UNIVERSIDAD
**SAN IGNACIO
DE LOYOLA**

ESCUELA DE POSTGRADO

**Maestría en Educación con Mención en Docencia en
Educación Superior**

ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CREATIVA EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA

**Tesis para optar el grado de Maestro en Educación con Mención en
Docencia en Educación Superior**

CATHERINE MARÍA DÍAZ CUADROS

**Asesor:
Hernán Gerardo Flores Valdiviezo**

**Lima – Perú
2020**

Dedicatoria

A mis padres y mis hijos.

Agradecimiento

A mi asesor, Hernán Flores Valdiviezo, por su constante apoyo y paciencia durante todo el proceso de elaboración de la tesis. A mis compañeros de clase por todos los buenos momentos compartidos.

Índice

Dedicatoria	
Agradecimiento	
Índice	
Índice de tablas	
Índice de figuras	
Resumen	
Abstract	
Introducción	1
Formulación del problema de investigación	3
Preguntas científicas específicas	4
Objetivos de la investigación	4
Objetivo general	4
Objetivos específicos	4
Categorías apriorísticas y subcategorías apriorísticas	4
Población, muestra y muestreo	5
Población	5
Muestra y muestreo no probabilístico	5
Justificación de la investigación	6
Justificación teórica	6
Justificación metodológica	6
Justificación práctica	6
Justificación social	7
Metodología de la investigación	8
Enfoque y tipo de investigación	8
La tesis se estructuró en tres capítulos	9
Diseño de la investigación	9
Métodos de índole teórico, empírico y estadístico	10
Método de inducción y deducción	10
Método analítico y sintético	10
Método histórico-lógico	11
Método de modelación	11

Métodos estadísticos	11
Técnicas e instrumentos de investigación	11
Capítulo I Marco teórico	13
Antecedentes de la investigación	13
Antecedentes internacionales	13
Antecedentes nacionales	16
Bases teóricas	17
Creatividad	18
Pensamiento creativo	19
Proceso del pensamiento creativo	19
Concepto de competencia	20
Clasificación de competencias	21
<i>Competencias genéricas</i>	21
<i>Competencias específicas</i>	22
Competencias cognitivas	22
Niveles de cognición	22
Perfil de competencias cognitivas	22
Concepto de competencia creativa	23
Habilidades de la competencia creativa	24
Concepto de estrategia	26
Concepto de didáctica	26
Concepto de estrategia didáctica	27
Clasificación de las estrategias de aprendizaje	27
Estrategias que emplean el pensamiento creativo	28
<i>Estrategias organizativas</i>	28
<i>Estrategias inventivas</i>	28
<i>Estrategia de solución de problemas</i>	29
<i>Estrategias meta-cognitivas</i>	29
Capítulo II Diagnóstico o trabajo de campo	30
Diagnóstico	30
Técnica de la encuesta	30
Técnica de la entrevista	31

Técnica de la observación	32
Validación de los instrumentos de la investigación por el método de criterio de expertos.	32
Análisis, interpretación y discusión de resultados	33
Análisis de los resultados de la entrevista aplicada a los docentes	34
Análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes	35
Análisis de los resultados de la guía de observación de clase de los docentes	43
Presentación de los resultados según las categorías emergentes	45
Subcategoría habilidades comunicativas	48
Subcategoría estrategias didácticas para la motivación de los estudiantes	48
Subcategoría herramientas pedagógicas digitales	51
Subcategoría innovación	52
Metodología docente	52
Desempeño de la rúbrica	54
Recursos didácticos para el desarrollo de la creatividad	54
Gestión de procesos colaborativos y de la información	55
Programa de capacitación docente	55
Feedback en el proceso de enseñanza-aprendizaje	56
Conclusiones	57
Capítulo III Modelación y validación de la propuesta	60
Introducción	62
Propósito de la propuesta	62
Objetivos de la propuesta	62
Justificación de la propuesta	63
Fundamentos pedagógicos de la propuesta	64
Fundamentos socioculturales de la propuesta	68
Fundamentos psicológicos de la propuesta	69
Fundamento curricular de la propuesta	70
Diseño de la propuesta	76

Esquema gráfico teórico funcional	76
Estrategias organizativas	78
Estrategias inventivas	78
Estrategia de solución de problemas	78
Estrategias meta-cognitivas	78
Aprendizaje experimental	79
Planificación	80
Desarrollo	80
Evaluación	81
Estrategia didáctica	81
Gestión de procesos colaborativos y de la información	82
Características de la estrategia didáctica	85
Carácter integrador	85
Carácter humano	85
Carácter contextualizado	85
Carácter investigativo	85
Misión de la estrategia didáctica propuesta	86
Objetivo de la estrategia	86
Presentación de las etapas de la estrategia didáctica	87
Primera etapa	87
Segunda etapa	87
Tercera etapa	87
Cuarta etapa	87
Quinta etapa	87
Competencia creativa	87
Innovación	88
Validación de la propuesta por juicio de expertos	92
Características de los expertos	92
Valoración interna y externa	92
Conclusiones	96
Recomendaciones	98
Referencias	99

Anexos

Anexo 1 Matriz de categorización

Anexo 2 Instrumentos de recopilación de datos

Anexo 3 Validación de los instrumentos

Anexo 4 Evaluación y validación de la propuesta

Índice de tablas

Tabla 1 Categorías y subcategorías apriorísticas	5
Tabla 2 Requisitos de los expertos seleccionados para validar los instrumentos	33
Tabla 3 Didáctica	65
Tabla 4 Estrategias	66
Tabla 5 Estrategias didácticas	67
Tabla 6 Propuesta de la estructura de una sesión de clase en el proceso de enseñanza-aprendizaje	73
Tabla 7 Propuesta de la estructura de una sesión de clase en el proceso de enseñanza-aprendizaje	74
Tabla 8 Características de la estrategia didáctica	87
Tabla 9 Datos de expertos	92
Tabla 10 Tabla de valoración	93
Tabla 11 Criterio de validación interna de la propuesta	93
Tabla 12 Criterio de validación externa de la propuesta	94
Tabla 13 Puntuación y promedio	95

Índice de figuras

Figura 1. Categorías relacionadas a la competencia creativa	45
Figura 2. Categorías relacionadas a la estrategia didáctica	46
Figura 3. La categoría eje, las categorías emergentes	47
Figura 4. Rúbrica de evaluación para proyecto final	54
Figura 5. Estimular la creatividad	65
Figura 6. Competencias específicas de la carrera de Diseño Gráfico	72
Figura 7. Diseño analógico funcional para desarrollar competencia creativa	77
Figura 8. Modelo de gestión de información	83
Figura 9. Enfoque integrador de la formación por competencias	84
Figura 10. Etapas de la estrategia didáctica	87
Figura 11. Modelo del proceso de formación de las competencias creativas	88
Figura 12. Generación de ideas utilizando herramientas gráficas	90
Figura 13. Cuadro comparativo herramientas digitales vs herramientas manuales	91

Resumen

El objetivo de la investigación realizada recoge posiciones teóricas de autores que han trabajado y propuesto temas en función a la estrategia didáctica para desarrollar la competencia creativa en estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de una universidad privada de Lima. Los fundamentos teóricos expuestos en este proyecto de investigación permiten una acción reflexiva en el desarrollo y el quehacer del docente direccionadas a las prácticas educativas. Esta aseveración es constatada con el trabajo de campo y las observaciones extraídas de un proceso de investigación que se realizara durante el periodo de 12 meses, en el cual se ha identificado indicadores de medición variables. También se ha propuesto dentro del análisis y resultados nuevas formas de enseñanza que permitan transformar, evaluar los cambios y aplicar nuevos saberes pedagógicos apropiados para los estudiantes. La metodología de esta investigación es cualitativa de tipo aplicada, la cual se desarrolla dentro de un paradigma socio crítico interpretativo. La muestra de la investigación se realizó por medio de un muestreo no probabilístico por conveniencia y esta compuesta por 20 estudiantes y 5 docentes de la carrera de Diseño Gráfico de una universidad privada de Lima. El levantamiento de información tuvo lugar dentro de la misma institución educativa para lo cual se aplicó la técnica de observación, entrevista a los docentes y encuesta a los estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron la guía de observación a clase y cuestionario, los cuales sirvieron para evidenciar el proceso de enseñanza aprendizaje e identificar la situación real y el verdadero problema de este proyecto.

El resultado fue un proceso satisfactorio de formación en los estudiantes y docentes, la cual permitirá una nueva planificación, y acción para cualquier entidad educativa profesional.

Palabras claves: estrategia didáctica, competencia creativa, aprendizaje significativo, propuesta didáctica.

Abstract

The goal of the present research work is to gather is theoretical positions of authors that have worked and proposed themes in the field of didactic strategies in order to develop creative competence in students of the Graphic Design career in a private university in Lima. The theoretical basis presented in this research project allows reflexive action in the development and daily work of the teacher focused on educational practices. This statement is confirmed by field work done and observations extracted from an investigation process carried out during a time lapse of twelve months in which indicators of variable measurements have been identified. New ways of teaching have also been proposed within the analysis and results that would allow transforming, evaluating changes and applying new student appropriate pedagogical knowledge. The methodology of this research is application type, quality based, that takes place within an interpretative social critical paradigm. The research sample was carried out using a non-probabilistic sampling by convenience and is made up of twenty students and five teachers of the Graphic Design career in a private university in Lima. The gathering of information took place within the said educational institution for which the techniques of observation, interview of the teachers and survey of the students were applied. The instruments used were the guide for class observation and a questionnaire which served to evidence the process of teaching/learning and identify the real situation and the exact problem in this project. The result was a satisfactory process of formation of students and teachers which will allow new planifications and actions for any professional educational institution.

Keywords: didactic strategy, creative competence, significative learning, didactic proposal.