no es la apropiada, por otro lado el 56,9% enfatizó que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 17,2% es siempre entre los encuestados.

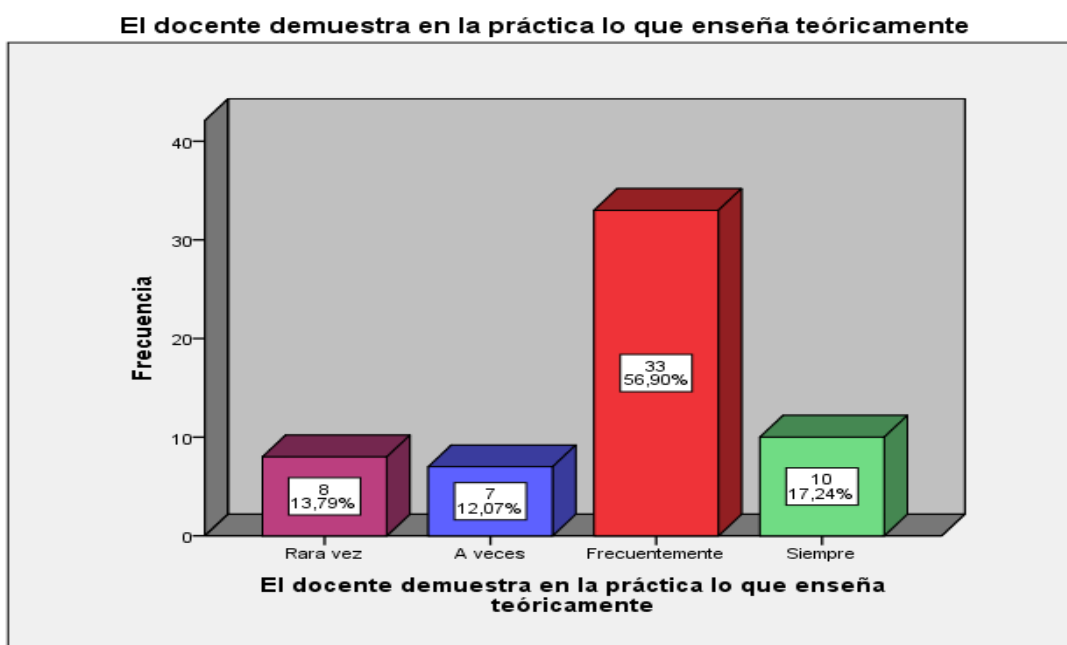


Figura 7. El docente demuestra en la práctica lo que enseña teóricamente

Tabla 14

El docente explica claramente el objetivo y entrega el sílabo del curso

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	3,4	3,4	3,4
	Rara vez	11	19,0	19,0	22,4
	A veces	15	25,9	25,9	48,3
	Frecuentemente	15	25,9	25,9	74,1
	Siempre	15	25,9	25,9	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión procedimientos de la variable 1: El docente explica claramente el objetivo y entrega el sílabo del curso, se percibió que el 3,4% manifestaron nunca; se apreció que para el 19,0% de la muestra señaló rara vez, el 25,9% afirmó a veces, es decir que el 48,3% de los encuestados sostuvo que el nivel de este ítem no es la apropiada, por otro lado el 25,9% indicó que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 25,9% es siempre entre los encuestados que el docente explica claramente el objetivo y entrega el sílabo del curso.

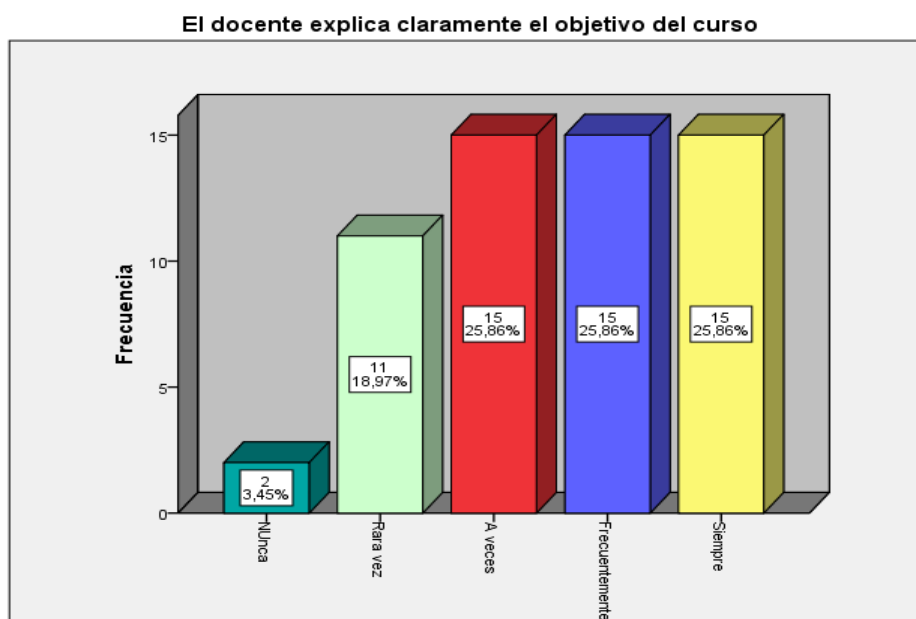


Figura 8. El docente explica claramente el objetivo y entrega el sílabo del curso

Tabla 15

El docente tiene control de todos los momentos de la clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,7	1,7	1,7
	Rara vez	7	12,1	12,1	13,8
	A veces	13	22,4	22,4	36,2
	Frecuentemente	12	20,7	20,7	56,9
	Siempre	25	43,1	43,1	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión procedimientos de la variable 1: El docente tiene control de todos los momentos de la clase, se aprecia que para el 1,7% de la muestra señaló nunca, el 12,1% afirmó rara vez, el 22,4% a veces; es decir que el 36,2% de los encuestados indicó que el nivel de este ítem no es la apropiada, por otro lado el 20,7% sostuvo que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 43,1% es siempre entre los encuestados que el docente tiene control de todos los momentos de la clase.

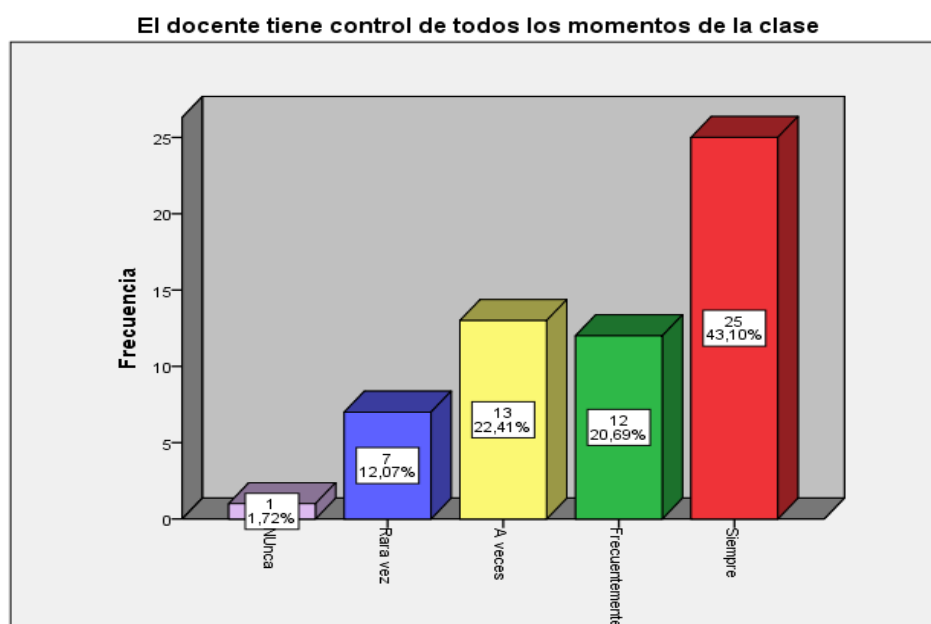


Figura 9. El docente tiene control de todos los momentos de la clase

Tabla 16

Consideras que los materiales con los que trabaja el docente son los adecuados

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,7	1,7	1,7
	Rara vez	12	20,7	20,7	22,4
	A veces	3	5,2	5,2	27,6
	Frecuentemente	18	31,0	31,0	58,6
	Siempre	24	41,4	41,4	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión procedimientos de la variable 1: Consideras que los materiales que trabaja el docente son los adecuados, se aprecia que para el 1,7% de la muestra señaló nunca, el 20,7% afirmó rara vez, el 5,2% a veces; es decir que el 27,6% de los encuestados sostuvo que el nivel de este ítem no es la apropiada, por otro lado el 31,0% indicó que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 41,4% es siempre entre los encuestados que consideran que los materiales con los que trabaja el docente son los adecuados.

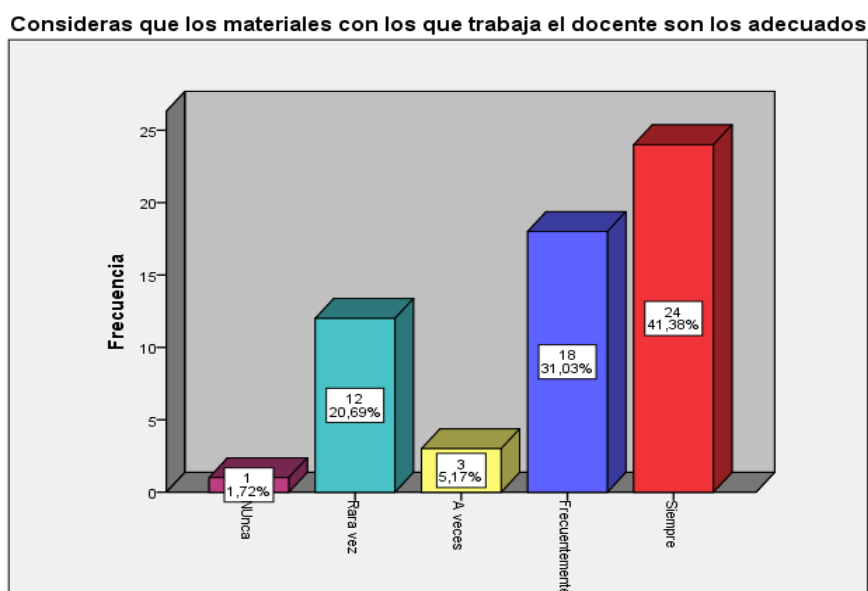
**Figura 10.** Consideras que los materiales con los que trabaja el docente son los adecuados.

Tabla 17

El docente es claro en la explicación a lo largo de todo el proceso de aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Rara vez	8	13,8	13,8	13,8
	A veces	13	22,4	22,4	36,2
	Frecuentemente	23	39,7	39,7	75,9
	Siempre	14	24,1	24,1	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión procedimientos de la variable 1: El docente es claro en la explicación a lo largo de todo el proceso de aprendizaje, se apreció que para el 13,8% de la muestra afirmó rara vez, el 22,4% a veces; es decir que el 36,2% de los encuestados señaló que el nivel de este ítem no es el apropiado, por otro lado el 39,7% indicó que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 24,1% es siempre entre los encuestados que consideran que el docente es claro en la explicación a lo largo de todo el proceso de aprendizaje.

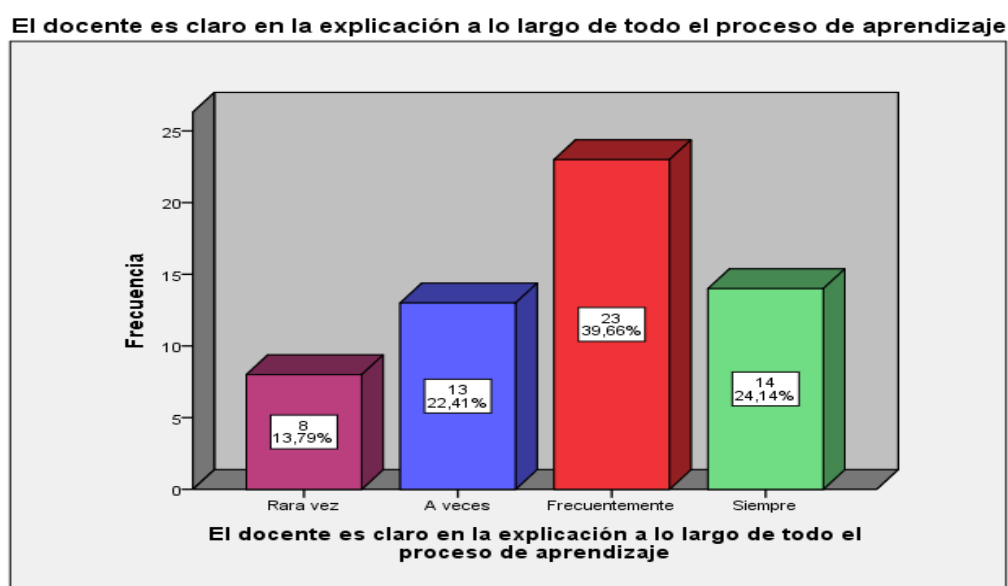


Figura 11. El docente es claro en la explicación a lo largo de todo el proceso de aprendizaje

Tabla 18

Sus preguntas inducen al análisis

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Rara vez	7	12,1	12,1	12,1
	A veces	17	29,3	29,3	41,4
	Frecuentemente	12	20,7	20,7	62,1
	Siempre	22	37,9	37,9	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión procedimientos de la variable 1: Sus preguntas inducen al análisis, se apreció que para el 12,1% de la muestra afirmó rara vez, el 29,3% a veces; es decir que el 20,7% de los encuestados indicó que el nivel de este ítem no es la apropiada, por otro lado el 62,1% sostuvo que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 37,9% es siempre entre los encuestados que consideran que sus preguntas inducen al análisis.

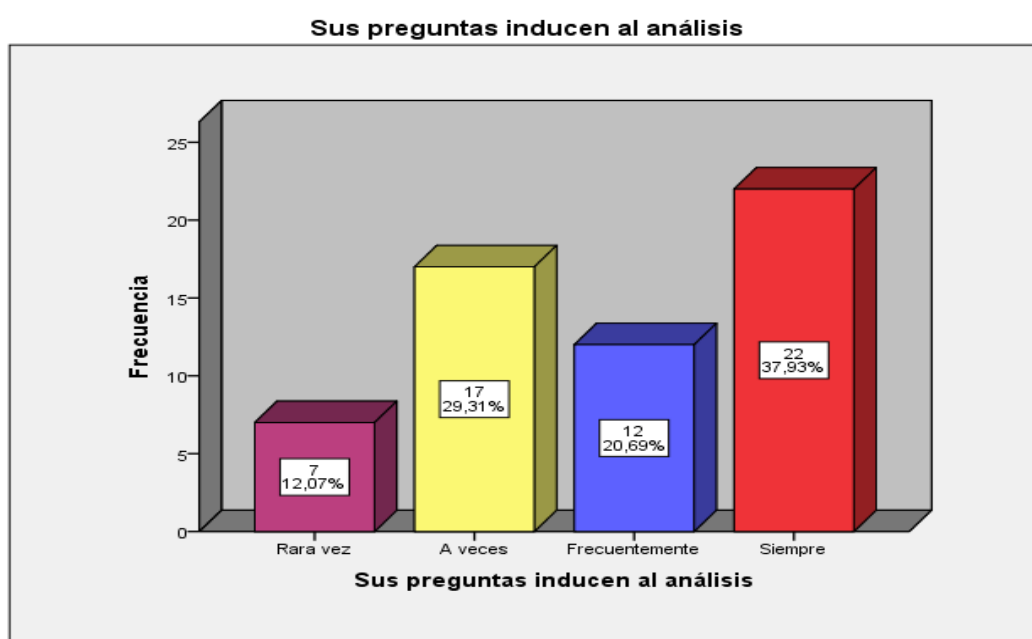


Figura 12. Sus preguntas inducen al análisis

Tabla 19

Hace prácticas con lo que se ha enseñado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Rara vez	8	13,8	13,8	13,8
	A veces	3	5,2	5,2	19,0
	Frecuentemente	19	32,8	32,8	51,7
	Siempre	28	48,3	48,3	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión procedimientos de la variable 1: Hace prácticas con lo que se ha enseñado, se apreció que para el 13,8% de la muestra afirmó rara vez, el 5,2% a veces; es decir que el 19,0% de los encuestados señaló que el nivel de este ítem no es la apropiada, por otro lado el 32,8% indicó que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 48,3% es siempre entre los encuestados que considera que hace prácticas con lo que se ha enseñado.



Figura 13. Hace prácticas con lo que se ha enseñado

Tabla 20

Conoces el criterio con el que te evalúa el docente y el docente te explica y aclara en donde están tus errores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	5,2	5,2	5,2
	Rara vez	12	20,7	20,7	25,9
	A veces	15	25,9	25,9	51,7
	Frecuentemente	17	29,3	29,3	81,0
	Siempre	11	19,0	19,0	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión procedimientos de la variable 1: Conoces el criterio con el que te evalúa el docente y el docente te explica y aclara en donde están tus errores, se percibió que el 5,2% responde nunca, se apreció que para el 20,7% de la muestra afirmó rara vez, el 25,9% a veces; es decir que el 51,7% de los encuestados afirma que el nivel de este ítem no es la apropiada, por otro lado el 29,3% sostuvo que es frecuentemente el nivel de este ítem y para el 19,0% es siempre entre los encuestados que considera que conoces el criterio con el que te evalúa el docente. El docente te explica y aclara en donde están tus errores.

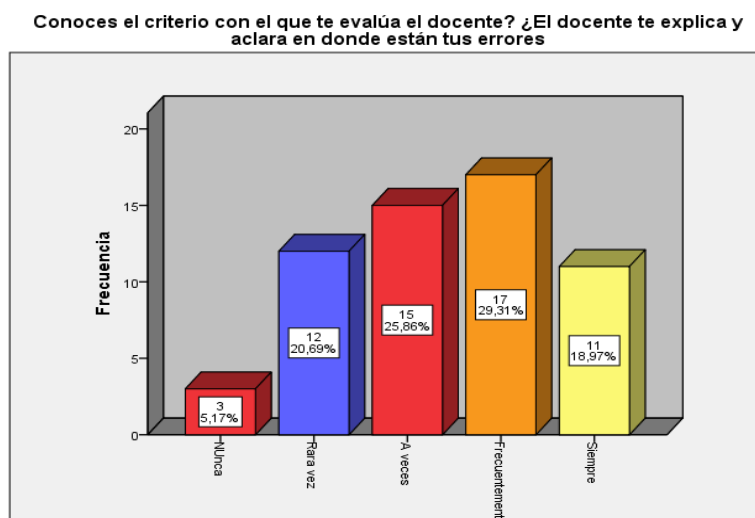


Figura 14. Conoces el criterio con el que te evalúa el docente. El docente te explica y aclara en donde están tus errores.

Análisis estadístico descriptivo de los ítems de la variable 2:

Desarrollo de la creatividad

Tabla 21

Conoces algo de historia del arte y del diseño

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Poco	9	15,5	15,5	15,5
Algo	38	65,5	65,5	81,0
Mucho	9	15,5	15,5	96,6
Totalmente	2	3,4	3,4	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión habilidades de dominio y bagaje de conocimientos de la variable 2: Conoces algo de historia del arte y del diseño, se percibió que el 15,5% respondió poco, se apreció que para el 65,5% de la muestra afirmó algo, el 15,5% muchos; es decir que el 96,6% de los encuestados sostuvo que el nivel de este ítem no es la apropiada, por otro lado el 3,4% expresó que es totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que conocen algo de historia del arte y del diseño.

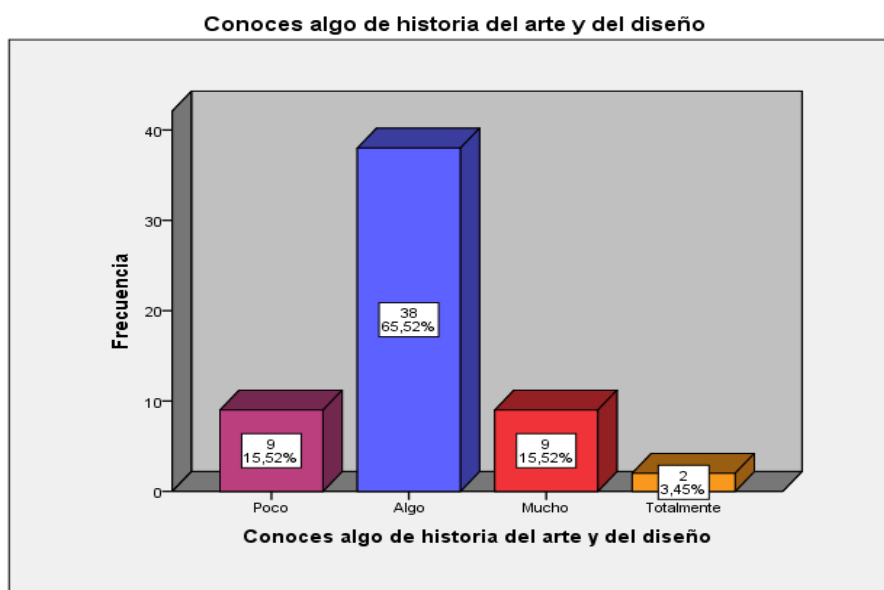


Figura 15. Conoces algo de historia del arte y del diseño.

Tabla 22

Tienes algún diseñador o artista plástico preferido

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	2	3,4	3,6	3,6
	Poco	27	46,6	49,1	52,7
	Algo	17	29,3	30,9	83,6
	Mucho	2	3,4	3,6	87,3
	Totalmente	7	12,1	12,7	100,0
	Total	55	94,8	100,0	
Perdidos	Sistema	3	5,2		
Total		58	100,0		

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión habilidades de dominio y bagaje de conocimientos de la variable 2: Tienes algún diseñador o artista plástico preferido, se percibe que el 3.4% respondió nada, se apreció que para el 46,6% de la muestra sostuvo poco, el 83,6% de los encuestados afirmaron que el nivel de este ítem no es la apropiada; por otro lado el 3,4% expresó mucho, el 12,1% sostuvo que es totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que tienen algún diseñador o artista plástico preferido.

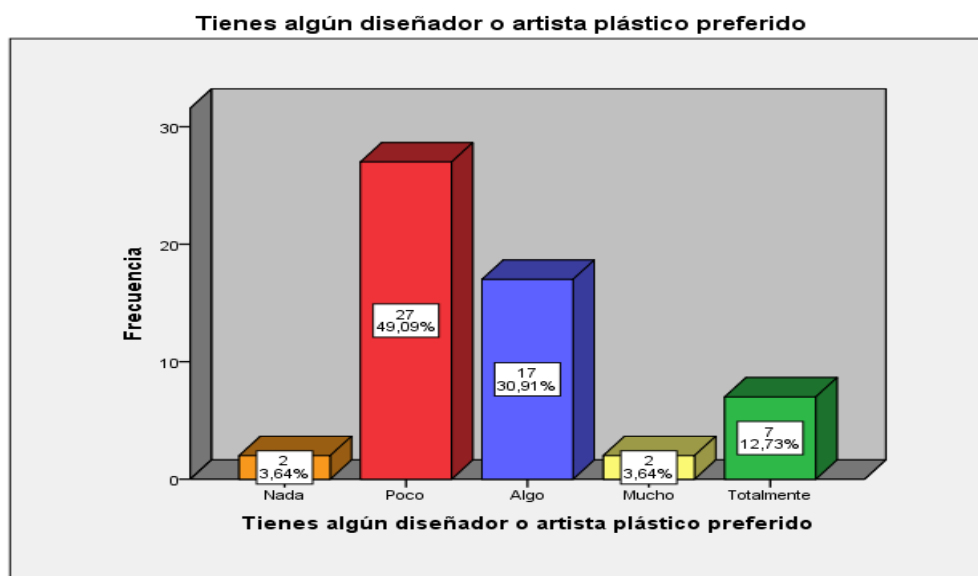
**Figura 16.** Tienes algún diseñador o artista plástico preferido.

Tabla 23

Tienes habilidad para el dibujo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Poco	5	8,6	8,6	8,6
Algo	17	29,3	29,3	37,9
Mucho	27	46,6	46,6	84,5
Totalmente	9	15,5	15,5	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión habilidades de dominio y bagaje de conocimientos 2: Tienes habilidad para el dibujo, se percibió que el 8,6% respondió poco, se apreció que para el 29,3% de la muestra afirmó algo, el 37,9% de los encuestados sostuvo que el nivel de este ítem no es el apropiado; por otro lado el 46,6% expresó mucho, el 15,5% sostuvo que es totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que tienen habilidad para el dibujo.



Figura 17. Tienes habilidad para el dibujo.

Tabla 24

Consideras que eres ocurrente e imaginativo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Algo	27	46,6	46,6	46,6
	Mucho	23	39,7	39,7	86,2
	Totalmente	8	13,8	13,8	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión procesos relativos a la creatividad de la variable 2: Consideras que eres ocurrente e imaginativo, se percibe que el 46,6% respondió algo, se apreció que para el 39,7% de la muestra afirmó mucho, el 86,2% de los encuestados expresó que el nivel de este ítem no es la apropiada; por otro lado el 13,8% sostuvo que es totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que consideran que eres ocurrente e imaginativo.

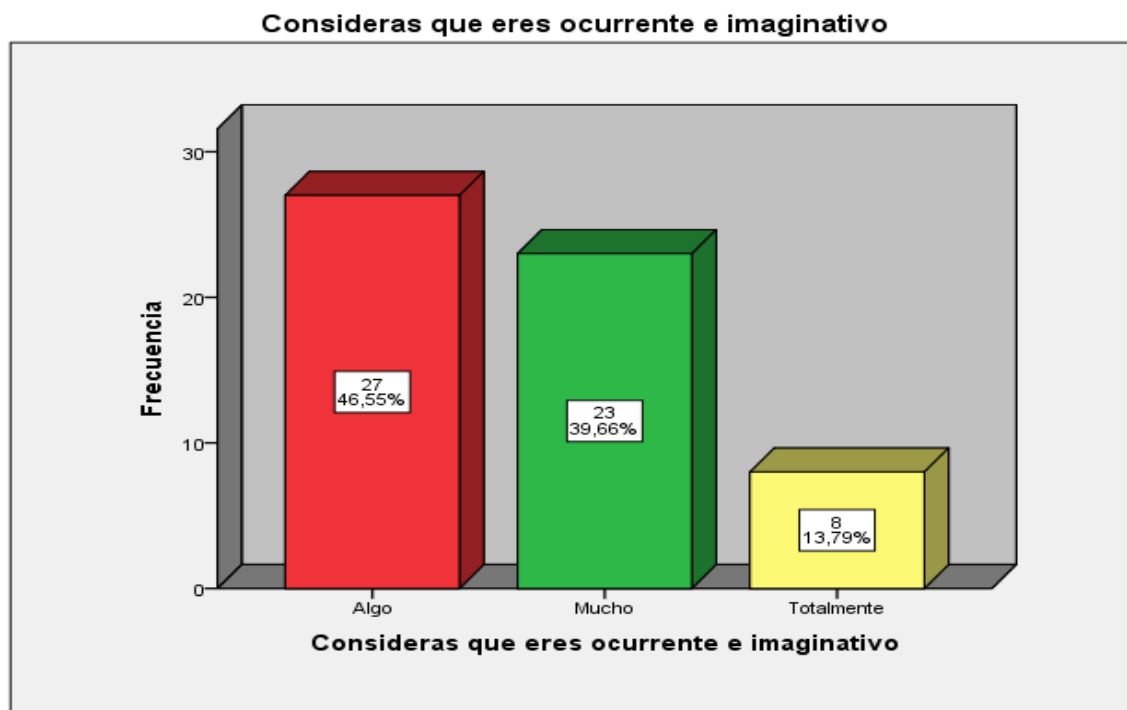


Figura 18. Consideras que eres ocurrente e imaginativo

Tabla 25

Consideras que tus dibujos pueden expresar fácilmente lo que quieres decir

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco	2	3,4	3,4	3,4
	Algo	21	36,2	36,2	39,7
	Mucho	32	55,2	55,2	94,8
	Totalmente	3	5,2	5,2	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión procesos relativos a la creatividad de la variable 2: Consideras que tus hijos pueden expresar fácilmente lo que quieres decir, se percibió que el 3,4% respondió poco, se apreció que para el 36,2% de la muestra afirmó algo, el 39,7% de los encuestados expresó que el nivel de este ítem no es la apropiada; por otro lado el 55,2% indicó mucho, el 5,2% sostuvo que es totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen que consideras que tus dibujos pueden expresar fácilmente lo que quieres decir.

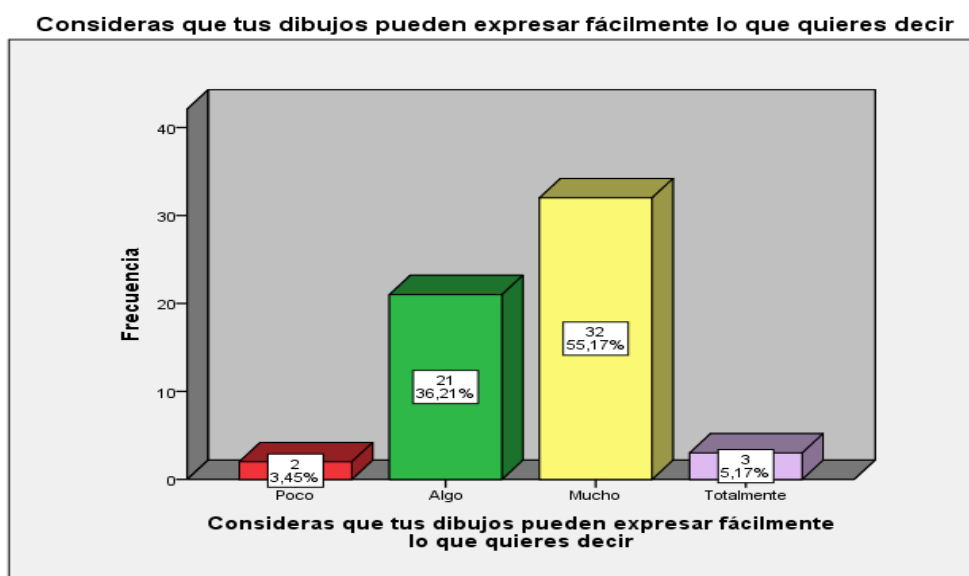


Figura 19. Consideras que tus dibujos pueden expresar fácilmente lo que quieres decir.

Tabla 26

Tienes capacidad para relacionar las diferentes áreas del conocimiento

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco	4	6,9	6,9	6,9
	Algo	21	36,2	36,2	43,1
	Mucho	31	53,4	53,4	96,6
	Totalmente	2	3,4	3,4	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión procesos relativos a la creatividad de la variable 2: Tienes capacidad para relacionar las diferentes áreas del conocimiento, se percibió que el 6,9% respondió poco, se apreció que para el 36,2% de la muestra afirmó algo, el 43,1% de los encuestados indicó que el nivel de este ítem no es apropiado; por otro lado el 53,4% expresó mucho, el 3,4% sostuvo que es totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen que tienes capacidad para relacionar las diferentes área del conocimiento.

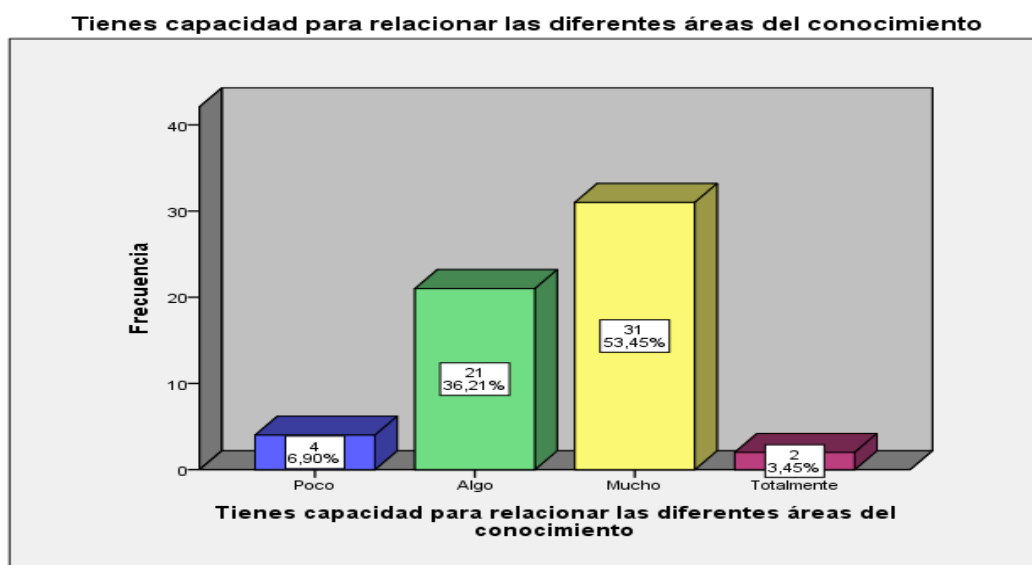


Figura 20. Tienes capacidad para relacionar las diferentes áreas del conocimiento

Tabla 27

Consideras que tienes agilidad mental para concebir nuevas ideas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	2	3,4	3,4	3,4
	Poco	1	1,7	1,7	5,2
	Algo	22	37,9	37,9	43,1
	Mucho	20	34,5	34,5	77,6
	Totalmente	13	22,4	22,4	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión procesos relativos a la creatividad de la variable 2: Consideras que tienes agilidad mental para concebir nuevas ideas, se percibió que el 3,4% respondió nada, también el 1,7% especificó poco; se apreció que para el 37,9% de la muestra afirmó algo, el 43,1% de los encuestados expresó que el nivel hasta este ítems no es la apropiada; por otro lado el 34,5% indicó mucho, el 22,4% sostuvo que es totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen que consideras que tienes agilidad mental para concebir nuevas ideas.

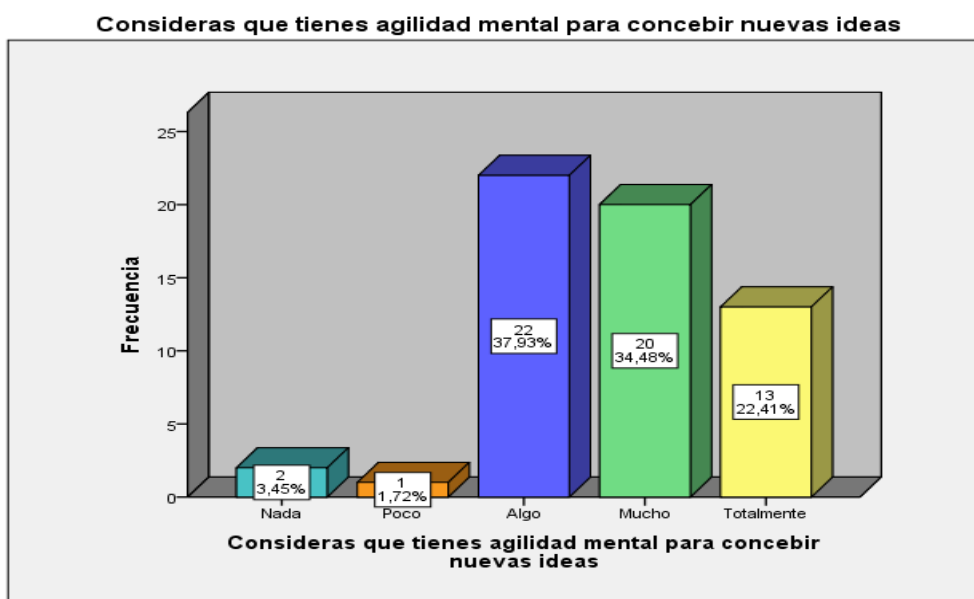


Figura 21. Consideras que tienes agilidad mental para concebir nuevas ideas

Tabla 28

En tus dibujos usas símbolos abstractos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Poco	10	17,2	17,2	17,2
Algo	27	46,6	46,6	63,8
Mucho	14	24,1	24,1	87,9
Totalmente	7	12,1	12,1	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión procesos relativos a la creatividad de la variable 2: En tus dibujos usas símbolos abstractos, se percibió que el 17,2% respondió poco, se apreció que para el 46,6% de la muestra afirmó algo, el 63,8% de los encuestados expresó que hasta este nivel de ítems no es la apropiada; por otro lado el 24,1% respondió mucho, y el 12,1% sostuvo que es totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen que en tus dibujos usas símbolos abstractos.

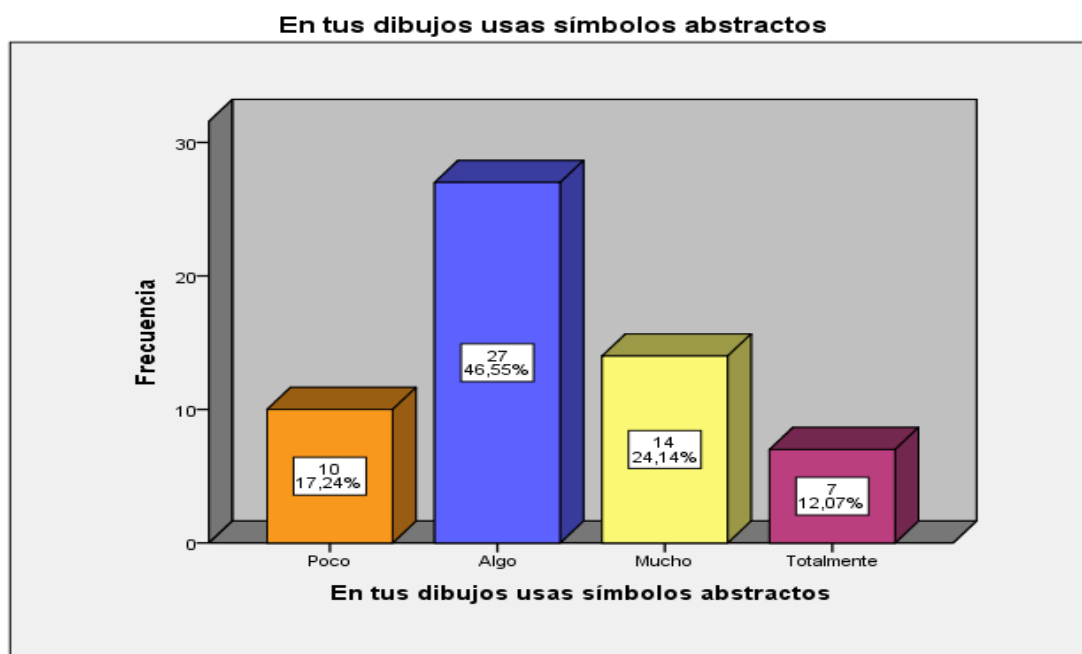


Figura 22. En tus dibujos usas símbolos abstractos

Tabla 29

Tienes interés por aprender cosas nuevas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Algo	3	5,2	5,2	5,2
	Mucho	8	13,8	13,8	19,0
	Totalmente	47	81,0	81,0	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión motivación y condicionamiento psicológico de la variable 2: Tienes interés por aprender cosas nuevas, se apreció que para el 5,2% de la muestra afirmó algo, el 13,8% especificaron mucho; el 19,0% de los encuestados indicaron que hasta este nivel de ítems no es la apropiada; por otro lado el 81,0% sostuvo que es totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen que tienes interés por aprender cosas nuevas.

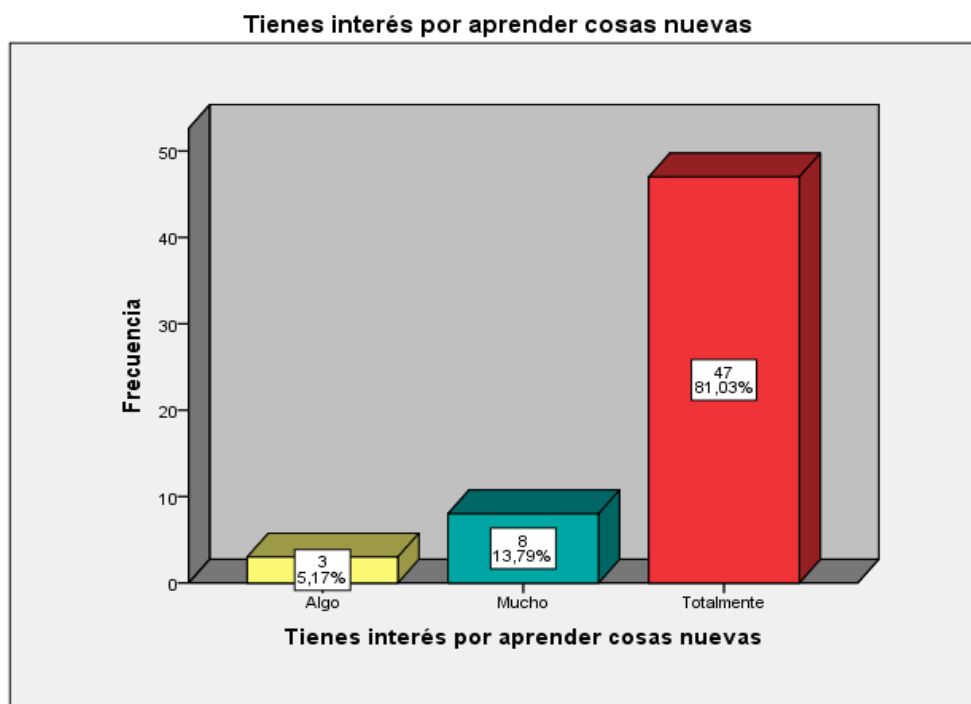


Figura 23. Tienes interés por aprender cosas nuevas

Tabla 30

Cuando tienes problemas, tienes la seguridad que lo podrás resolver

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Algo	20	34,5	34,5	34,5
Mucho	12	20,7	20,7	55,2
Totalmente	26	44,8	44,8	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión motivación y condicionamiento psicológico de la variable 2: Cuando tienes problemas, tienes la seguridad que lo podrás resolver, se percibió que el 34,5% respondió algo, se apreció que el 20,7% de los encuestados afirmaron mucho y el 44,8% sostuvo que es totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen que cuando tienes problemas, tienes la seguridad que lo podrás resolver.

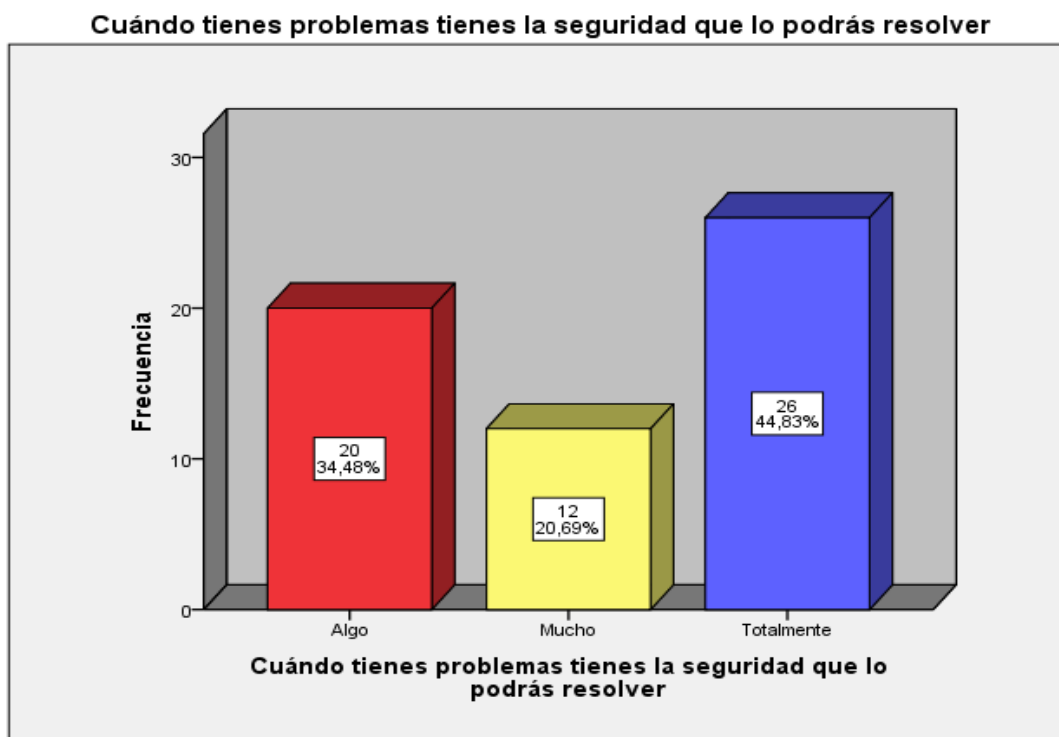


Figura 24. Cuando tienes problemas, tienes la seguridad que lo podrás resolver

Tabla 31

Aceptas críticas o sugerencias, aunque vayan en contra de tu opinión

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco	13	22,4	22,4	22,4
	Algo	9	15,5	15,5	37,9
	Mucho	14	24,1	24,1	62,1
	Totalmente	22	37,9	37,9	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión motivación y condicionamiento psicológico de la variable 2: Aceptas críticas o sugerencias aunque vayan en contra de tu opinión, se percibió que el 22,4% respondió poco, se apreció que para el 15,5% especificó algo, 37,9% de los encuestados indicó que hasta este nivel de ítems no es la apropiada; por otro lado el 24,1% afirmó mucho, y el 37,9% sostuvo que es totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen aceptas críticas o sugerencias aunque vayan en contra de tu opinión.

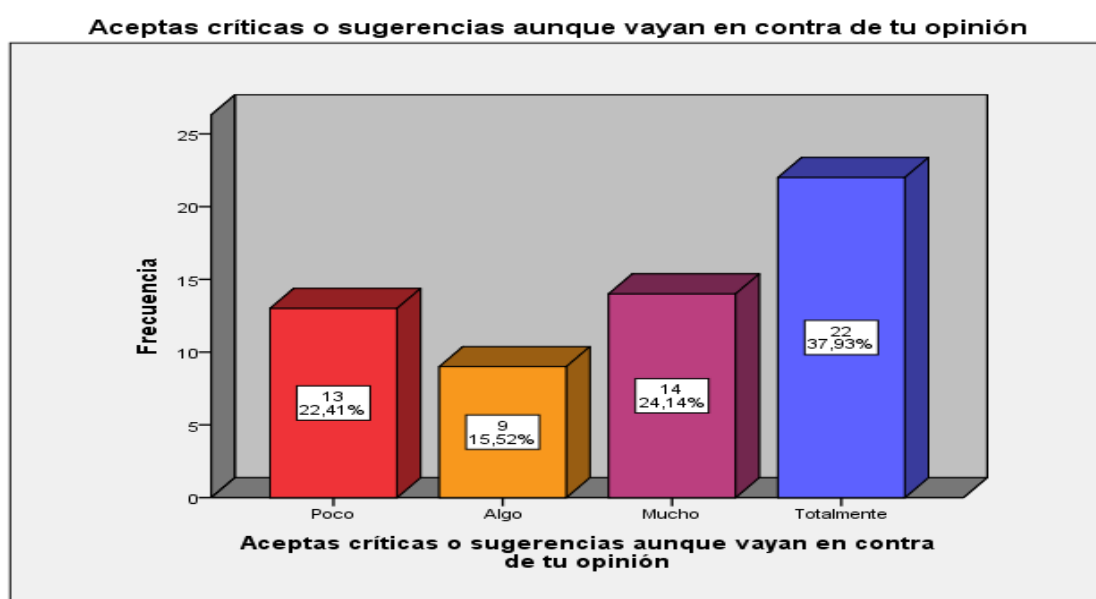


Figura 25. Aceptas críticas o sugerencias, aunque vayan en contra de tu opinión

Tabla 32

Te sientes identificado con las emociones ajenas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nada	3	5,2	5,2	5,2
Poco	12	20,7	20,7	25,9
Algo	22	37,9	37,9	63,8
Mucho	7	12,1	12,1	75,9
Totalmente	14	24,1	24,1	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión motivación y condicionamiento psicológico de la variable 2: Te sientes identificado con las emociones ajenas, se manifestaron el 5,2% con la nada; se percibió que el 20,7% respondió poco, se apreció que para el 37,9 % especificó algo, 63,8% de los encuestados afirmaron que hasta este nivel de ítems no es la más apropiada; por otro lado el 12,1% afirmó mucho, y el 24,1% sostuvo como totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen que te sientes identificado con las emociones ajenas.

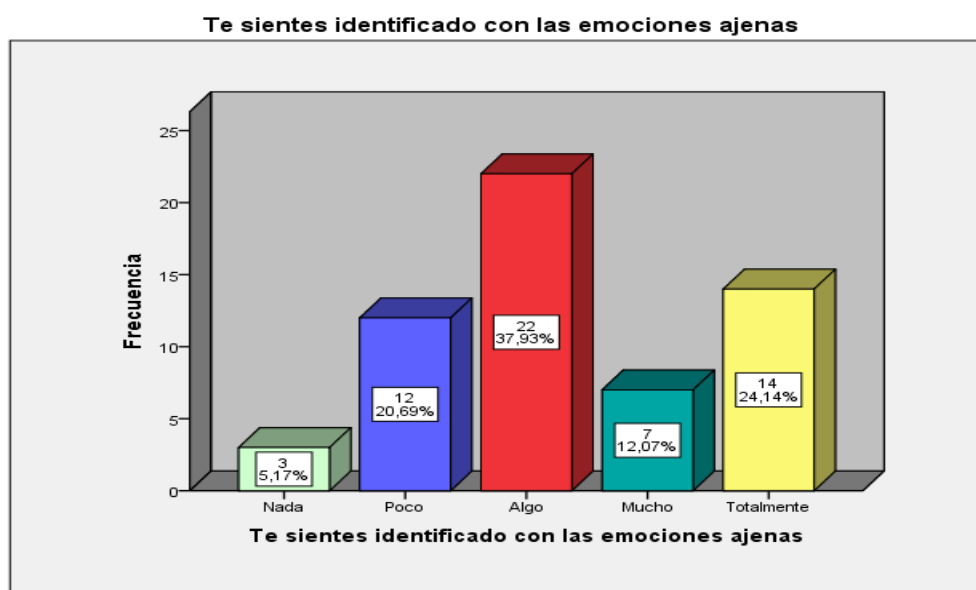


Figura 26. Te sientes identificado con las emociones ajenas.

Tabla 33

Entablas nuevas amistades con facilidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Poco	9	15,5	15,5	15,5
Algo	23	39,7	39,7	55,2
Mucho	14	24,1	24,1	79,3
Totalmente	12	20,7	20,7	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión motivación y condicionamiento psicológico de la variable 2: Entablas nuevas amistades con facilidad, se percibió que el 15,5% respondió poco, se apreció que para el 39,7% especificó algo, 55,2% de los encuestados afirmaron que hasta este nivel de ítems no es la más apropiada; por otro lado el 24,1% expresó mucho, y el 20,7% sostuvo como totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen que entablas nuevas amistades con facilidad.

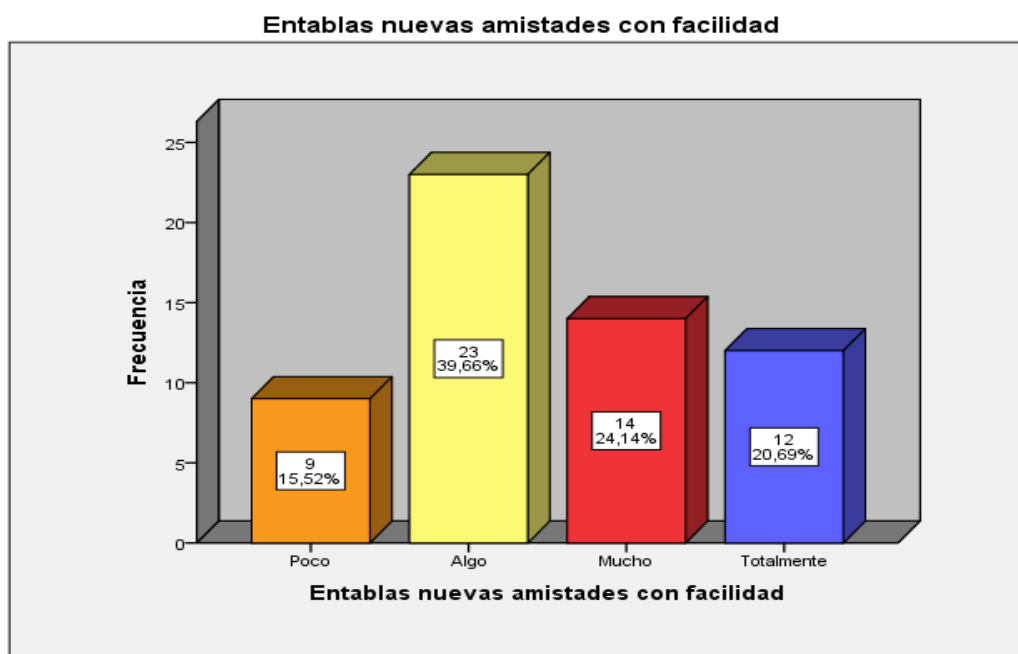


Figura 27. Entablas nuevas amistades con facilidad.

Tabla 34

Hablas fácilmente con cualquier persona de tus asuntos personales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	9	15,5	15,5	15,5
	Poco	11	19,0	19,0	34,5
	Algo	22	37,9	37,9	72,4
	Mucho	12	20,7	20,7	93,1
	Totalmente	4	6,9	6,9	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión motivación y condicionamiento psicológico de la variable 2: Hablas fácilmente con cualquier persona de tus asuntos personales, se percibió que el 15,5% respondió nada, también el 19,0% enfatizó poco, se apreció que para el 37,9% especificó algo, 72,4% de los encuestados afirmaron que hasta este nivel de ítems no fue la más apropiada; por otro lado el 20,7% expresó mucho, y el 6,9% sostuvo como totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen que hablas fácilmente con cualquier persona de tus asuntos personales.

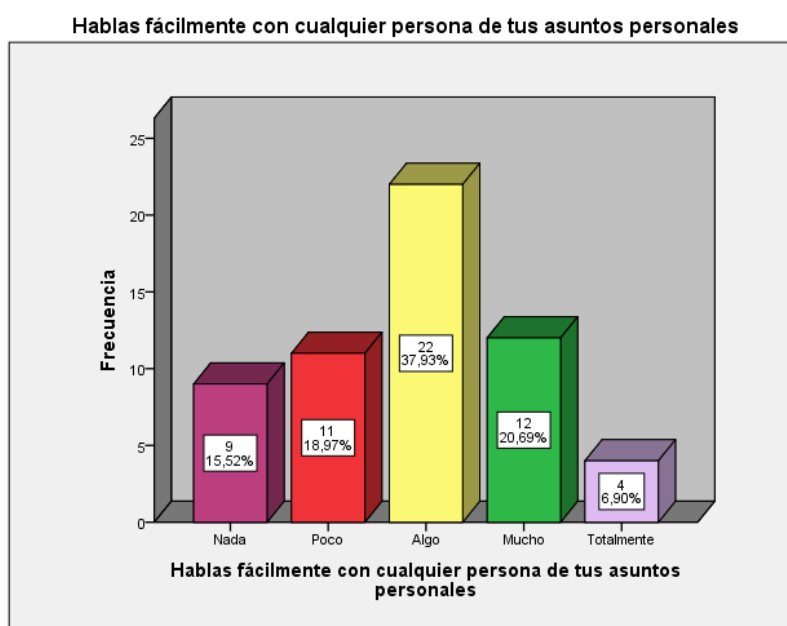


Figura 28. Hablas fácilmente con cualquier persona de tus asuntos personales

Tabla 35

Te interesan otros temas del ámbito artístico y cultural

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	2	3,4	3,4	3,4
	Poco	4	6,9	6,9	10,3
	Algo	18	31,0	31,0	41,4
	Mucho	13	22,4	22,4	63,8
	Totalmente	21	36,2	36,2	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión factores socio culturales de la variable 2: Te interesan otros temas del ámbito artístico y cultural, se manifestaron el 3,4% como nada; se percibió que el 6,9% enfatizó poco, se apreció que para el 31,0% especificó algo, 41,4% de los encuestados afirmaron que hasta este nivel de ítems no fue la más apropiada; por otro lado el 22,4% expresó mucho, y el 36,2% sostuvo como totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen te interesan otros temas del ámbito artístico y cultural.

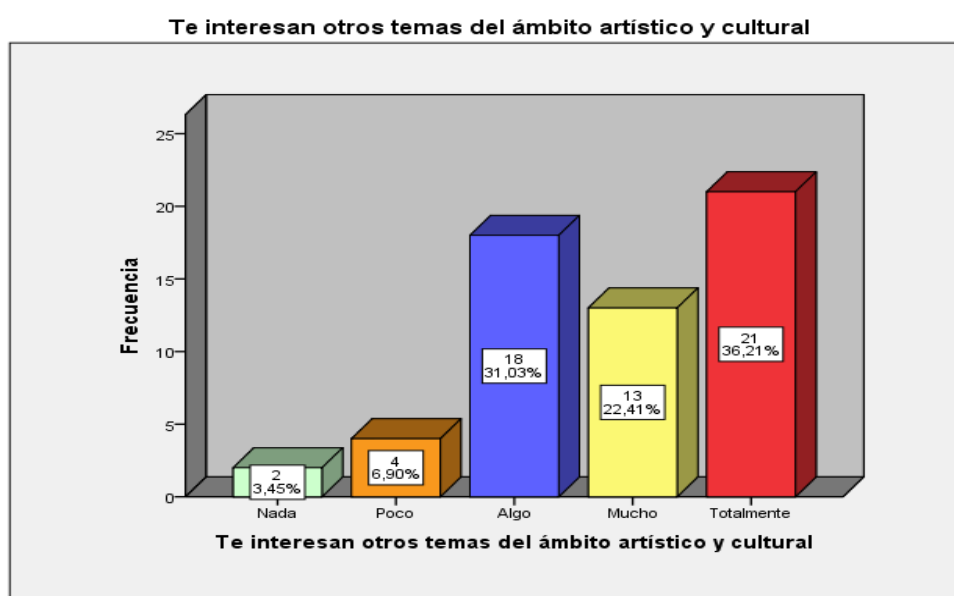


Figura 29. Te interesan otros temas del ámbito artístico y cultural

Tabla 36

Lees algo de literatura

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nada	3	5,2	5,2	5,2
Poco	15	25,9	25,9	31,0
Algo	16	27,6	27,6	58,6
Mucho	19	32,8	32,8	91,4
Totalmente	5	8,6	8,6	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión factores socio culturales de la variable 2: Lees algo de literatura, se percibió que el 5,2% enfatizó nada, se apreció que para el 25,9% especificó poco, 27,6% respondieron algo; 58,6% de los encuestados afirmaron que hasta este nivel de ítems no fue la más apropiada; por otro lado el 32,8% expresó mucho, y el 8,6% sostuvo como totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen que lees algo de literatura.

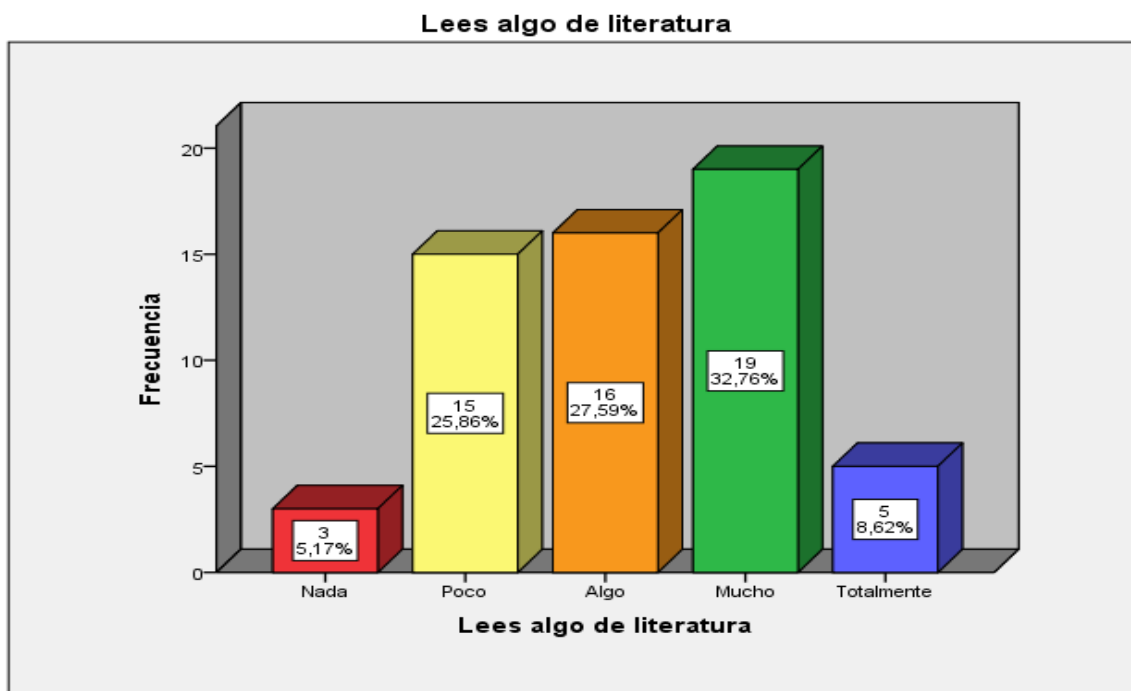


Figura 30. Lees algo de literatura

Tabla 37

Tienes interés por la realidad política del país

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nada	2	3,4	3,4	3,4
Poco	16	27,6	27,6	31,0
Algo	14	24,1	24,1	55,2
Mucho	16	27,6	27,6	82,8
Totalmente	10	17,2	17,2	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión factores socio culturales de la variable 2: Tienes interés por la realidad política del país, se manifestaron el 3,4% como nada: se apreció que para el 27,6% especificó poco, 24,1% respondieron algo; 55,2% de los encuestados afirmaron que hasta este nivel de ítems no fue la más apropiada; por otro lado el 27,6% expresó mucho, y el 17,2% sostuvo como totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen que tienen interés por la realidad política del país.

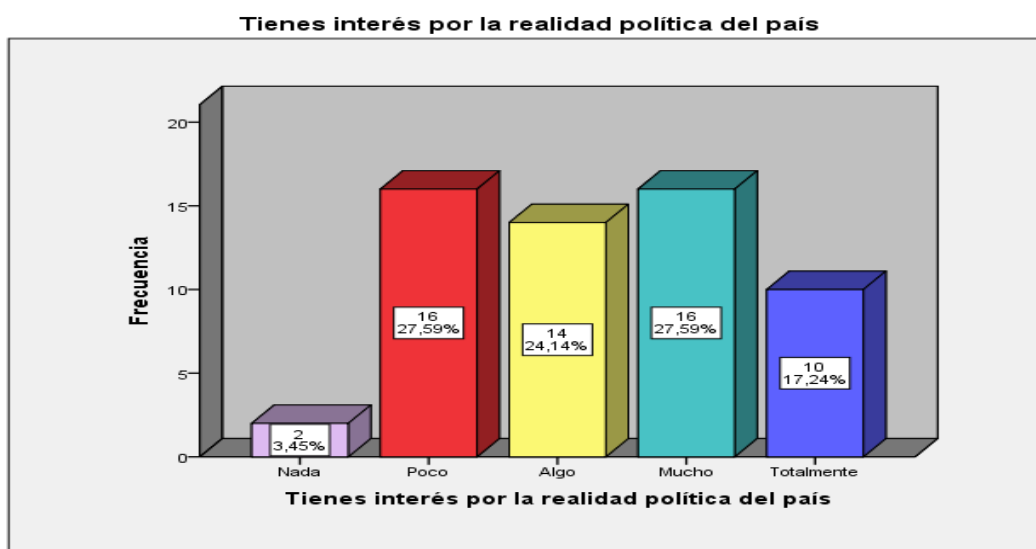


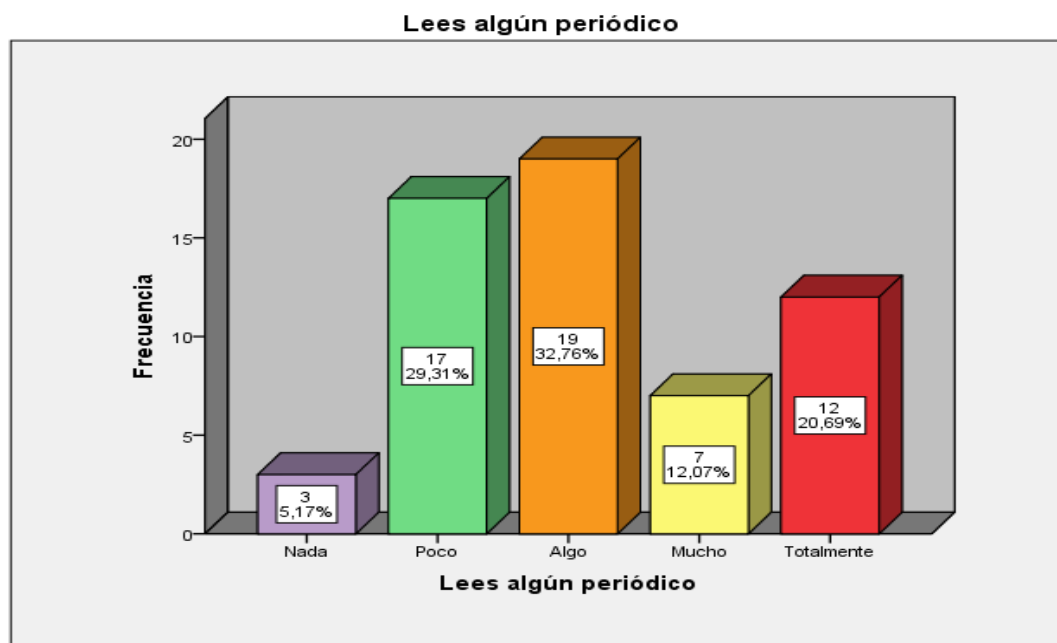
Figura 31. Tienes interés por la realidad política del país

Tabla 38

Lees periódicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nada	3	5,2	5,2	5,2
	Poco	17	29,3	29,3	34,5
	Algo	19	32,8	32,8	67,2
	Mucho	7	12,1	12,1	79,3
	Totalmente	12	20,7	20,7	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a este ítem de la dimensión factores socio culturales de la variable 2: Lees periódicos, se apreció que el 5,2% indicó nada, que para el 29,3% especificó poco, 32,8% respondieron algo; 67,2% de los encuestados afirmaron que hasta este nivel de ítems no fue la más apropiada; por otro lado el 12,1% expresó mucho, y el 20,7% sostuvo como totalmente el nivel de este ítem entre los encuestados que asumen que leen periódicos.

**Figura 32.** Lees periódicos

Análisis descriptivo de las dimensiones de la variable 1:

Estrategias didácticas en el curso Fundamentos Visuales

Tabla 39

Análisis descriptivo de la dimensión: Métodos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Rara vez	5	8,6	8,6	8,6
A veces	12	20,7	20,7	29,3
Frecuentemente	22	37,9	37,9	67,2
Siempre	19	32,8	32,8	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a la dimensión métodos de la variable curso Fundamentos Visuales, se aprecia que el 8,6% de los estudiantes están manifestando rara vez, el 20,7% afirma a veces y el 29,3% de los estudiantes encuestados no se sintieron satisfechos con esta dimensión, por otro lado el 37,9% manifestaron frecuentemente y el 32,8% señalaron siempre su conformidad con el manejo de esta dimensión.

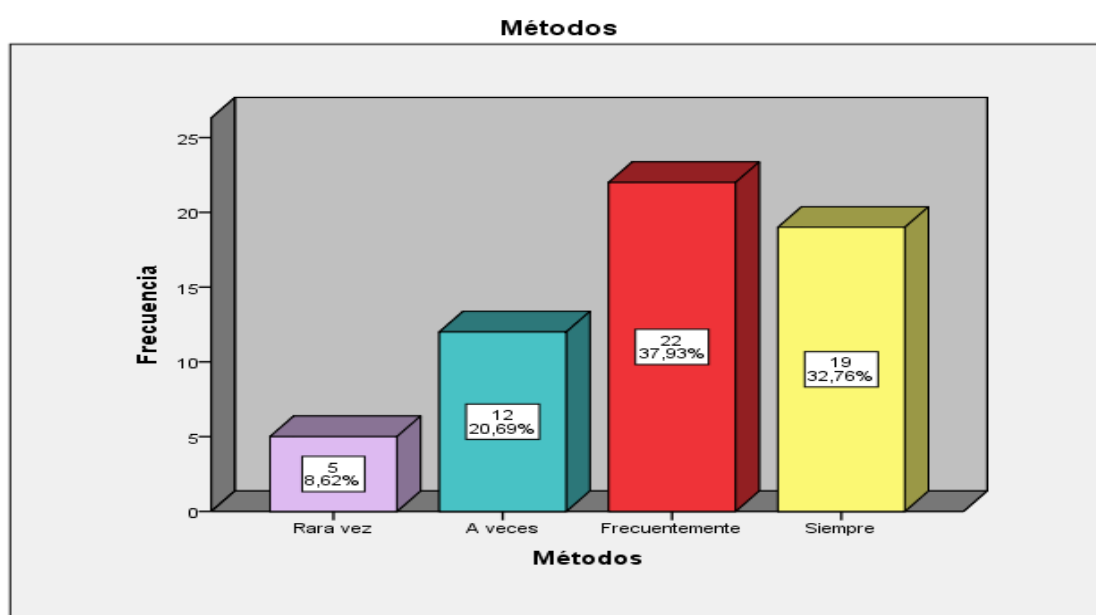


Figura 33. Análisis descriptivo de la dimensión Métodos

Tabla 40

Análisis descriptivo de la dimensión: Técnicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Rara vez	2	3,4	3,4	3,4
	A veces	12	20,7	20,7	24,1
	Frecuentemente	37	63,8	63,8	87,9
	Siempre	7	12,1	12,1	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a la dimensión técnicas para la enseñanza de todos los estudiantes de la variable curso Fundamentos Visuales se aprecia que el 3,4% de los estudiantes fundamentaron rara vez, el 20,7% afirmaron a veces, el 24,1% de los estudiantes encuestados no se sintieron satisfechos con esta dimensión, por otro lado el 63,8% manifestaron frecuentemente y el 12,1% especificaron totalmente con el manejo de esta dimensión.

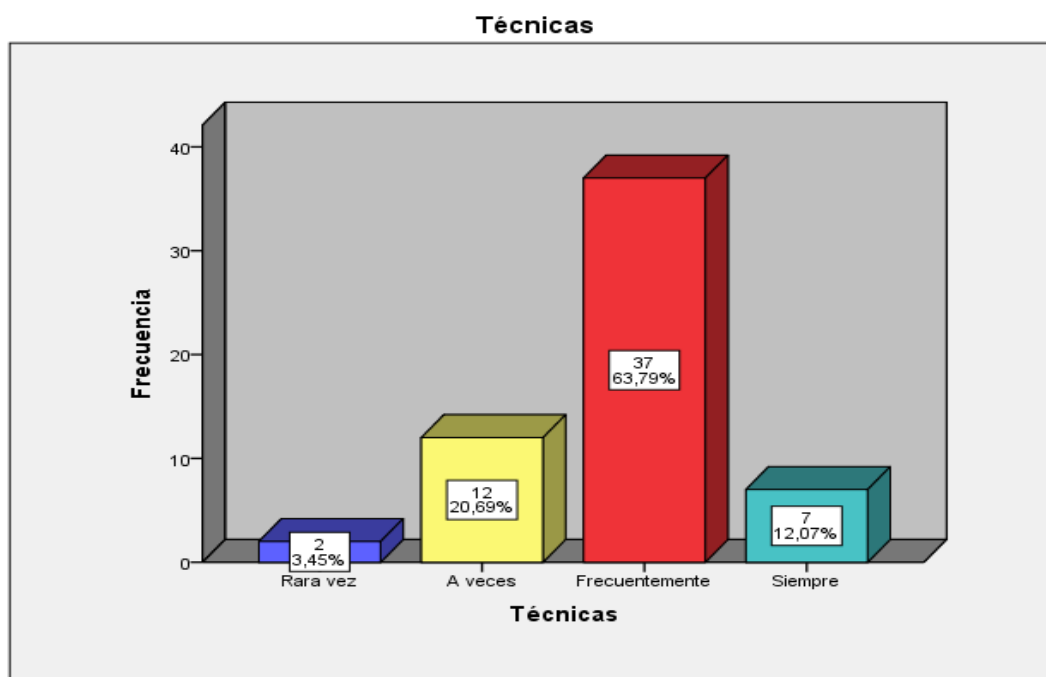


Figura 34. Análisis descriptivo de la dimensión Técnicas

Tabla 41

Análisis descriptivo de la dimensión: Procedimientos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Rara vez	7	12,1	12,1	12,1
A veces	11	19,0	19,0	31,0
Frecuentemente	28	48,3	48,3	79,3
Siempre	12	20,7	20,7	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a la dimensión procedimientos para la enseñanza de todos los estudiantes de la variable curso Fundamentos Visuales se aprecia que el 12,1% de los estudiantes fundamentan rara vez, el 19,0% afirmaron a veces, el 31,0% de los estudiantes encuestados no se siente satisfecho con esta dimensión, por otro lado el 48,3% manifestaron frecuentemente y el 20,7% especificaron totalmente con el manejo de esta dimensión.

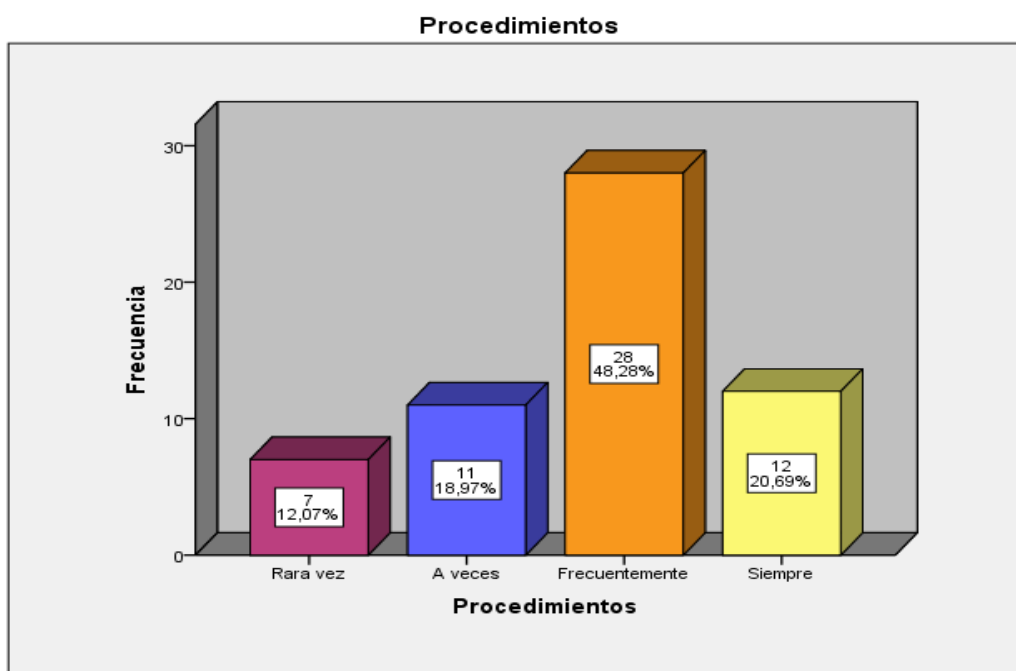


Figura 35. Análisis descriptivo de la dimensión Procedimientos

Análisis descriptivo de la variable 1: Fundamentos Visuales

Tabla 42

Análisis descriptivo de la variable 1 Estrategias didácticas en el curso Fundamentos Visuales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Rara vez	7	12,1	12,1	12,1
A veces	12	20,7	20,7	32,8
Frecuentemente	28	48,3	48,3	81,0
Siempre	11	19,0	19,0	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Sobre la variable curso Fundamentos Visuales se aprecia que el 12,1% afirmaron rara vez y el 20,7% especificaron a veces, es decir que el 32,8% de los estudiantes encuestados no se siente satisfecho con el desarrollo de esta variable, por otro lado el 48,3% manifestaron frecuentemente y el 19,0% señalaron totalmente con el manejo de esta variable.

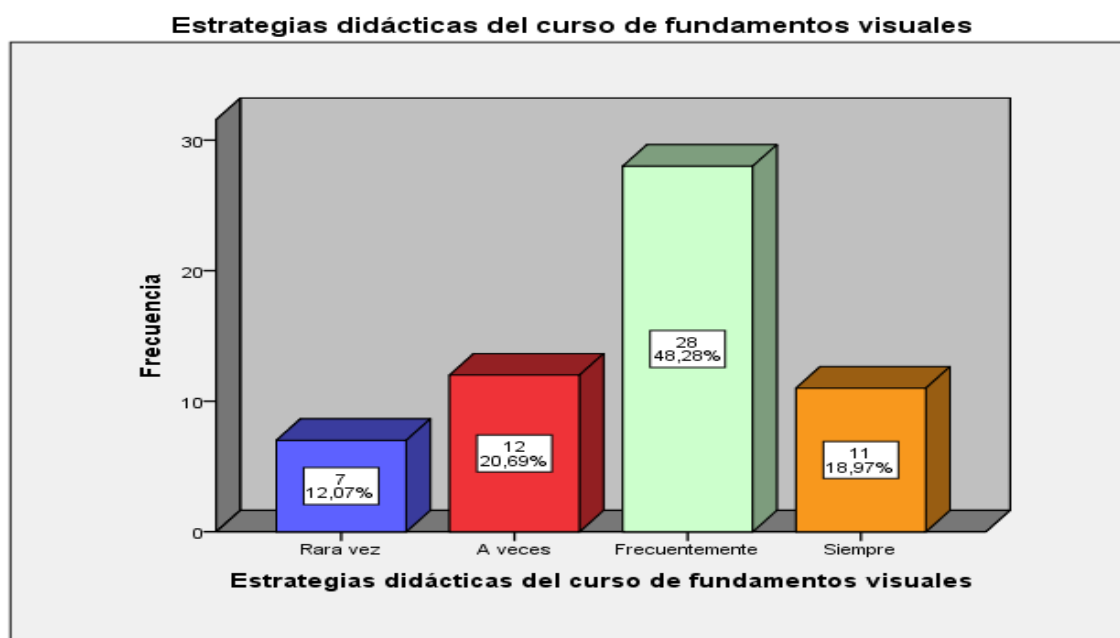


Figura 36. Análisis descriptivo de la variable 1 Curso Fundamentos Visuales

Análisis descriptivo de las dimensiones de la variable 2: Desarrollo de la creatividad

Tabla 43

Dimensión: Habilidades de dominio y bagaje de conocimientos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Poco	6	10,3	10,3	10,3
Algo	37	63,8	63,8	74,1
Mucho	13	22,4	22,4	96,6
Totalmente	2	3,4	3,4	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a la dimensión habilidades de dominio y bagaje de conocimiento para el aprendizaje de la variable desarrollo creativo visuales se aprecia que el 10.3% de los estudiantes fundamentaron poco, el 63,8% afirmaron algo, el 74,1% de los estudiantes encuestados no se sintió satisfecho con esta dimensión, por otro lado el 22,4% manifestaron mucho y el 3,4% especificaron totalmente con el manejo de esta dimensión.

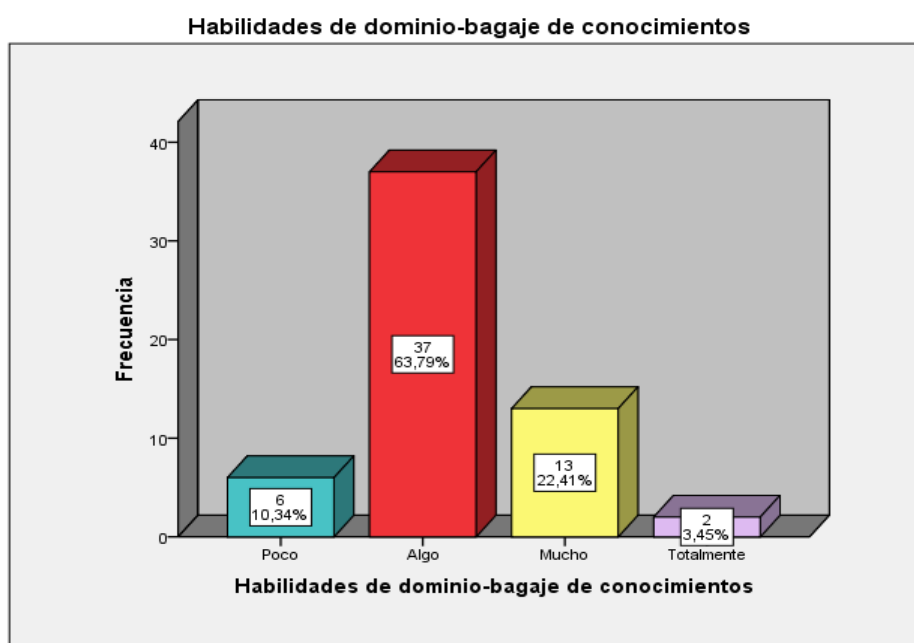


Figura 37. Dimensión Habilidades de dominio y bagaje de conocimientos

Tabla 44

Análisis descriptivo de la dimensión: Procesos relativos a la creatividad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Algo	26	44,8	44,8	44,8
Mucho	29	50,0	50,0	94,8
Totalmente	3	5,2	5,2	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a la dimensión procesos relativos a la creatividad para el aprendizaje de todos los estudiantes de la variable desarrollo creativo, se aprecia que el 44,8% de los estudiantes fundamentaron algo, el 50,0% afirmaron mucho, el 94,8% de los estudiantes encuestados se sintieron regularmente satisfechos con esta dimensión, y el 5,2% especificaron totalmente con el manejo de esta dimensión.

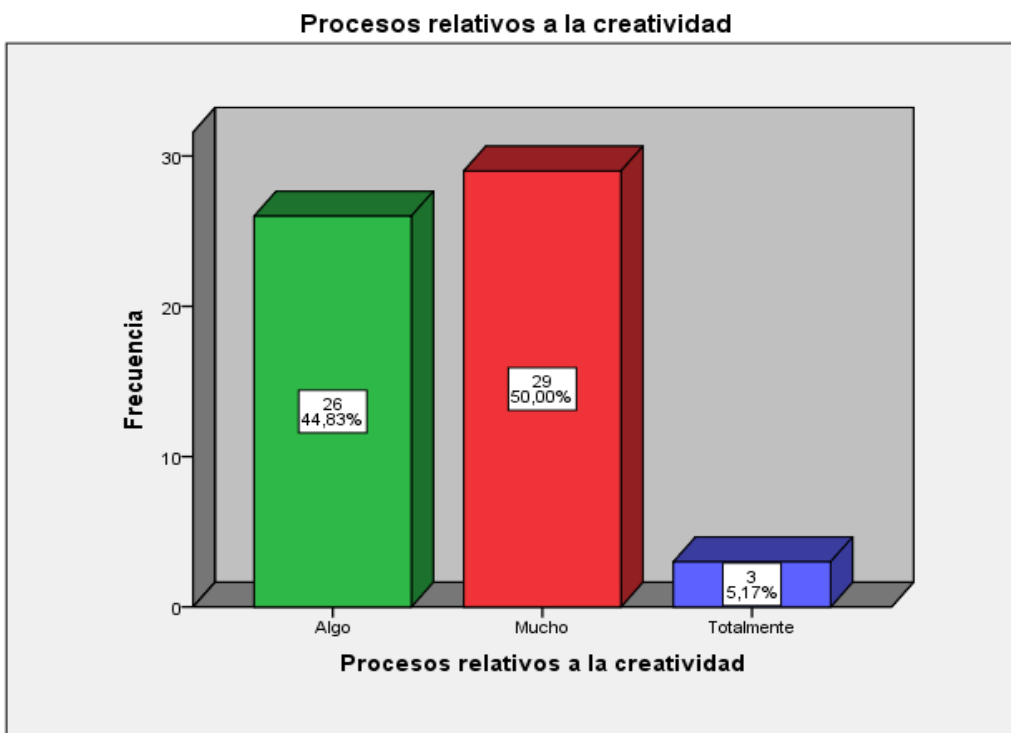


Figura 38. Análisis descriptivo de la dimensión Procesos relativos a la creatividad

Tabla 45

Análisis descriptivo de la dimensión: Motivación y condicionamiento psicológico

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Algo	19	32,8	32,8	32,8
Mucho	32	55,2	55,2	87,9
Totalmente	7	12,1	12,1	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a la dimensión motivación y condicionamiento psicológico para el aprendizaje de todos los estudiantes de la variable desarrollo creativo, se aprecia que el 32,8% de los estudiantes fundamentaron algo, el 55,2% afirmaron mucho, el 87,9% de los estudiantes encuestados se sintieron regularmente satisfechos con esta dimensión, y el 12,1% especificaron totalmente con el manejo de esta dimensión.

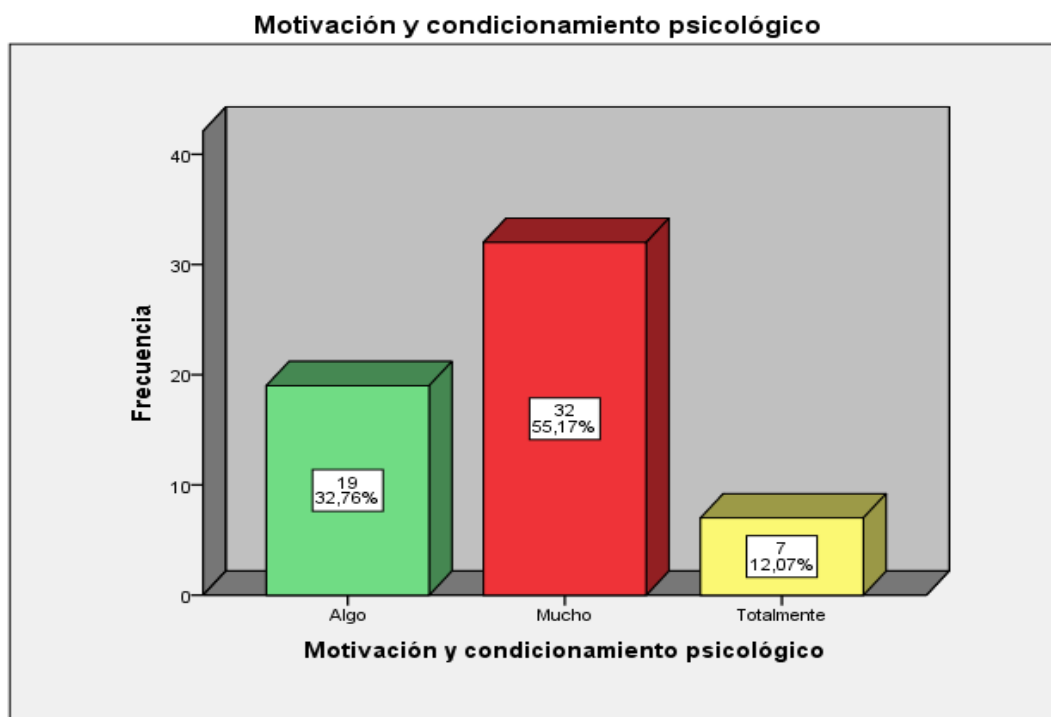


Figura 39. Análisis descriptivo de la dimensión motivación y condicionamiento psicológico

Tabla 46

Análisis descriptivo de la dimensión factores socio culturales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Poco	4	6,9	6,9	6,9
Algo	23	39,7	39,7	46,6
Mucho	27	46,6	46,6	93,1
Totalmente	4	6,9	6,9	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a la dimensión factores socioculturales para el aprendizaje de todos los estudiantes de la variable desarrollo creativo, se aprecia que el 6,9% de los estudiantes fundamentaron poco, el 39,7% afirmaron algo, el 46,6% de los estudiantes encuestados afirmaron que mucho, y el 6,9% especificaron totalmente, con el manejo de esta dimensión.

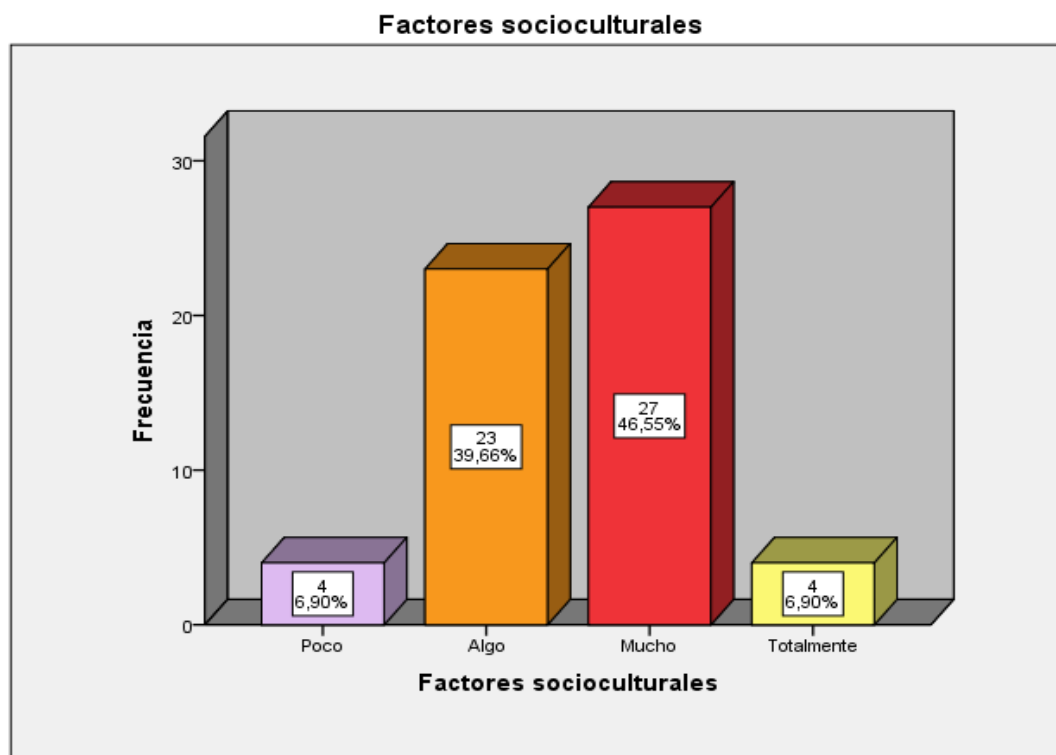


Figura 40. Análisis descriptivo de la dimensión Factores socio culturales

Tabla 47

Análisis descriptivo de la variable 2 Desarrollo de la creatividad

		Desarrollo de la creatividad			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Algo	23	39,7	39,7	39,7
	Mucho	33	56,9	56,9	96,6
	Totalmente	2	3,4	3,4	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Interpretación: Respecto a la variable: Desarrollo de la creatividad para el aprendizaje de todos los estudiantes, se aprecia que el 39,7% de los estudiantes fundamentaron algo, el 56,9% afirmaron mucho, el 96,6% de los estudiantes encuestados se sintieron regularmente satisfechos con esta variable, y el 3,4% especificaron totalmente con el manejo de esta dimensión.

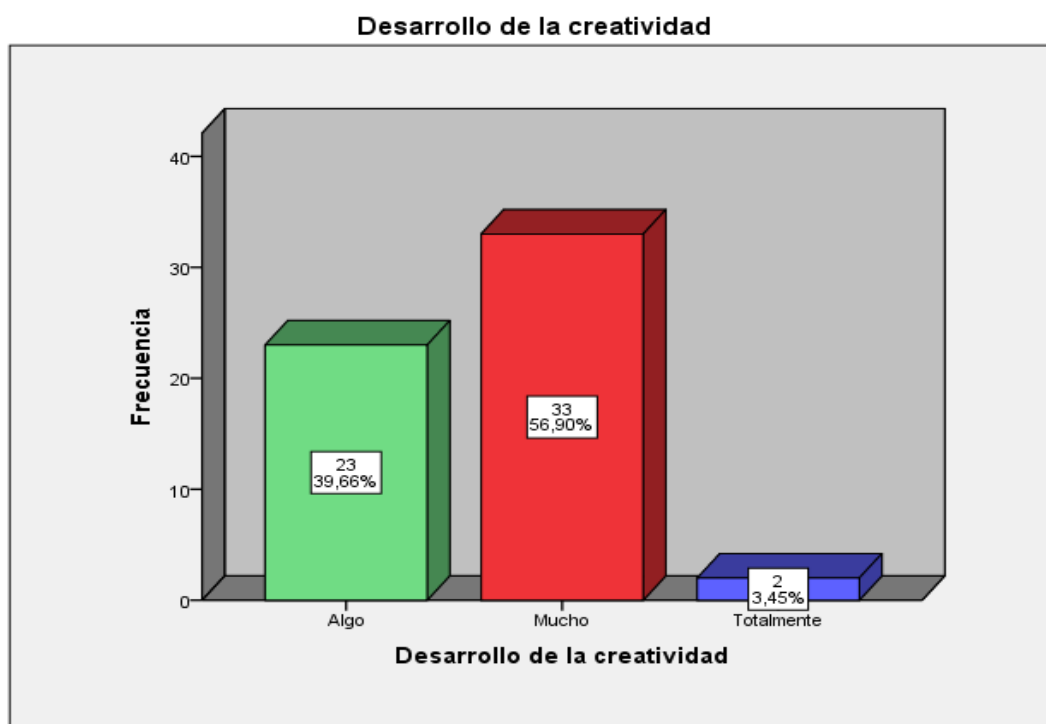


Figura 41. Desarrollo de la creatividad

Prueba de las hipótesis

Prueba de hipótesis general

Planteamiento de la hipótesis general

Hipótesis nula (H_0):

HG₀: Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico en el Instituto Continental de Huancayo.

Hipótesis alternativa (H_1):

HG₁: Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico en el Instituto Continental de Huancayo.

Nivel de significación

Consiste en la probabilidad de rechazar la hipótesis nula. A este nivel se le denomina nivel de significancia = 0,05.

1. Valor estadístico de la prueba

Se estableció el grado de relación entre las variables de estudio, para el cual se utilizó Chi cuadrado.

Tabla 48

Tabla cruzada Curso de Fundamentos visuales y Desarrollo de la creatividad.

			Desarrollo de la creatividad			
			Algo	Mucho	Totalmente	Total
Estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales	Rara vez	Recuento	7	0	0	7
		Recuento esperado	2,8	4,0	,2	7,0
		% del total	12,1%	0,0%	0,0%	12,1%
	A veces	Recuento	2	10	0	12
		Recuento esperado	4,8	6,8	,4	12,0
		% del total	3,4%	17,2%	0,0%	20,7%
	Frecuentemente	Recuento	11	17	0	28
		Recuento esperado	11,1	15,9	1,0	28,0
		% del total	19,0%	29,3%	0,0%	48,3%
	Siempre	Recuento	3	6	2	11
		Recuento esperado	4,4	6,3	,4	11,0
		% del total	5,2%	10,3%	3,4%	19,0%
	Total	Recuento	23	33	2	58
		Recuento esperado	23,0	33,0	2,0	58,0
		% del total	39,7%	56,9%	3,4%	100,0%

La tabla de contingencia está formada por dos variables y está basada en el cálculo de porcentajes. El objetivo de esta técnica estadística es averiguar si las dos variables están relacionadas y la manera de averiguarlo es mediante la distribución de porcentajes. Concretamente se trató de analizar si la distribución de porcentajes de una variable 1 se repiten por igual en las categorías de la otra variable 2.

Tabla 49

Prueba de hipótesis general mediante el estadístico Chi cuadrado

Chi cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	22,538 ^a	6	0,001
Razón de verosimilitud	23,014	6	0,001
N de casos válidos	58		

a. 8 casillas (66,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,24.

Como el p valor es 0,001 y es menor que el nivel de significancia 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que: Las estrategias didácticas en el curso Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de diseño gráfico en el Instituto Continental de Huancayo.

Prueba de hipótesis general para obtener el grado de correlación

Tabla 50

Coeficiente de correlación de Spearman

		Correlaciones		
			Estrategias didácticas del curso	Desarrollo de la creatividad
		Fundamentos Visuales		
Rho de Spearman	Estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales	Coeficiente de correlación	1,000	0,267*
		Sig. (bilateral)	.	0,043
		N	58	58
	Desarrollo de la creatividad	Coeficiente de correlación	0,267*	1,000
		Sig. (bilateral)	0,043	.
		N	58	58

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación: Dado que el p valor = 0,043 es menor que el nivel de significación = 0,05, rechazamos la hipótesis nula, por consiguiente, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que la percepción sobre las estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales se relaciona significativamente con la percepción sobre el desarrollo de la creatividad.

Por otra parte, el coeficiente de correlación de Spearman = 0,267, lo cual indica un grado de relación positiva de nivel moderado; a mejor percepción sobre las estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales se tendrá también una mejor percepción sobre el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de diseño gráfico en el Instituto Continental de Huancayo.

Prueba de hipótesis específica 1

Planteamiento de las hipótesis específica 1

Hipótesis nula:

(H₀): Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales no se relacionan significativamente con habilidades de dominio / bagaje de conocimientos de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

Hipótesis alternativa:

HE₁: Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con habilidades de dominio- bagaje de conocimientos de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

1. Nivel de significación

Consiste en la probabilidad de rechazar la hipótesis nula. A este nivel se le denomina nivel de significancia = 0,05.

2. Valor estadístico de la prueba

Se estableció el grado de relación entre las variables de estudio, para el cual se utilizó Chi cuadrado.

Tabla 51

Tabla cruzada Curso de Fundamentos visuales y Habilidades de dominio y bagaje de conocimientos

			Habilidades de dominio-bagaje de conocimientos				
			Poco	Algo	Mucho	Totalmente	Total
Estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales	Rara vez	Recuento	5	2	0	0	7
		Recuento esperado	,7	4,5	1,6	,2	7,0
		% del total	8,6%	3,4%	0,0%	0,0%	12,1%
	A veces	Recuento	1	8	3	0	12
		Recuento esperado	1,2	7,7	2,7	,4	12,0
		% del total	1,7%	13,8%	5,2%	0,0%	20,7%
	Frecuentemente	Recuento	0	21	7	0	28
		Recuento esperado	2,9	17,9	6,3	1,0	28,0
		% del total	0,0%	36,2%	12,1%	0,0%	48,3%
	Siempre	Recuento	0	6	3	2	11
		Recuento esperado	1,1	7,0	2,5	,4	11,0
		% del total	0,0%	10,3%	5,2%	3,4%	19,0%
Total	Recuento	6	37	13	2	58	
	Recuento esperado	6,0	37,0	13,0	2,0	58,0	
	% del total	10,3%	63,8%	22,4%	3,4%	100,0%	

La tabla de contingencia está formada por dos variables y está basada en el cálculo de porcentajes. El objetivo de esta técnica estadística es averiguar si las dos variables están relacionadas y la manera de averiguarlo es mediante la distribución de porcentajes. Concretamente se trató de analizar si la distribución de porcentajes de una variable 1 se repite por igual en las categorías de la dimensión de la otra variable 2.

Tabla 52

Prueba de Chi cuadrado para la hipótesis específica 1

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	41,755 ^a	9	0,000
Razón de verosimilitud	31,311	9	0,000
N de casos válidos	58		

a. 12 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,24.

Como el p valor es 0,000 y es menor que el nivel de significancia 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que: Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con las habilidades de dominio- bagaje de conocimientos de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

Prueba de hipótesis específica 1 para obtener el grado de correlación

Tabla 53

Coeficiente de correlación de Spearman

		Correlaciones		
			Estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales	Habilidades de dominio y bagaje de conocimientos
Rho de Spearman	Estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales	Coeficiente de correlación	1,000	0,454**
		Sig. (bilateral)	.	0,000
		N	58	58
	Habilidades de dominio y bagaje de conocimientos	Coeficiente de correlación	0,454**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	.
		N	58	58

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

Interpretación: Dado que el p valor = 0,000 es menor que el nivel de significación = 0,05, rechazamos la hipótesis nula, por consiguiente, existe suficiente evidencia estadística para afirmar que la percepción sobre las estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales está relacionada significativamente con la percepción sobre las habilidades de dominio y bagaje de conocimientos para el desarrollo de la creatividad.

Por otra parte, el coeficiente de correlación de Spearman = 0,454, lo cual indica un grado de relación positiva de nivel bueno; a mejor percepción sobre las estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales se tendrá también una mejor percepción sobre las habilidades de dominio y bagaje de conocimientos para el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de diseño gráfico en el Instituto Continental de Huancayo.

Prueba de la hipótesis específica 2

Planteamiento de la hipótesis específica 2

Hipótesis nula

(H₀): Las estrategias didácticas en el curso Fundamentos Visuales no se relacionan significativamente con los procesos relativos a la creatividad de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

Hipótesis alternativa

HE₁: Las estrategias didácticas en el curso Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con los procesos relativos a la creatividad de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

1. Nivel de significación

Consiste en la probabilidad de rechazar la hipótesis nula. A este nivel se le denomina nivel de significancia = 0,05.

2. Valor estadístico de la prueba

Se estableció el grado de relación entre las variables de estudio, para el cual se utilizó Chi cuadrado.

Tabla 54

Tabla cruzada Curso de Fundamentos visuales y procesos relativos a la Creatividad

			Procesos relativos a la creatividad			
			Algo	Mucho	Totalmente	Total
Estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales	Rara vez	Recuento	7	0	0	7
		Recuento esperado	3,1	3,5	,4	7,0
		% del total	12,1%	0,0%	0,0%	12,1%
	A veces	Recuento	2	10	0	12
		Recuento esperado	5,4	6,0	,6	12,0
		% del total	3,4%	17,2%	0,0%	20,7%
	Frecuentemente	Recuento	13	14	1	28
		Recuento esperado	12,6	14,0	1,4	28,0
		% del total	22,4%	24,1%	1,7%	48,3%
	Siempre	Recuento	4	5	2	11
		Recuento esperado	4,9	5,5	,6	11,0
		% del total	6,9%	8,6%	3,4%	19,0%
Total	Recuento	26	29	3	58	
	Recuento esperado	26,0	29,0	3,0	58,0	
	% del total	44,8%	50,0%	5,2%	100,0%	

La tabla de contingencia está formada por dos variables y está basada en el cálculo de porcentajes. El objetivo de esta técnica estadística es averiguar si las dos variables están relacionadas y la manera de averiguarlo es mediante la distribución de porcentajes. Concretamente se trató de analizar si la distribución de porcentajes de una variable 1 se repite por igual en las categorías de la dimensión de la otra variable 2.

Tabla 55

Prueba Chi cuadrado para la hipótesis específica 2

Chi cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	18,001 ^a	6	0,006
Razón de verosimilitud	20,065	6	0,003
N de casos válidos	58		

a. 7 casillas (58,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,36.

Como el p valor es 0,006 y es menor que el nivel de significancia 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que: Las estrategias didácticas en el curso Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con los procesos relativos a la creatividad de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

Prueba de hipótesis específica 2 para obtener el grado de correlación

Tabla 56

Coeficiente de correlación de Spearman

Correlaciones			Estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales	Procesos relativos a la creatividad
Rho de Spearman	Estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 . 58	0,193 0,044 58
	Procesos relativos a la creatividad	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	0,193 0,044 58	1,000 . 58

Interpretación: Dado que el p valor = 0,044 es menor que el nivel de significación = 0,05, rechazamos la hipótesis nula, por consiguiente existe suficiente evidencia estadística para afirmar que la percepción sobre las estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales está relacionado significativamente con la percepción sobre los procesos relativos a la creatividad para el desarrollo de la misma.

Por otra parte, el coeficiente de correlación de Spearman = 0,193, lo cual indica un grado de relación positiva de nivel moderado; a mejor percepción sobre las estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales se tendrá también una mejor percepción sobre los procesos relativos a la creatividad para el desarrollo de la misma, en los alumnos de la carrera de diseño gráfico en el Instituto Continental de Huancayo.

Prueba de la hipótesis específica 3

Planteamiento de la hipótesis específica 3

Hipótesis nula

(H₀): Las estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales no se relacionan significativamente con la motivación y condicionamiento psicológico de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

Hipótesis alternativa

HE₁: Las estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales se relacionan con la motivación y condicionamiento psicológico de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

1. Nivel de significación

Consiste en la probabilidad de rechazar la hipótesis nula. A este nivel se le denomina nivel de significancia = 0,05.

2. Valor estadístico de la prueba

Se estableció el grado de relación entre las variables de estudio, para el cual se utilizó Chi cuadrado.

Tabla 57

Tabla cruzada entre el curso de Fundamentos Visuales y motivación y condicionamiento psicológico.

			Motivación y condicionamiento psicológico			
			Algo	Mucho	Totalmente	Total
Estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales	Rara vez	Recuento	3	4	0	7
		Recuento esperado	2,3	3,9	,8	7,0
		% del total	5,2%	6,9%	0,0%	12,1%
	A veces	Recuento	3	6	3	12
		Recuento esperado	3,9	6,6	1,4	12,0
		% del total	5,2%	10,3%	5,2%	20,7%
	Frecuentemente	Recuento	10	16	2	28
		Recuento esperado	9,2	15,4	3,4	28,0
		% del total	17,2%	27,6%	3,4%	48,3%
	Siempre	Recuento	3	6	2	11
		Recuento esperado	3,6	6,1	1,3	11,0
		% del total	5,2%	10,3%	3,4%	19,0%
Total	Recuento	19	32	7	58	
	Recuento esperado	19,0	32,0	7,0	58,0	
	% del total	32,8%	55,2%	12,1%	100,0%	

La tabla de contingencia está formada por dos variables y está basada en el cálculo de porcentajes. El objetivo de esta técnica estadística es averiguar si las dos variables están relacionadas y la manera de averiguarlo es mediante la distribución de porcentajes. Concretamente se trató de analizar si la distribución de porcentajes de una variable 1 se repite por igual en las categorías de la dimensión de la otra variable 2.

Tabla 58

Prueba de hipótesis específica 3

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	4,109 ^a	6	0,662
Razón de verosimilitud	4,614	6	0,594
N de casos válidos	58		

a. 8 casillas (66,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,84.

Como el p valor es 0,662 y es mayor que el nivel de significancia 0,05, entonces no se rechaza la hipótesis nula y se concluye que: Las estrategias didácticas del curso fundamentos visuales no se relacionan con la motivación y condicionamiento psicológico de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

Prueba de hipótesis específica 3 para obtener el grado de correlación

Tabla 59

Grado de correlación de Spearman

		Correlaciones		
			Estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales	Motivación y condicionamiento psicológico
Rho de Spearman	Estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales	Coeficiente de correlación	1,000	0,036
		Sig. (bilateral)	.	0,786
		N	58	58
	Motivación y condicionamiento psicológico	Coeficiente de correlación	0,036	1,000
		Sig. (bilateral)	0,786	.
		N	58	58

Interpretación: Dado que el p valor = 0,786 es mayor que el nivel de significación = 0,05, no rechazamos la hipótesis nula, por consiguiente existe suficiente evidencia estadística para afirmar que la percepción sobre las estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales no está relacionado significativamente con la percepción sobre la motivación y condicionamiento psicológico para el desarrollo de la creatividad.

Por otra parte el coeficiente de correlación de Spearman = 0,036 lo cual indica un grado de relativa relación positiva de nivel muy débil, casi inexistente, entre las estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales y la motivación y condicionamiento psicológico para el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de diseño gráfico en el Instituto Continental de Huancayo.

Prueba de la hipótesis específica 4

Planteamiento de la hipótesis específica 4

Hipótesis nula

(H₀): Las estrategias didácticas en el curso Fundamentos Visuales no se relacionan significativamente con los factores socioculturales de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

Hipótesis alternativa

HE₁: Las estrategias didácticas en el curso Fundamentos Visuales se relacionan con los factores socioculturales de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

3. Nivel de significación

Consiste en la probabilidad de rechazar la hipótesis nula. A este nivel se le denomina nivel de significancia = 0,05.

4. Valor estadístico de la prueba

Se estableció el grado de relación entre las variables de estudio, para el cual se utilizó Chi cuadrado.

Tabla 60

Tabla cruzada entre el curso de Fundamentos visuales y Factores socioculturales.

		Factores socioculturales					
			Poco	Algo	Mucho	Totalmente	Total
Estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales	Rara vez	Recuento	0	7	0	0	7
		Recuento esperado	,5	2,8	3,3	,5	7,0
		% del total	0,0%	12,1%	0,0%	0,0%	12,1%
	A veces	Recuento	1	6	5	0	12
		Recuento esperado	,8	4,8	5,6	,8	12,0
		% del total	1,7%	10,3%	8,6%	0,0%	20,7%
	Frecuentemente	Recuento	3	10	13	2	28
		Recuento esperado	1,9	11,1	13,0	1,9	28,0
		% del total	5,2%	17,2%	22,4%	3,4%	48,3%
	Siempre	Recuento	0	0	9	2	11
		Recuento esperado	,8	4,4	5,1	,8	11,0
		% del total	0,0%	0,0%	15,5%	3,4%	19,0%
Total	Recuento	4	23	27	4	58	
	Recuento esperado	4,0	23,0	27,0	4,0	58,0	
	% del total	6,9%	39,7%	46,6%	6,9%	100,0%	

La tabla de contingencia está formada por dos variables y está basada en el cálculo de porcentajes. El objetivo de esta técnica estadística es averiguar si las dos variables están relacionadas y la manera de averiguarlo es mediante la distribución de porcentajes. Concretamente se trató de analizar si la distribución de porcentajes de una variable 1 se repite por igual en las categorías de la dimensión de la otra variable 2.

Tabla 61

Prueba de hipótesis específica 4

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	22,696 ^a	90	0,007
Razón de verosimilitud	29,651	9	0,001
N de casos válidos	58		

a. 12 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,48.

Como el p valor es 0,007 y es menor que el nivel de significancia 0,05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que: Las estrategias didácticas en el curso Fundamentos Visuales se relacionan con los factores socioculturales de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

Prueba de hipótesis específica 4 para obtener el grado de correlación

Tabla 62

Grado de correlación de Spearman

Correlaciones				
		Estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales		
		Factores socioculturales		
Rho de Spearman	Estrategias didácticas del	Coeficiente de correlación	1,000	0,495**
	curso Fundamentos	Sig. (bilateral)	.	0,000
	Visuales	N	58	58
	Factores socioculturales	Coeficiente de correlación	0,495**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	.
		N	58	58

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

Interpretación: Dado que el p valor = 0,000 es menor que el nivel de significación = 0,05, rechazamos la hipótesis nula, por consiguiente existe suficiente evidencia estadística para afirmar que la percepción sobre las estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales está relacionado significativamente con la percepción sobre los factores socioculturales para el desarrollo de la creatividad.

Por otra parte el coeficiente de correlación de Spearman = 0,495, lo cual indica un grado de relación positiva de nivel bueno; a mejor percepción sobre las estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales se tendrá también una mejor percepción sobre los factores socioculturales para el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de diseño gráfico en el Instituto Continental de Huancayo.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Discusión

El presente estudio se realizó teniendo como objetivo general determinar la relación que existe entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico en el Instituto Continental de Huancayo. Una vez aplicada la investigación los resultados confirmaron un estrecho vínculo entre las variables mencionadas. La hipótesis general, que se planteó de esta forma: Las estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico en el Instituto Continental de Huancayo, halló mediante la Prueba de Chi cuadrado un valor de $p = 0,001$, siendo éste menor que el nivel de significancia $0,05$, lo que rechaza la hipótesis nula y valida la hipótesis general.

Este resultado remarca, entonces, el hecho de que a medida que el docente maneje las estrategias didácticas adecuadas mayor será la oportunidad de que el alumno desarrolle su creatividad. El refrendo de la hipótesis principal de esta investigación, sobre la significativa relación que tienen las estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad, se asemeja en alguna medida con el estudio de Muñoz (2010) en su investigación “Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de Educación para el Trabajo en La II Etapa de Educación Básica de la I.E San Patricio – Callao”, cuyo resultado puso en evidencia el impacto que tienen las estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad de los alumnos de dicha institución en el área de Educación para el Trabajo, y la implicancia de que los docentes no las usen con este fin.

En cuanto a la hipótesis específica 1, que afirma lo siguiente: las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos visuales se relacionan significativamente con las habilidades de dominio- bagaje de conocimientos en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo, la Prueba de Chi – cuadrado arrojó como valor $p = 0,000$, siendo éste menor que el nivel de significancia 0,05. Con este resultado también se rechaza la hipótesis nula y se valida la primera hipótesis específica. La comprobación de esta hipótesis sugiere semejanzas con el trabajo elaborado por Ruíz (2004) en su tesis Creatividad y Estilos de Aprendizaje. La investigación que hizo para comprobar la relación entre la Creatividad y los Estilos de Aprendizaje observando la capacidad creativa de sus estudiantes a través de la dimensión: Bagaje de conocimientos, concluyó que éste tiene relación con los estilos de aprendizaje en el grupo de alumnos que investigó. Para la hipótesis específica 2: las estrategias didácticas en el curso de

Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con los procesos relativos a la creatividad de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental, hallamos que valor $p = 0,006$ resultó menor que el nivel de significancia 0,05; por lo que aquí también se rechaza la hipótesis nula y se valida la segunda hipótesis específica.

Respecto a la tercera hipótesis específica: Las estrategias didácticas en el curso Fundamentos Visuales se relacionan con la motivación y condicionamiento psicológico de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo, se estableció que el valor de es 0,662 y es mayor que el nivel de significancia 0,05; entonces no se rechaza la hipótesis nula y se concluye que: Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales no se relacionan con la motivación y condicionamiento psicológico de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo. Finalmente, en la cuarta hipótesis específica: las estrategias didácticas en el curso Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con los factores socioculturales de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo, el valor de p fue 0,007 resultando menor que el nivel de significancia 0,05; esto hace que se rechace la hipótesis nula y se valide la hipótesis específica 4. Con lo que se concluye que las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con los factores socioculturales de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

5.2 Conclusiones

- El objetivo principal de esta investigación fue determinar si las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con el desarrollo de la creatividad en los alumnos del Instituto Continental de Huancayo. Los resultados obtenidos en la prueba de coeficiente de correlación de Spearman nos arrojan un 0,267, lo cual implica un grado de relación positiva de nivel moderado; en el que se observa, entonces, que las estrategias didácticas del curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de diseño gráfico en el Instituto Continental de Huancayo.
- El grado de relación de las variables para la primera hipótesis específica, se comprobó con el coeficiente de correlación de Spearman y dio un resultado de 0,454. Lo cual indica un grado de relación positiva de nivel significativo, con lo que se valida la hipótesis y se concluye que las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con las habilidades de dominio y bagaje de conocimientos en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.
- En la segunda hipótesis específica; las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con los procesos relativos a la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño

Gráfico del Instituto Continental de Huancayo. El grado de correlación corroborado con el coeficiente de Spearman de 0,193; que indica un grado de relación positiva de nivel moderado. Entonces, se asume que las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan con los procesos relativos a la creatividad y su desarrollo en los alumnos de la carrera de diseño gráfico en el Instituto Continental de Huancayo.

- Para el caso de la tercera hipótesis específica, el coeficiente de correlación de Spearman dio un resultado de 0,036; lo cual indica un grado de relativa relación positiva de nivel muy débil entre las variables, que se corrobora también en la invalidación de la prueba de hipótesis 3. Esto nos hace concluir que las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales no se relacionan significativamente con el condicionamiento psicológico en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.
- Respecto a la cuarta hipótesis específica, los resultados en el coeficiente de correlación de Spearman arrojaron un puntaje de 0,495, que nos indica un grado de relación positiva de nivel significativo. Según el cual, a mejor percepción sobre las estrategias didácticas del curso Fundamentos Visuales se tendrá también una mejor percepción sobre los factores socioculturales para el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de diseño gráfico en el Instituto Continental de Huancayo. Se concluye, entonces, que las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con los factores

socioculturales en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.

5.3 Recomendaciones

- Se recomienda considerar a la creatividad como un eje transversal que debe ser desarrollado de manera integral en las diversas áreas del currículo y durante todo el proceso educativo de la carrera de Diseño Gráfico y carreras afines.
- Diseñar guías de estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad con las cuales los docentes del curso de Fundamentos Visuales puedan enriquecer su práctica pedagógica y contribuyan a elevar el nivel académico de la carrera de Diseño Gráfico.
- Reconocer los talentos innatos y el bagaje de conocimientos con los que ingresan los alumnos a la institución y potenciarlos con estrategias didácticas innovadoras.
- Se recomienda a los docentes de las especialidades del arte y diseño mantenerse constantemente actualizados en cuanto a las prácticas pedagógicas del diseño, asimismo, realizar estudios e investigaciones que contribuyan a fortalecer y elevar el nivel de los estudios de estas especialidades a nivel nacional.

- Se recomienda tener en cuenta los resultados presentados en este informe como un antecedente para el desarrollo de futuras investigaciones enfocadas en el desarrollo de la capacidad creativa de los estudiantes de carreras afines.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Alsina, P., Díaz, M. y Giraldez, M. (2009). *10 Ideas clave: El aprendizaje Creativo*. Barcelona: Grao.
- Barriga, M. (2011). Estado del arte y definición de términos sobre el tema. *La investigación en educación artística. El Artista* de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Colombia. (8) pp. 224-241.
- Cabanillas, G. (2006). *Didáctica Universitaria*. Ayacucho: Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.
- Castañeda, E. (2008). *Aplicación del Programa de Artes Plásticas en el desarrollo de la Creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 136 COVIMA*. (Tesis de maestría) Universidad Enrique Guzmán y Valle “La Cantuta”, Lima, Perú.
- Castilla, E. y Pérez R. (2013). *Didáctica Universitaria*. Lima: Editorial San Marcos.
- Centro Virtual de Técnicas Didácticas del Tecnológico de Monterrey. (2018) Recuperado de http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/quesontd.htm
- Corbalán, J., Martínez, F., y Donolo, D. (2003). *Manual Test CREA. Inteligencia creativa. Una medida cognitiva de la creatividad*. Madrid: TEA Ediciones.

- Cuba, N., y Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara* (Tesis de licenciatura) Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle “La Cantuta”, Lima, Perú.
- De la Torre, S. y Violant, V. (2006). *Comprender y evaluar la creatividad*. Málaga: Archidona.
- Fandiño, J. M. (2004). El arte y la educación superior. Revista *Educación y Educadores* de la Universidad de la Sabana, Colombia. (7), pp. 229-235.
- Fernández, T. (2012). *Resumen de texto de Historia*. Recuperado de http://tanofernandezmasterdibujo.blogspot.com/2010/02/resumen-del-texto-historia-de-la_15.html.
- Foro Económico Mundial / Yorokobu, (2017) Recuperado de <https://gestion.pe/tendencias/management-empleo/10-rasgos-definen-personas-creativas-142930>
- Ginocchio, L. (2017). *El debate sobre la evaluación en carreras artísticas*. Recuperado de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/viewFile/19291/19434>
- Gutiérrez, R. (2002). Educación artística y desarrollo creativo. Revista *Arte, Individuo y Sociedad*. Anejo I, pp. 279-288.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Interamericana Editores S. A. de C.V.
- Instituto Nacional de Bellas Artes de México. (2018) Recuperado de <https://www.inba.gob.mx/escuel>
- Larousse Ilustrado, Diccionario online (2018) En <https://www.larousse.mx/resultados/>
- Lorenzo, R. (2006). ¿A qué se denomina talento? Estado del arte acerca de su conceptualización. Recuperado de *Intangible Capital* en <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/2933/A%20que%20se%20le%20denomina%20talento.pdf>

- Muñoz, W. (2010). *Estrategias De Estimulación Del Pensamiento Creativo De Los Estudiantes En El Área De Educación Para El Trabajo En La II Etapa De Educación Básica De La I.E San Patricio – Callao*. (Tesis de licenciatura) Universidad Enrique Guzmán y Valle “La Cantuta”
- Orihuela, A. y Velarde N. (2016). *Didáctica de las Artes*. Lima: Multiservicios Joel.
- Pascale, P. (2015). *Motivación y creatividad: el modelo de componentes de Teresa Amabile*. Recuperado de: <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/10/modelo-de-componentes-de-amabile/>
- Posada, E. (2006). *La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad*. Medellín. Integraf.
- Psicología. (2018) *La psicología de la Gestalt*. Recuperado en: <https://psicologia.laguia2000.com/general/la-psicologia-de-la-gestalt>
- Real Academia Española online (2018):
<http://dle.rae.es/?w=diccionario>
- Rodríguez, A. (2006). *Dialogando con la Teoría Componencial de Teresa Amabile*. Málaga: Archidona.
- Ruiz, C. (2004). *Creatividad y estilos de aprendizaje*. (Tesis doctoral) Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga. España.
- Sánchez Ramos, M. Eugenia. (2008). *La enseñanza del diseño gráfico en base a las competencias profesionales. Diseño en Palermo. Encuentro Latinoamericano de Diseño*.
- Saravia, Y. (1998). *Aplicación del Programa de Artes Plásticas para incrementar la capacidad creadora en sus niveles de originalidad, fluidez, flexibilidad y habilidad para establecer nuevas relaciones en los niños de 5 años de edad en el CEI N° 069 Pueblo Joven Mochete del Agustino*. (Tesis de licenciatura) ISPPEI, Lima, Perú.

- Sánchez Ramos, M. Eugenia. (2008). La enseñanza del diseño gráfico en base a las competencias profesionales. *Diseño en Palermo. Encuentro Latinoamericano de Diseño*.
- Zavarce, E. (2013). Articulación de las estrategias de la enseñanza del diseño gráfico. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Vol. 6, (3), pp. 133-149.
- Zuñiga, L. (2004). *Aplicación de un Programa de Técnicas Gráfico Plásticas para incrementar la Creatividad en los niveles de originalidad y comunicación en niños de 3 años en el CEI N° 04 Niño Jesús de Praga, Pueblo Libre*. (Tesis de licenciatura) Universidad Enrique Guzmán y Valle "La Cantuta, Lima, Perú.

ANEXOS

Matriz de consistencia

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variables	Metodología
<p>✓ ¿Cuál es la relación entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico en el Instituto Continental de Huancayo?</p>	<p>✓ Determinar la relación que existe entre las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales y el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico en Instituto Continental de Huancayo.</p>	<p>✓ Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con el desarrollo de la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico en el Instituto Continental de Huancayo.</p>	<p>✓ V1.- Estrategias Didácticas en el curso de Fundamentos Visuales</p> <p>✓ V2.- Desarrollo de la creatividad</p>	<p>Enfoque</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Diseño</p> <p>No experimental</p> <p>Nivel de investigación</p> <p>Descriptivo - Correlacional</p>
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		
<p>✓ ¿En qué medida las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales inciden en las habilidades de dominio y bagaje conocimientos de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo?</p>	<p>✓ Determinar en qué medida las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales inciden en las habilidades de dominio y bagaje conocimientos de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.</p>	<p>✓ Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales en la cultura y contexto actuales inciden significativamente en las habilidades de dominio y bagaje conocimientos de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.</p>		

<p>✓ ¿En qué medida las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan con los procesos relativos a la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo?</p>	<p>✓ Determinar en qué medida las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan con los procesos relativos a la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.</p>	<p>✓ Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con los procesos relativos a la creatividad en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.</p>		
<p>✓ ¿En qué medida las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan con la motivación y el condicionamiento psicológico del alumno de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo?</p>	<p>✓ Determinar en qué medida las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan con la motivación y el condicionamiento psicológico del alumno de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.</p>	<p>✓ Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con la motivación y el condicionamiento psicológico del alumno de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.</p>		
<p>✓ ¿En qué medida las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan en la influencia de los factores socioculturales del alumno de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo?</p>	<p>✓ Determinar en qué las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan en la influencia de los factores socioculturales del alumno de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.</p>	<p>✓ Las estrategias didácticas en el curso de Fundamentos Visuales se relacionan significativamente con la influencia de los factores socioculturales del alumno de Diseño Gráfico del Instituto Continental de Huancayo.</p>		

CUESTIONARIO SOBRE EL CURSO DE FUNDAMENTOS VISUALES

INSTRUCCIONES:

- El presente cuestionario es anónimo, por favor responde con sinceridad a las preguntas.
- Lee atentamente las preguntas y marca con una x en la alternativa correspondiente a tu respuesta.
- No dejes ninguna pregunta sin responder. Si tienes dudas consulta al docente.
- Asegúrate de marcar una sola alternativa para cada pregunta.

PREGUNTAS 1era. Variable Didáctica en el curso

ITEMS	Nunca	Rara vez	A veces	Frecuentemente	Siempre
1. ¿El docente explica los contenidos del curso de lo simple a lo más complejo?					
2. ¿El docente te lleva a que descubras por ti mismo el conocimiento?					
3. ¿La clase es expositiva?					
4. ¿Se expresa claramente?					
5. ¿Los alumnos investigan, exponen y explican sus trabajos?					
6. ¿El docente explica claramente las instrucciones de los trabajos?					
7. ¿El docente demuestra en la práctica lo que enseña teóricamente?					
8. ¿El docente explica claramente el objetivo del curso? ¿Entrega el sílabo del curso?					
9. ¿El docente tiene control de todos los momentos de la clase?					
10. ¿Consideras que los materiales con los que trabaja el docente son los adecuados?					
11. ¿El docente es claro en la explicación a lo largo de todo el proceso de aprendizaje?					
12. ¿Sus preguntas inducen al análisis?					
13. ¿Hace prácticas con lo que se ha enseñado?					
14. ¿Conoces el criterio con el que te evalúa el docente? ¿El docente te explica y aclara en donde están tus errores?					

PREGUNTAS 2da. Variable Desarrollo de la Creatividad

ITEMS	Nada	Poco	Algo	Mucho	Totalmente
1. ¿Conoces algo de historia del arte y del diseño?					
2. ¿Tienes algún diseñador o artista plástico preferido?					
3. ¿Tienes habilidad para el dibujo?					
4. ¿Consideras que eres ocurrente e imaginativo?					
5. ¿Consideras que tus dibujos pueden expresar fácilmente lo que quieres decir?					
6. ¿Tienes capacidad para relacionar las diferentes áreas del conocimiento?					
7. ¿Consideras que tienes agilidad mental para concebir nuevas ideas?					
8. ¿En tus dibujos usas símbolos abstractos?					
9. ¿Tienes interés por aprender cosas nuevas?					
10. Cuando tienes problemas ¿tienes la seguridad de que lo podrás resolver?					
11. ¿Aceptas críticas o sugerencias aunque vayan en contra de tu opinión?					
12. ¿Te sientes identificado con las emociones ajenas?					
13. ¿Entablas nuevas amistades con facilidad?					
14. ¿Hablas fácilmente con cualquier persona de tus asuntos personales?					
15. ¿Te interesan otros temas del ámbito artístico y cultural?					
16. ¿Lees algo de literatura?					
17. ¿Tienes interés por la realidad política del país?					
18. ¿Lees periódicos?					

"Año de _____"

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR OPINIÓN DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante: Borja Meza Ricardo
 Institución donde labora: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle "La Comtuta"
 Autor (es): Elvia Leni Tutuy Bravo

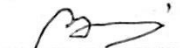
ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

En la siguiente ficha de validación, marque con una X en el casillero correspondiente a su apreciación

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20				REGULAR 21-40				BUENA 41-60				MUY BUENA 61-80				EXCELENTE 81-100			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado													X							
2. OBJETIVIDAD	Se expresan en conductas observables															X					
3. ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología												X								
4. ORGANIZACIÓN	Está organizado en forma lógica																	X			
5. SUFICIENCIA	Es cualitativo y posee aspectos cuantitativos														X						
6. CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos																		X		
7. COHERENCIA	Entre objetivos, dimensiones e indicadores																			X	
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			X	
9. PERTINENCIA	Recogen datos que corresponden a la investigación																		X		

Opinión de aplicabilidad: 80

Promedio de valoración:

Firma: 

Lugar y fecha: Chosica, 19 de Set. 2018

DNI: 07660468

Teléfono: 94593 4760



USMP
SAN MARTÍN DE PORRES

INSTITUTO PARA
LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

"Año de "

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR OPINIÓN DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante: Ramos Estacio Israel
Institución donde labora: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle
Autor (es): Elvia Leni Tutuy Bravo

ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

En la siguiente ficha de validación, marque con una X en el casillero correspondiente a su apreciación

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20				REGULAR 21-40				BUENA 41-60				MUY BUENA 61-80				EXCELENTE 81-100			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado																X				
2. OBJETIVIDAD	Se expresan en conductas observables																X				
3. ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																	X			
4. ORGANIZACIÓN	Está organizado en forma lógica														X						
5. SUFICIENCIA	Es cualitativo y posee aspectos cuantitativos															X					
6. CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos																	X			
7. COHERENCIA	Entre objetivos, dimensiones e indicadores																X				
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación															X					
9. PERTINENCIA	Recogen datos que corresponden a la investigación																	X			

Opinión de aplicabilidad: SI

Promedio de valoración:

Firma: [Firma manuscrita]

Lugar y fecha: Chosica, 20 de Setiembre, 2018

DNI: 08030791

Teléfono: 984790804

"Año de _____"

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR OPINIÓN DE EXPERTOS

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante: CAMPOS DAVILA, José Eusebio

Institución donde labora: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMAN Y UALLE

Autor (es): ELVIA LENI TUTUY BRAVO

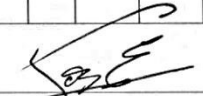
ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

En la siguiente ficha de validación, marque con una X en el casillero correspondiente a su apreciación

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0-20				REGULAR 21-40				BUENA 41-60				MUY BUENA 61-80				EXCELENTE 81-100			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1.	CLARIDAD Está formulado con un lenguaje apropiado															X					
2.	OBJETIVIDAD Se expresan en conductas observables																	X			
3.	ACTUALIDAD Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología													X							
4.	ORGANIZACIÓN Está organizado en forma lógica																		X		
5.	SUFICIENCIA Es cualitativo y posee aspectos cuantitativos														X						
6.	CONSISTENCIA Está basado en aspectos teóricos y científicos																		X		
7.	COHERENCIA Entre objetivos, dimensiones e indicadores																			X	
8.	METODOLOGÍA La estrategia responde al propósito de la investigación																		X		
9.	PERTINENCIA Recogen datos que corresponden a la investigación																	X			

Opinión de aplicabilidad: 80 Promedio de valoración:

Lugar y fecha: CHOSICA, 20 DE SETIEMBRE, 2018

Firma: 
 DNI: 06272478

Teléfono: 944 676999