UNIVERSIDAD
**SAN IGNACIO
DE LOYOLA**

ESCUELA DE POSTGRADO

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

ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA CONTRIBUIR AL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DE UN INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR DE LIMA

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

ANGEL ALFONSO PERNIA AÑAZGO

Asesor:

Hernán Gerardo Flores Valdiviezo

Lima – Perú

2019

Dedicatoria

A mis padres por su constante apoyo incondicional y sus esfuerzos por enseñarme que la educación es valiosa para el ser humano.

A mi familia que en todo momento me alienta e impulsa a seguir superándome día a día.

A mi asesor Hernán Flores por su infinita paciencia y calidad humana.

Agradecimiento

A mi asesor Magister Hernán Flores, por su dedicación, su paciencia y sus consejos para llevar adelante la presente investigación.

A mis padres por enseñarme a ser perseverante y apoyo continuo.

A mis maestros que gracias a sus conocimientos y ejemplo de vida contribuyeron a concluir mi maestría.

Índice

Introducción	1
Planteamiento del problema de la investigación	5
Preguntas científicas	5
Objetivos	5
Objetivo general	5
Objetivos específicos o tareas científicas	5
Categorías y subcategorías apriorísticas	6
Justificación	7
Metodología de la investigación	7
Población, muestra, unidad de análisis	10
Capítulo I	12
Marco teórico	12
Antecedentes de la investigación	12
Aproximación a la creatividad artística	15
Definiciones de las subcategorías de creatividad artística	22
El proceso creativo	26
Características del creativo	28
Barreras a la creatividad	30
Métodos creativos	34
Técnicas creativas	36
Fundamentación teórica de estrategia metodológica	39
Didáctica desarrolladora	44
Definición de estrategia metodológica	45
Definiciones de la subcategoría de estrategia metodológica	47

Capítulo II	50
Diagnóstico o trabajo de campo	50
Análisis, interpretación y discusión de los resultados	50
Relaciones analíticas, discusión de resultados y categorías emergentes	60
Conclusión aproximativa del estudio de campo	71
Capitulo III	73
Modelación y validación de la propuesta	73
Objetivo de la propuesta	73
Justificación de la propuesta	74
Fundamentación de la propuesta	74
Diseño de la propuesta	78
Esquema teórico-funcional de la propuesta de la estrategia metodológica	78
Desarrollo metodológico de la propuesta	81
Implementación de la estrategia metodológica	93
Valoración de la propuesta metodológica por juicio de expertos	96
Conclusiones	99
Recomendaciones	101
Referencias	102

Índice de figuras

Figura 1. Categorías emergentes y alternativas.	61
Figura 2. Categoría emergente bajo nivel de creatividad en los estudiantes.	62
Figura 3. Categoría emergente no existe implicancia personal del estudiante.	63
Figura 4. Categoría emergente no existen formas novedosas de interpretar y resolver problemas.	64
Figura 5. Categoría emergente no hay trabajo en equipo en la sesión de clase.	65
Figura 6. Categoría alternativa Investigación.	66
Figura 7. Categoría alternativa comunicación y dialogo.	67
Figura 8. Categoría alternativa relación estrecha con su contorno.	68
Figura 9. Categoría alternativa motivación y confianza.	69
Figura 10. Categoría alternativa rol del estudiante.	70
Figura 11. Categoría alternativa rol del docente.	71
Figura 12. Diseño analógico de la propuesta pedagógica.	79

Índice de tablas

Tabla 1. Dosificación del sistema de clases correspondiente a la unidad 1.	82
Tabla 2. Etapa del método resolución de problemas.	86
Tabla 3. Especialistas seleccionados para la Validación de la propuesta	96
Tabla 4. Tabla de Valoración.	97
Tabla 5. Puntuación y promedio de la validación.	98

Resumen

La investigación propone el diseño de una estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes del primer ciclo de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima. Se enmarca dentro del paradigma socio crítico e interpretativo, tiene un enfoque cualitativo, el tipo de investigación es educacional aplicada, la muestra es intencionada, está formada por cuatro docentes y veinticuatro estudiantes. Se emplearon para el trabajo de campo las siguientes técnicas: la entrevista, la observación a sesión de clase y la encuesta a estudiantes, cada uno de ellos con sus respectivos instrumentos, la guía de entrevista, guía de observación y cuestionario de preguntas cerradas. El diagnóstico evidencia que los estudiantes tienen bajos niveles de creatividad y que los docentes no facilitan el desarrollo creativo en los estudiantes, ni los conocimientos impartidos lo relacionan con su contexto.

En la investigación el concepto de creatividad se enfoca como un proceso por el cual se generan ideas nuevas con valor, para solucionar problemas, estas ideas deben ser innovadoras, originales, además el creativo evalúa y perfecciona sus ideas hasta concretarlas. El resultado más importante es el diseño de una estrategia metodológica que incluye incentivar la creación en base de problemas e imágenes de diseñadores celebres, a partir de su interpretación y relacionando con su contexto crearan sus propias imágenes innovadoras, imaginativas y originales, a su vez se propone impulsar el trabajo en equipo, el dialogo y un clima creativo para incentivar su participación activa en la sesión de clase. Se concluye que el estudio tiene una perspectiva teórica, de procesamientos de datos y modelación sólida, por lo cuanto contribuye a la solución del problema mediante la estrategia metodológica propuesta.

Palabras claves: creatividad, creatividad artística, didáctica desarrolladora, diseño gráfico, propuesta metodológica.

Abstract

This investigation proposes a methodological strategy design to contribute to the development of the artistic creativity in the students of the first cycle of Graphic Design career of a higher technical institute of Lima. The investigation is framed within the socio-critical and interpretive paradigm and stances in a qualitative approach. The type of investigation is applied educational and the intentional sample consist of four teachers and twenty-four students. The following techniques were used in the fieldwork: teacher interview, observation and student survey, each of them with their respective instruments, an interview guide, an observation guide and a survey questionnaire that contains closed questions. The results show low levels of creativity among students and teachers who hinder creative development. The diagnostic also show students problems to relate the contents of knowledge to their context.

In this investigation, the concept of creativity is considered as a process which generate new valuable ideas to solve problems, ideas must be innovative and original, and also, creative students evaluate and improve their own ideas to successfully implement them. The most important result is the design of a methodological strategy that includes encourage students to create thinking about problems and images of famous designers, the aim of their interpretation is to create their own innovative, imaginative and original images related to their context, furthermore, the strategy foments teamwork, dialogue and a creative climate to incentivize active participation in the classroom. It is concluded that this study takes a theoretical perspective, of process data and solid modeling. Therefore, it contributes to solving problems through the proposed methodological strategy.

Keywords: creativity, artistic creativity, educational development, graphic design, methodological proposal.

Introducción

Desde el siglo pasado vivimos vertiginosos cambios en el mundo debido al desarrollo muy veloz de la tecnología, estos cambios se han acentuado con mayor fuerza en el siglo XXI, esto hace que la educación tenga que adecuarse a este ritmo de cambios veloces, muchas profesiones actuales ya no existirán en el futuro y otras nuevas aparecerán; por tal motivo, uno deberá adaptarse a las nuevas formas de vida de acuerdo a la tecnología, y los empleos que se demanden estarán relacionados con actitudes de acuerdo a las nuevas forma de vida, por lo que las personas tienen que ser creativos, críticos, resilientes, trabajar en equipo y emprendedores.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) realizo la Conferencia Mundial sobre la Educación Artística planeando construir capacidades creativas para el siglo XXI en el año 2006, donde concluyó que: “La imaginación, la creatividad y la innovación son cualidades que se encuentran presentes en todos los seres humanos y que pueden cultivarse y aplicarse.”

Es decir que la creatividad es innata al ser humano, que esta se puede desarrollar o motivar para ir de acuerdo a la evolución de la vida moderna y puedan tener una mejor calidad de vida. Se afirma en dicha conferencia; “La creatividad expresada a través de la cultura es el recurso que está distribuido de modo más equitativo en todo el mundo. Sin embargo, la misma investigación indica que determinados sistemas educativos pueden reprimir la creatividad, mientras que otros la fomentan”.

Si bien la creatividad es una cualidad innata, en muchos lugares del mundo es promovida, sobre todo en los países desarrollados y por lo contrario en los países en vías en desarrollo no, y esto se ve reflejado en su nivel de actual de las ciencias y tecnología, como también en su nivel de vida. Por lo cual, la educación tendrá capacitar en actitudes creativas de descubrimiento y experimentación para adecuarse a las necesidades actuales y del futuro.

Delors (1996), en el informe “La Educación encierra un tesoro”, establece cuatro pilares para la educación del futuro: Aprender a hacer, aprender a aprender, aprender a convivir y aprender a ser. Para desarrollar el pilar aprender a aprender las personas deben ser creativas, porque este saber consiste en adaptarse a su realidad, influir en su entorno, hacer frente a gran número de situaciones y a trabajar en equipo; en tal sentido,

debe conocer su profesión para evolucionar con ella. La creatividad es un requisito necesario en esta época de progreso tecnológico, de nuevas relaciones sociales, de desarrollo económico y nuevas profesiones que resultan de lo antes indicado.

La educación tiene que tener un enfoque, por el cual cada persona tiene que saber descubrir, despertar e incrementar sus talentos creativos. Delors establece que la creatividad es indispensable en la educación regular para lograr que la persona se adapte fácilmente a los cambios que experimenta el mundo.

Desde el 2006 se instaló en Inglaterra el Consejo Nacional Educativo sobre la Creatividad y la Cultura (Nacce por sus siglas en inglés), esta institución señala la importancia que guarda la creatividad en la educación. Si bien la “creatividad” es una característica propia de la naturaleza del ser humano, es posible llegar a la construcción de un concepto desde una perspectiva más dinámica, inclusiva y democrática. Podemos decir que los organismos mundiales tienen un gran interés por desarrollar la creatividad en sus educandos, pues es una característica imprescindible que se requerirá en el futuro inmediato.

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (Cepal) y la Unesco advertían ya hace una década, que el conocimiento será el elemento central del paradigma productivo, por lo que la educación es un elemento fundamental para crear y desarrollar la capacidad de innovación y la creatividad, estas dos entidades advertían que la creatividad es un requisito indispensable para los nuevos profesionales. De lo contrario, los estudiantes serían meros repetidores de conocimientos que rápidamente cambiarían y estos profesionales quedarían fuera de la competencia muy pronto, en la plenitud de sus vidas.

En América Latina también se propone que la creatividad es uno de los ejes fundamentales en la educación, la creatividad es un elemento importantísimo para la innovación y la mejora de lo existente. Por lo cual, la educación tiene que transformar al educando en un ser creativo (Hopenhaym, 2007). Si bien estos investigadores afirman la importancia de la creatividad, América Latina tiene una educación tradicional mayoritaria, que en lugar de estimular las capacidades de los educandos, atrofia su creatividad y reprime sus emociones más genuinas.

Weller (2003), en su investigación para la Cepal, afirma que el mercado laboral demanda nuevas capacidades de síntesis, mapas cognitivos y nuevas estrategias de desarrollo, hasta el momento el sistema formal de educación no puede asumir el reto, no

existe la suficiente creatividad para incorporar estas capacidades en los estudiantes. No se está preparando a los educandos en las nuevas competencias y habilidades que requieren los nuevos mercados laborales, cuando nuestra meta debiera ser prepararlos para la sociedad informática y formarlos en nuevas capacidades creativas, productivas y de comunicación, de ciudadanía y de conexión con el mundo global.

. En el Plan Estratégico Sectorial Multianual de Educación del Perú 2016–2021, solo encontraremos la palabra creatividad en dos casos, en el que se refiere la creatividad de uso de materiales tecnológicos en estudiantes de bajo rendimiento escolar y en segundo lugar para el uso de materiales y recursos educativos físicos y digitales, con esto se observa la poca importancia que se le damos a la creatividad en los planes de educaciones nacional y los bajos niveles creativos de los estudiantes.

Si a esto le añadimos los bajos resultados obtenidos en la prueba del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (Pisa por sus siglas en inglés), el puesto 63 de 69 en el 2015 da una idea de los bajos niveles de educación y por ende se evidencia el bajo nivel de creatividad, cualidad con la cual podría desarrollarse su autoeducación o diferentes formas de solucionar problemas. Lo que no quiere decir que el Ministerio de Educación (Minedu) no sea consciente que la creatividad es una cualidad a desarrollar, de la cual se puede obtener muchas ventajas. El Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (Fondep) dice que es necesario promover en todos los estudiantes, jóvenes y niños, la creatividad, la experimentación, el raciocinio lógico y crítico, el afecto por su sociedad y el cuidado de la naturaleza.

El Proyecto Educativo Nacional (PEN, 2006), articulado con el Acuerdo Nacional Sobre la Educación propone entre otros aspectos, convertir cada aula en un lugar de enseñanza-aprendizaje genuino y único, de integración, de creatividad e innovación en una convivencia respetuosa, responsable en el ejercicio de deberes y derechos. Esto evidencia una fuerte corriente de pensamiento, donde la creatividad es fundamental para tener ciudadanos productivos y libres. En el Perú es necesario desarrollar las aptitudes imaginativas, creativas e innovadoras, para optimizar la participación y los aportes a los conocimientos científicos y tecnológicos, indispensables para su desarrollo económico y humano.

En este contexto internacional y latinoamericano existe una preocupación por desarrollar la creatividad e incorporarla a la educación básica regular y superior, será un requisito indispensable para adaptar a los cambios de la sociedad. En el Perú existe esta

preocupación, sin embargo, no se hace efectiva en la realidad, seguimos entre los últimos puestos la prueba Piza del 2015, lo que se demuestra los bajos niveles de creatividad en los estudiantes, no se han desarrollado lo suficiente para tener una óptima realización personal y profesional, sino por el contrario, salen a ejercer ocupaciones rutinarias y de baja remuneración donde no es necesaria la creatividad.

Esto se puede comprobar en la educación tecnológica superior, donde los estudiantes llegan con poco desarrollo de sus habilidades creativas, la educación regular no contribuyó a formarles un perfil creativo, que acepte los retos sin miedo al error, o desarrollen un pensamiento divergente. La carrera de Diseño Gráfico exige altos niveles de creatividad, con propuestas diferentes, con atractivos diferenciados cada vez mayor, los retos de esta carrera se van incrementando con el tiempo y requiere para sus soluciones de personas muy creativas, pero esto se contradice, pues su formación básica regular no ha creado en ellos ese pensamiento divergente, creativo. Es así, que se da un problema, la mayoría de los estudiantes de diseño gráfico, carecen de una habilidad creativa y recurren en muchos casos a la copia o la búsqueda de modelos establecidos vía la Web, haciendo que sus propuestas sean similares o repetitivas.

Después de haber explicado la situación del problema, estableceremos las dos categorías apriorísticas que son la creatividad artística y la estrategia metodológica, planteamos las siguientes preguntas científicas.

Planteamiento del problema de la investigación

¿Cómo contribuir al desarrollo de la creatividad artística en estudiantes del primer ciclo de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?

Preguntas científicas

¿Cuál es el estado actual del desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?

¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos de una estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?

¿Qué criterios se tendrán en cuenta en la modelación de una propuesta metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?

¿Cómo validar por criterio de expertos la efectividad de una estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.

Objetivos específicos o tareas científicas

Diagnosticar el estado actual del desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.

Sistematizar los fundamentos teóricos y metodológicos de una estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.

Determinar los criterios que se tendrán en cuenta en la modelación de una propuesta de estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.

Validar por criterios de expertos la efectividad de la estrategia metodológica modelada para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.

Categorías y subcategorías apriorísticas

En el presente estudio se definieron dos categorías, creatividad artística y estrategia metodológica. Por la categoría creatividad artística se definieron cinco subcategorías y por la categoría estrategia metodológica se definieron tres categorías.

Concepto de la categoría creatividad artística.

“Proceso de tener ideas originales que tengan valor. Hay que producir en primer lugar ideas nuevas, imaginar diferentes posibilidades, opciones y alternativas. Después hay que desarrollar esas ideas juzgando cuáles son más efectivas o parecen tener más calidad. Hay un delicado equilibrio entre producir ideas, evaluarlas y perfeccionarlas. Hay que tener en cuenta que las ideas originales pueden emanar de la inspiración creativa de mentes individuales, pero no emergen en un vacío cultural” (Robinson 2012). Se consideraron cinco subcategorías: Ideas con originalidad, desarrollo de ideas con flexibilidad, equilibrio en la producibilidad de ideas, inspiración creativa y rol del estudiante.

Concepto de la categoría estrategia metodológica.

Es el grupo de procedimientos o métodos aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje, que se entrelazan para desarrollar un aprendizaje significativo en el estudiante, tomando en cuenta el que, el cómo y el porqué de lo que hacen (Díaz y Hernández, 2010). Se consideró tres subcategorías: Proceso enseñanza-aprendizaje, aprendizaje significativo y rol del docente.

Justificación

Teórica.

La investigación responde a una de las características imprescindibles para los profesionales en el futuro inmediato: la creatividad, por lo que es importante una sistematización teórica de los enfoques actuales sobre la creatividad artística, ya que incide directamente en la formación de profesionales en diseño gráfico, así como estudiar los fundamentos teóricos de estrategias metodológicas que incentive el desarrollo de la creatividad en los estudiantes para que tengan una formación acorde con el desarrollo humano actual.

Metodológica.

El resultado de la investigación aportará una estrategia metodológica como producto científico con procedimientos prácticos que colaboren con los docentes a incrementar y refuercen los conocimientos didácticos para contribuir al desarrollo de la creatividad en estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico. La investigación contribuye a un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje mediante una estrategia metodológica propuesta.

Práctica.

Los rápidos cambios que se viene efectuando en el siglo XXI necesitan de nuevos profesionales que se adapten rápidamente a ellos, en cortos periodos de tiempo lo que aprendieron ya no será relevante y se tendrán que adaptar a las nuevas profesiones, saberes y nuevos descubrimientos científicos y tecnológicos. Por lo que esta investigación tiene una relevancia práctica en cuanto se pretende fortalecer la capacidad de los estudiantes y que ellos a su vez aporten al desarrollo del país.

Metodología de la investigación

La investigación es de metodología cualitativa, a continuación, desarrollaremos el tipo, diseño, métodos teóricos, técnicas e instrumentos usados en la investigación.

Tipo y diseño de investigación.

La investigación está delineada por el paradigma socio crítico e interpretativo, porque los problemas sociales importantes se presentan en el tiempo, los que son investigados para

mostrar las causas que los originaron, lo cual supone a la vez proponer cambios para la superación de los problemas que se planteen, (Lanuez, Martínez y Pérez 2008). Esta investigación se efectúa en el mismo campo donde existe el fenómeno a estudiarse, relacionándolo en el contexto para perfeccionar las prácticas educativas.

Es interpretativa porque no medirá la realidad, ni las categorías sino hará una interpretación, una reflexión en base del contexto, de una realidad cambiante, dinámica, contradictoria, de su cultura, sus formas de pensar, su ideología, lo cual involucra la subjetividad, (Lanuez, Martínez y Pérez 2008).

El diseño de la investigación es educacional aplicada, ya que está orientada al estudio de una problemática educacional, con categorías que se refieren al ámbito de la educación, y aplicada por centrarse en hallar estrategias que obtengan un resultado buscado, concreto, es una investigación específica y delimitada, además, los hallazgos pueden aplicarse a sujetos y contextos reales.

Métodos teóricos empleados en la investigación.

En la investigación se tendrán en cuenta los siguientes métodos teóricos:

El histórico-lógico permitirá trazar la línea de tiempo del desarrollo de los conceptos, los enfoques teóricos, de las lecturas y su estado de desarrollo actual ya que este método teórico elabora un análisis de los hechos en el tiempo con sus constantes variaciones y cambios. (Lanuez, Martínez y Pérez 2008).

El inductivo-deductivo, la inducción es una investigación que inicia de lo particular para concluir en lo general, para nuestra investigación es importante porque usa casos singulares para llegar con base teórica a conclusiones generales. El marco teórico de la deducción va de lo general a lo individual, va a propuestas menos generales. Ambos métodos se integran y se apoyan en los estudios aplicados a la educación. (Lanuez, Martínez y Pérez 2008).

El método del análisis síntesis, en la investigación científica el análisis es un método en donde el todo se descompone en sus partes, cualidades, relaciones y componentes. La síntesis es el método inverso en la que unimos las partes antes analizadas para descubrir leyes generales, relaciones entre el todo y sus partes. Estos métodos teóricos se dan a la vez, ya que, en el problema investigativo, las partes se vinculan y relacionan con el todo (Lanuez, Martínez y Pérez 2008).

El método teórico de la modelación consiste en hacer una reproducción simplificada de la realidad, para develar, indagar y examinar cualidades y relaciones del problema en estudio, es decir creamos modelos a partir de la realidad para estudiarla (Lanuez, Martínez y Pérez 2008). La investigación reproducirá el modelo que se da en la enseñanza para estudiarlo y proponer estrategias que mejoren esta realidad.

El método de lo abstracto a lo concreto consiste en la transformación de conocimiento empírico al conocimiento científico. La realidad, lo sensorial, lo concreto es el inicio de la creación de conocimiento, en el que se relaciona lo estable y lo mutable, lo necesario de lo superfluo, lo esencial de lo secundario, lo general de lo singular. En este sentido es necesario pasar a un nivel de abstracción de conocimiento donde se refleje las relaciones internas de una manera más profunda y simplificada. En la investigación científica la abstracción hace posible revelar característica, regularidades y cualidades necesarias, estables y generales a los fenómenos estudiados (Lanuez y Fernández 2003). La abstracción muestra los fenómenos de estudio de forma esquematizada, y a su vez contiene las relaciones importantes del objeto de estudio, haciendo omisión de generalidades u otros factores que revisten importancia.

El método dialéctico establece un procedimiento que consiste en ir de la identificación de las partes para captar el sentido del todo, identificando los elementos contradictorios entre sí y que como consecuencia estos mismos se convierten en impulsores de desarrollo (Ramírez, Arcila, Buriticá, y Castrillón, 2004). El examen y el encuentro de los elementos contradictorios hacen factible explicar los cambios que afectaran la estructura del sistema dando como resultado un nuevo objeto.

Técnicas e instrumentos.

En la investigación se emplearán los siguientes métodos del nivel empírico o técnicas:

Observación a clases: Es un método empírico que sirve para recoger información de primera mano del objeto investigado y comprobar su funcionamiento, el estado de las cosas, para realizar un diagnóstico y generar determinados procedimientos de solución. La observación debe ser consiente con un fin determinado, sistemática, con plazos precisos, tareas y objetivos claros. (Lanuez, Martínez y Pérez 2008). Se usa la técnica de la observación para analizar los procesos creativos en su medio habitual de enseñanza-aprendizaje, también como los estudiantes reaccionan ante una propuesta creativa; para ello se usará una guía de observación y grabación de audio.

La técnica de la entrevista, es otro método empírico en el que hay un intercambio verbal entre dos o más sujetos de investigación. Se realiza con el fin de obtener datos importantes que interesan al entrevistador con el fin de solucionar el problema de la investigación. Se aplica a grupos pequeños y requiere entrenamiento para obtener información segura, confiable, la entrevista debe ser flexible y dinámica, el entrevistador debe motivar y estimular a su interlocutor con delicadeza y tacto para recabar la mejor información de acuerdo a los objetivos de la investigación (Lanuez, Martínez y Pérez 2008). Se aplicará a los docentes para constatar cómo propician el proceso creativo y como los incorporan en las clases, si tienen conocimientos técnicos y metodológicos para incentivar a los estudiantes la capacidad creativa. Para ello se usó el instrumento, guía de entrevista semiestructurada y abierta.

La encuesta es un método empírico, el cual permite obtener datos o información relevante en grandes cantidades de personas, estos datos se procesan de manera cuantitativa para obtener resultados y tener un diagnóstico del objeto de estudio, tiene la ventaja de recabar información en corto tiempo (Lanuez, Martínez y Pérez 2008). Se realizó encuesta a estudiantes que permitió cuáles son los aspectos motivadores de la creatividad artística o las barreras de la creatividad, cuáles son los factores de motivación o inspiración para que se produzca la creatividad. El instrumento a usado fue el cuestionario con preguntas cerradas y será de carácter apriorístico.

El criterio de expertos, es un método empleado para validar soluciones que proponen las investigaciones cualitativas a través de la opinión o criterios de especialistas en el tema de investigación, lo cual permite llegar a soluciones y conclusiones fundamentadas científicamente (Lanuez, Martínez y Pérez 2008). Se recurrió a expertos para la validación de los instrumentos usados para la investigación y de la pertinencia de la estrategia metodológica propuesta que se desarrollara en la investigación. El instrumento usado es la ficha de validación de instrumentos y la ficha de validación de la propuesta metodológica.

Población, muestra, unidad de análisis

La población es definida por Gomes, Deslauriers y Alzate (2010), como el conjunto de todos los individuos que tienen en común una o varias características y son parte del campo en el que se realiza el estudio, de todos ellos se desea conseguir alguna información relevante para obtener conclusiones relacionadas al objeto de estudio.

La población de la investigación la conforman por 4 profesores, que enseñan cursos relacionados con arte visual y 26 estudiantes del primer ciclo de la carrera de Diseño Gráfico de un Instituto privado técnico superior.

La muestra según Gomes, Deslauriers y Alzate (2010) es un grupo representativo de elementos de una población que se pretende estudiar. La muestra para este estudio es no probabilística a criterio del investigador está compuesta por 4 docentes y 24 estudiantes del primer ciclo del curso de Fundamentos visuales de la carrera de Diseño Gráfico, a los cuales se observarán en clases y se les entrevistara.

La unidad de análisis para el presente estudio está constituida por los docentes de la carrera de Diseño Gráfico de un Instituto privado técnico superior Lima, a quienes se le entrevisto y se observó en su aula dando clases. Así mismo los estudiantes son también unidades de análisis a quienes se les aplico un cuestionario para conocer sus conceptos de creatividad.

Capítulo I

Marco teórico

Antecedentes de la investigación

Antecedentes nacionales.

Entre los antecedentes nacionales que investigaron sobre la creatividad y la educación, tenemos las siguientes investigaciones:

Alania (2015), en su tesis de investigación cuyo objetivo es determinar en qué medida el programa “Reactivando la inteligencia gráfica” es eficaz para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III ciclo de la Escuela de Posgrado de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana Unión, para optar el título de Magíster en Educación. La investigación es de tipo cuantitativa, usa una muestra de 22 estudiantes y su instrumento de investigación es el test de pensamiento creativo de Torrance. Concluye que en la educación superior debe desarrollarse procesos creativos, generar pensamientos divergentes, para que los estudiantes puedan resolver sus problemas profesionales, de su contexto sociocultural, y puedan adaptarse fácilmente a los cambios constantes y veloces de la sociedad. Es necesario usar nuevas metodologías educativas para fomentar la creatividad, así como incluir en el currículo de estudios cursos de artes visuales para que tengan en su vida una herramienta permanente del desarrollo de la creatividad.

Reyes (2013), en su tesis realizada con el objetivo determinar en qué medida la técnica debate-dramatizado influye en el desarrollo de las Capacidades creativas de los estudiantes del curso Taller de Comunicación Integral de la Facultad de Educación de la Universidad San Marcos. Tesis realizada para optar el grado de magíster en Educación. Con una metodología cualitativa, una muestra de 30 estudiantes y usando los instrumentos, de cuestionario y lista de cotejos concluye que es necesario incentivar las capacidades creativas en los estudiantes para lo cual sugiere promover un curso de Debate-dramatizado en el currículo de estudios. Es indispensable promover la creatividad en los estudiantes a fin de que se convierta en un elemento de fortaleza en su vida profesional y personal, en la medida que su capacidad creativa desarrolle, los beneficios a futuro serán muy importantes, se podrá adaptar a los cambios futuros.

Guevara (2017), con el objetivo de proponer una estrategia didáctica orientada al desarrollo y fomento del potencial creativo de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa El triunfo de Tuman, usa una muestra de 14 docentes, con una investigación cuasi experimental y técnicas de observación, entrevista y cuestionario; concluye que más del 70% de docente no emplea estrategias pedagógicas para potenciar la creatividad de los estudiantes, lo mismo se evidencia en cada nivel examinado: el docente no promueve la creatividad, no tienen estrategias docentes al respecto, no crean clima creativo tanto en las relaciones entre protagonista de la educación como la ambientación del aula.

Olea, (2015), realizó una investigación para obtener el grado académico de Maestro, la investigación tenía como objetivo proponer un taller de teatro integrativo en el área de arte para desarrollar la creatividad, la lleva a cabo con una muestra de 12 docentes y con los instrumentos de observación en clase, cuestionario sus respectivas guías, concluyo que se hace urgente la enseñanza del área de arte desde un enfoque sociocultural y que es necesario la implementación de un taller de teatro integrativo que desarrollara a su vez la creatividad, el pensamiento complejo y ecosistémico.

Medina, (2015), con el objetivo de proponer una estrategia didáctica orientada al desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años, usa una muestra de 23 niños con una investigación cualitativa e instrumentos de observación y cuestionario, dice que el desarrollo de la creatividad, hace que los estudiantes pueden desarrollar libremente pensamiento, realizan sus deberes con originalidad, fluidez, motivación y aumentar sus capacidades y desarrollo personal. Por lo que afirma que los profesores tienen la necesidad de desarrollar la creatividad en los educandos para crearle libertad en sus desarrollos de sus capacidades y personalidad.

Antecedentes internacionales.

Entre las diversas investigaciones realizadas sobre la creatividad y la educación, se ha tomado como antecedentes a nivel internacional:

Rodríguez (2015), realizó una investigación para de obtener el grado de Doctor en la Universidad de Vigo, España. El objetivo de su investigación es elaborar una prueba que identifique los factores creativos y que permita identificar las estrategias meta cognitivas de los creadores. La metodología usada es cualitativa y los instrumentos usados son encuesta y cuestionarios, llegando a asumir que la creatividad, es el producto de un enorme esfuerzo mental, en el que intervienen múltiples factores, y que la

autorregulación, desde la meta cognición, es predictor de las conductas creativas, y que influyen de manera positiva.

Sánchez (2015), con el objetivo de obtener el grado de Doctor en la Universidad Complutense de Madrid, con una metodología cualitativa y con instrumentos como entrevistas abiertas, cuestionarios y solución de problemas de casos llega a la conclusión que el proceso creativo transcurre durante unas fases que no son fijas, se superponen y están interconectadas, durante ese proceso el consciente y el inconsciente trabajan de manera paralela, el descanso y la no conexión entre ellos ayudan siempre, cuando se realice en el momento oportuno. La emoción es un factor importante del proceso creativo, puede ayudar de manera efectiva o por lo contrario puede interrumpir el proceso creativo. La emoción puede cambiar nuestra percepción de nosotros mismo, de nuestro entorno y del mundo en general, construyendo una apreciación particular de la realidad. Las propuestas artísticas siempre conllevan una participación emotiva, sin importar la dirección que tome, es parte imprescindible del arte, que revela lo que sentimos y lo que deseamos hacer sentir.

Conde (2015), con el objetivo de obtener su grado de Doctor en la Universidad Complutense de Madrid realiza una investigación con una metodología cualitativa llegando a la conclusión de que las estrategias didácticas creativas aplicadas a la enseñanza-aprendizaje en diseño gráfico aumentan la capacidad de aprendizaje significativo, ya que este aprendizaje realiza una implicación muy alta y una gran motivación. También facilita la integración de la creatividad como un recurso eficiente en los procesos de diseño, ya que la creatividad va a formar parte imprescindible del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ortega (2014), con el objetivo de obtener su grado de Doctor en la Universidad Complutense de Madrid, realiza una investigación cualitativa llegando a la siguiente conclusión: el estudio muestra una conceptualización muy pobre del conocimiento del concepto de la creatividad. Siempre la identifican con la innovación y flexibilidad de pensamiento, nunca la relacionan con la madurez personal y no se consideran creativos. Por lo cual es necesaria una pedagogía de la creatividad como parte de la formación integral que requieren tanto los estudiantes como los profesores

Soto (2013), realiza una investigación para obtener el grado de Doctor en la Universidad Complutense de Madrid. La investigación es del tipo cuantitativo, usa cuestionario a profesores y padre, llega a la conclusión que todos los niños son creativos,

pero esta creatividad hay que fomentarla, motivarla para que forme parte de su vida; la creatividad es una característica propiamente humana, la etapa infantil es el mejor momento para desarrollar estrategias para potencializar su creatividad. El aprendizaje de los niños es más significativo si éste es enseñado de manera creativa.

Aproximación a la creatividad artística

Definiciones de la creatividad.

La creatividad ha tenido diferentes definiciones a lo largo de la historia, ya que es un fenómeno mental complejo que maneja muchas variables, pero es necesaria su estimulación en todos los conocimientos científicos y humanos, el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE, 2014), la define como, “facultad de crear, o capacidad de creación”. Los griegos no conocieron la palabra creatividad, en cambio los romanos si conocieron el término, aunque con un significado diferente, *Creator*, era una palabra común que significaba padre o fundador de una ciudad.

Fuentes (2018), sostiene que la evolución del ser humano se dio por la capacidad de encontrar soluciones a los múltiples problemas que la vida presenta, la habilidad de crear instrumentos de caza, de trabajo, para defenderse, para organizarse etc. En ese mismo orden las capacidades creativas de innumerables individuos conducen a tener éxito en la evolución. Sánchez (2014), manifiesta que la creatividad está relacionada con el desarrollo cerebral y cognitivo de los individuos, al aprender incorporamos nuevas informaciones y esta relacionadas con las antiguas dan respuestas creativas. Piaget (1967), afirma que la creatividad es una forma superior de inteligencia de los seres humanos, esta se expresa en la necesidad de hallar soluciones nuevas y originales a los problemas que se presenta en su evolución.

Existen diversas definiciones de la creatividad, ya que es una cualidad que acompaña desde el inicio de nuestra historia, gracias a ella es fácil nuestra adaptación al medio y nuestro desarrollo histórico. Las teorías de la creatividad van desde un enfoque de rasgos personales, es decir que las personas creativas tienen de por si características especiales propias o que va a conseguir a lo largo de su vida, a teorías de concepción social donde interviene lo cultural. A continuación, se hará un breve recuento de los principales conceptos de creatividad desde el enfoque individual según lo afirmado por Esquivas (2004):

Guilford (1952), define la creatividad desde el punto de vista individual, para él la creatividad son aptitudes que tienen ciertos individuos, como la originalidad, la fluidez y flexibilidad combinados con un pensamiento divergente. En esta definición la creatividad se relaciona con características innatas en la persona, el creativo por lo tanto nace con cualidades diferenciadas que combina con el pensamiento divergente, hace que se dé cuenta de lo inusual, de los errores no percibidos por los demás, permitiéndole la solución de problemas.

Ausubel (1963), define la creatividad como una personalidad creadora que se distingue por su calidad y originalidad muy diferentes a las demás personas y que tienen un aporte en las ciencias y artes etc. En esta definición vemos que la persona creativa tiene características particulares fuera de lo común y además tiene que hacer contribuciones en su contexto, no solo son las características propias de la creatividad, sino su trabajo el que los distingue de los demás y que es un aporte fácilmente medible.

Según Bruner (1963), la creatividad son hechos que realiza una persona produciendo así mismas sorpresas, es decir, la persona no reconoce como producción normal en su vida, sino es algo nuevo que realiza. En este concepto también la creatividad es concebida como un acto individual, en la que una persona puede producir ideas o artefactos o soluciones que no existían, ellas mismas se sorprenden por su capacidad inventiva.

Torrance (1965), sostiene que la creatividad es un proceso que convierte a una persona en sensible a los problemas, carencias, escisiones o vacíos en los conocimientos, que lo llevan a plantarse problemas, y a partir de ello, investiga, busca soluciones, crea hipótesis, indaga, busca información hasta encontrar soluciones a los problemas que se le presentan. En esta definición se plantea la creatividad de forma individual, con un enfoque sistemático, donde el creativo mediante unos pasos a seguir va identificando problemas y a su vez mediante la investigación o estudio formula alternativas diferentes para obtener resultados eficientes.

Gardner (2014), refiere que la creatividad no es un fluido que pueda tener resultados en todas las áreas en donde el hombre se realiza. Propone que la mente tiene diferentes espacios o sectores y que cada una de ellas tiene una creatividad especial, estas regiones del cerebro va a desarrollar más que otras, lo que denominó inteligencias múltiples, una persona puede ser muy creativa en matemáticas y a su vez no puede ser creativa en arte. El concepto de creatividad aún sigue siendo individual, pero al igual que

existen diferentes tipos de inteligencia, la creatividad también se va a desarrollar de acuerdo a estas inteligencias, se va a ser creativo en unas actividades y no en otras.

Para De Bono (2004), la creatividad es una habilidad que se puede desarrollar, aprender y practicar, es una aptitud mental y al mismo tiempo una manera diferente de pensar. En este concepto la creatividad puede ser una capacidad innata, puede venir con el individuo, puede ser una cuestión biológica; al mismo tiempo para los que no la poseen, la pueden conseguir mediante técnicas y ejercicios, para crear soluciones diferentes, que se van a alcanzar por pensamientos divergentes, es decir un pensamiento no común.

Robinson (2013), define la creatividad como un proceso que genera ideas nuevas que propongan diferentes posibilidades o alternativas para la solución de algún problema en concreto, añade que además de producir estas ideas sabe evaluarlas y perfeccionarlas. Afirma también, que si bien las ideas pueden ser originales emanadas individualmente, estas no se pueden darse fuera de la sociedad, de la cultura, por lo que también la creatividad también tiene un grado social. Señala que entre los componentes de la creatividad tenemos la originalidad que crea ideas nuevas, la imaginación que es pensar más allá de los sentidos y la innovación que es poner en práctica la imaginación.

La creatividad como proceso social.

Por otro lado, tenemos conceptos de la creatividad como un proceso sistémico, ya no como individuos solitarios que sorprender por su capacidad creativa, sino como producto de sistemas e interacciones sociales. Entre estos tenemos:

Guber (1989) citado por Clapp (2018), define a la persona como creativa si su trabajo es original y lo hace de forma deliberada e intencionada de acuerdo o en armonía con las necesidades, finalidades o valores humanos de su sociedad. En este concepto la persona creativa está condicionada por su contexto social y evolutivo, la creatividad no se da de forma aislada, siempre existe la comunicación con los demás, es un trabajo participativo.

Csikszentmihalyi (1999), define la creatividad como un fenómeno en el que participan el creador y la audiencia. La creatividad no es un hecho individual en solitario, sino producto del contexto social. Esta definición de la creatividad se aleja de lo individual y se acerca a ser un producto de lo cultural, social y psicológico. El individuo todavía es el eje de la creación, pero influido por el sistema social, la creatividad supone una

comunidad de individuos que tienen iguales modos de pensar y actuar, que aprenden o se imitan entre ellos.

Martins de Castro (2006), afirma que gran parte de los métodos que estimulan la creatividad son grupales. Es importante incluir la creatividad en las estrategias de enseñanza ya que con ella los estudiantes no tienen miedo a equivocarse, improvisan, innovan, arriesgan.

Sayer y De Zutter (2009), definieron la creatividad como un producto colaborativo generado en forma colectiva por personas en sociedad. Propone la creatividad distribuida, que es un proceso intercambio en que las personas individuales de un grupo contribuyen entre todos y crean a partir de estos intercambios. En esta definición, no podemos reducir la creatividad a una sola persona sino a las interacciones de todos los miembros de la sociedad o grupo en el que se desenvuelven, la creatividad implicaría colaboración y esta tendría significado si las otras personas responden al producto creado.

Clapp (2018), sostiene que la creatividad no es individual sino colectiva, la creatividad es relevante cuando los individuos que comprenden el grupo generan ideas y estas son a su vez desarrolladas por el mismo grupo, quienes no solo opinan, sino que contribuyen a que la idea crezca y tome forma. Es decir, las ideas crecen como tramas y generan artefactos que van evolucionando con el tiempo. Así con este concepto podemos ver que no hay solo una manera de ser creativo ya que se puede participar de dicho proceso de múltiples formas, cada uno tiene diferentes roles que pueden ser intercambiados, es decir no fijos, por ejemplo, una banda de rock, en que una idea inicial de un miembro, la van a ir desarrollando, modulando todo el equipo de dicha banda de rock, hasta sacar un producto nuevo y creativo.

Definición del arte.

Existen muchas definiciones del arte, a lo largo del tiempo ha ido variando, estas variaciones se deben al desarrollo histórico, a las diferentes manifestaciones artísticas, principios estéticos, desarrollo social, económico y del pensamiento, así como los materiales usados, técnicas y materialización de la obra.

El DRAE (RAE, 2014), lo define, primeramente, como “Capacidad, habilidad para hacer algo” y seguidamente como “Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o

sonoros”. Esta concepción del arte engloba una capacidad, el hacer determinados objetos materiales o no, para expresar una visión del mundo, ya sea interpretando lo real o creando símbolos imaginarios, mediante el arte se expresan ideas, emociones, percepciones, sensaciones, creencias y posturas filosóficas.

El término arte procede del latín *ars*, cuyo significado es habilidad o pericia, en la civilización griega, el arte era denominado *téchne*, lo que significaba técnica. Es así que en la antigüedad, el arte no tenía el significado que tiene hoy, solo era habilidad en la producción de algo. En el Renacimiento, fines del siglo XV, el arte va a ser considerado como una actividad superior que solo la ejercían personas con inteligencia y talentos superiores a los demás.

El filósofo Hegel (1997, p. 17), sostiene que “El arte es una forma particular bajo la cual el espíritu se manifiesta”, afirma que si bien el arte es una creación a partir del espíritu, este se manifiesta o se traduce en una forma particular, es decir se materializa, ya sea en un objeto visible o en palabras o formas efímeras. Añade Hegel (1997, p.128) que “La tarea del arte consiste en hacer que la idea sea accesible a nuestra contemplación bajo una forma sensible”, es decir el arte muestra ideas, formas de concebir el mundo, emociones desde una sensibilidad particular para que sea contemplado por el mundo.

Heidegger (1988, p. 63), afirma que “La esencia del arte sería: el poner en operación la verdad del ente.» Con esto dice, que el arte es el develamiento de la verdad. La obra de arte tiene como componentes, lo que es en sí un objeto, una cosa, seguido por lo estético y finalmente sobre todo una verdad. Una verdad que aparece estéticamente lograda, en la que hay un goce, pero lo importante que hay en ella, es un desocultamiento de la verdad. El artista cuando produce y crea, descubre la realidad, transmite lo que no se puede ver fácilmente o es imperceptible para el común de las personas, también el artista crea nuevos mundos inexistente a partir de su visión de la realidad, muestra la verdad.

El arte pertenece a lo más esencial del hombre, desde los albores de la humanidad se ha podido constatar su vena creativa ya sea para exteriorizar su interior, representar, expresar sus ideas o el mundo que lo rodea. El arte es una necesidad vital y necesaria del ser humano, a lo largo de la historia no ha podido dejar de crear obras artísticas ya sea en poesía, música, danza o artes visuales, por medio de estas manifestaciones expresa su tiempo, sus emociones, sus sentimientos, sus ideas y forma

de vida. En tal sentido Muños (2006, p. 3), define el arte como “un «lenguaje» con el que el hombre expresa la realidad humana física y espiritual captando lo exterior e interiorizándolo, para luego devolverlo a la exterioridad desde la libertad creadora del artista”.

Definición de la creatividad artística.

La creatividad y la producción artística están relacionadas estrechamente, todo artista debe ser creativo per se, existe un pensamiento común que liga estrechamente la creatividad con el arte, pero está demostrado que la creatividad se da en todos los campos del conocimiento humano. La creatividad artística es un requisito fundamental en la educación, donde desarrollan procesos para crear un mundo interior, un desarrollo personal, ya que no es suficiente solo conocimientos, sino que hay que desarrollar los cuatro saberes de la educación. Permite generar ideas innovadoras, ponerlas en práctica, lograr productos y servicios innovadores, pero a eso se le añade la sensibilidad por el otro y el mundo en general.

Anzieu (1993), define la creación como la acción de componer o inventar una obra, ya sea artística o científica que sea imaginativa, original, y a su vez que nunca antes haya sido vista y que tenga un reconocimiento público. Refiere además que esta creación se da por un conjunto de predisposiciones de la personalidad y del espíritu, que pueden desarrollar el mundo interior, la simbolización y la imaginación. Esta definición nos acerca a la creación artística en donde el mundo interior es importante, pues siempre está latente la personalidad, al establecer las relaciones con los demás, dota de imaginación, de empatía a los otros y a través de la simbolización crea un imaginario.

La creatividad es una capacidad que se puede ejercitar en la medida que la practiquemos, entre una de esas prácticas se encuentra la artística, es decir desarrollar propuestas desde el nivel imaginativo, imágenes visuales que contengan un mensaje o discurso, llevar los pensamientos a imágenes y colores. Acaso, Belver, Nuere, Moreno, Antúnez & Ávila (2011), plantean un acercamiento en la enseñanza del arte y la cultura visual a una educación que no obedece a jerarquías ni estructuras rígidas, ni centro ni periferia, es decir que no hay límites visibles, ni se fuerza llegar a determinada meta, sino que las soluciones pueden ser variadas y diferentes, es así que la creatividad se va a desarrollar sin miedos, ni definiciones.

El arte implica un proceso creativo, una dimensión estética y una persona que realiza estos hechos. El grabado, la pintura, la escultura, las instalaciones y otras formas

de expresión similares constituyen las artes visuales. El artista tiene que basarse en la capacidad para romper y combinar distintos sistemas simbólicos.

Lowenfeld y Brittain (1947), citado por Morales (2001), refiere que “El arte puede considerarse un proceso continuo de desenvolvimiento de la capacidad creadora”, La producción artística es un proceso en el que los materiales, las técnicas, las habilidades y las teorías no son suficientes, se necesita de una capacidad inventiva, original, creadora para realizar la obra, esta capacidad se expresa en la simbolización, ya sea reformulada o inventada por el artista. El artista en el mundo moderno, además de lo anterior, tiene que investigar, registrar, negociar y organizar para completar su capacidad creadora.

Existen numerosos conceptos del arte o cuando una obra es considerada artística o no, Tomando en cuenta la creatividad artística, toda obra de arte tiene que comunicar ideas, convicciones, revelar conflictos, emociones, alegrías, frustraciones, sueños etc. May (1977), citado por Rodríguez y Gayarrola (2012), es de la idea que la creatividad artística es el encuentro intenso del ser humano con su mundo. Es decir, el arte es un hecho social por el cual entendemos y estudiamos al ser humano no solo en relación con la estética sino a todas sus dimensiones sociales, filosóficas, psicológicas, morales. Es decir, el arte contribuye al crecimiento personal, ya que es una manera de conocer y entender el mundo. Así la creatividad artística está relacionada con muchas disciplinas, comprende muchos enfoques y definiciones asociadas a la obra que se está creando.

Mackinnon (1978, pp. 15), sostiene que “la creatividad artística es aquella en que el producto se presenta como una manifestación de la personalidad del sujeto creador”. La creatividad artística está relacionada estrechamente con la personalidad, el artista y la obra creada, en la que se refleja su personalidad, fuerzas, convicciones y emociones.

Otra definición de la creatividad artística es la que define Román de la Calle (1981), citado por Araño (1994), sostiene que es un valor añadido que posibilita, genera y objetiva de tal modo las experiencias estéticas. En esta definición la creatividad en el arte invita a una experiencia estética, permite conocer el mundo a través de las emociones que esta genera, su definición está relacionada con el goce estético.

Sánchez (2014) afirma que la creatividad artística necesita de una mayor sensibilidad, subjetividad y un dominio de la expresividad artística, manifestándose a través de la fantasía y la imaginación, necesita de la motivación, la implicancia, las emociones, los sentimientos y una personalidad que le permita expresar sus experiencia

y visiones estéticas. En cuanto a la creatividad artística plástica lleva a la realización de dibujos, pinturas, modelamiento, ilustraciones, etc.

Definiciones de las subcategorías de creatividad artística

A continuación, definiremos y analizaremos las subcategorías de creatividad artística, estas son, Ideas con originalidad, desarrollo de ideas con flexibilidad, equilibrio en la productibilidad de ideas, inspiración creativa y el rol del estudiante.

Ideas con originalidad.

El concepto de idea según el DRAE (RAE, 2014), es: “Primero y más obvio de los actos del entendimiento, que se limita al simple conocimiento de algo”. Las ideas son representaciones mentales de algo, ya sea material o inmaterial, real o imaginario, concreto o abstracto, a la que se llega tras la observación de ciertos fenómenos, la asociación de varias representaciones mentales, la experiencia en distintos casos. La originalidad según el DRAE (RAE, 2014), significa: Actitud, comportamientos o acciones originales (que tienen carácter de novedad). Entre sus acepciones, la originalidad está relacionada con lo nuevo, con la capacidad de crear algo novedoso, algo que antes no había o superior al que ya había, tanto en lo material como en el pensamiento etc.

La originalidad es el principal rasgo que caracteriza el pensamiento, acto y personalidad creativa. Se concibe por originalidad a la capacidad para producir respuestas ingeniosas, novedosas, irrepetibles o sin precedentes; así como también a la capacidad para realizar descubrimientos.

La originalidad, según Tejada (1989), citado por Morales (2001), necesita que, por una parte, la idea sea singular, novedosa, impredecible e irrepetible. Por otra, que la idea sea individual, es decir que es producto exclusivo de la persona que las generaron. La producción de ideas originales es una característica de la creatividad, pero estas ideas tienen que ser novedosas, únicas, impredecibles es decir muy diferente a lo ya existente.

Para Ricarte (1999, pág. 133), la originalidad “es la facilidad para ser diferente, distinto, diverso. Es la disposición para ver las cosas de otra manera y se mide por las respuestas extrañas, por las asociaciones remotas y por el ingenio”. Es así como las personas creativas tienen como característica la originalidad, pueden ver los problemas de diferente manera, tener

muchas y variadas respuestas como hacer asociaciones que parecerían muy audaces o inconcebibles al común de las personas.

Robinson (2012), afirma que las personas creativas producir nuevas ideas, las que son originales, ideas antes no pensadas o ya existente pero que son nuevas a la solución de determinados problemas, imaginan diferentes posibilidades, consideran opciones alternativas, para un mismo problema.

Desarrollo de ideas con flexibilidad.

El desarrollo como concepto según el DRAE (RAE, 2014), es “acción y efecto de desarrollar o desarrollarse”, es decir que existe crecimiento, progreso, evolución, mejoría. Al hablar de desarrollo de ideas se quiere decir que no solo se crean ideas, sino que estas se mejoran, evoluciona, se evalúan. El termino flexible según el DRAE (RAE, 2014), significa: “Que se adapta con facilidad a la opinión, a la voluntad o a la actitud de otro u otros. Carácter, persona flexible”. En este sentido flexibilidad es la capacidad para adaptarse a los cambios que se presentan en la vida o acondicionarse a las circunstancias o cambios que se pueden presentar en todos los aspectos de la vida.

Según Ricarte (1999, p. 133), la flexibilidad “es la capacidad de adaptarse rápidamente a las situaciones nuevas, sacando ventaja de los obstáculos imprevistos. Se reconoce por la habilidad en la mezcla espontánea en las clases de información y por la facilidad de acceso al problema adecuado”.

Es así que la flexibilidad está relacionada con la capacidad de pensar ideas heterogéneas, o buscar soluciones en distintos campos, lo cual incluye cambiar, replantear o reinterpretar las ideas y/o situaciones. La flexibilidad puede ser de dos tipos. Primero como espontánea, que es la capacidad de dar soluciones variadas a un mismo problema. La segunda como adaptativa: Capacidad para hacer cambios de estrategia o de planteamiento para alcanzar un objetivo.

En definitiva, la flexibilidad es contraria a la rigidez y a la incapacidad de modificar el propio pensamiento, los comportamientos, las actitudes o perspectivas. Es así que el desarrollo de ideas con flexibilidad, se refiere a que se pueden crear muchas ideas y original, pero al mismo tiempo estas se van a evaluar y replantear. Robinson (2012), plantea que el proceso creativo implica desarrollar muchas ideas, pero esta debe ser evaluadas, cuáles son más idóneas o tienen más calidad, o se pueden transformar en otras ideas mejores.

Equilibrio en la producibilidad de ideas.

El DRAE (RAE, 2014), define equilibrio como “contrapeso, contrarresto o armonía entre cosas diversas”. El equilibrio es una situación de armonía, en que las fuerzas o tensiones se contraponen de una manera que se contrarrestan.

Una de las características principales de las personas creativas es la fluidez para producir ideas, respuesta, soluciones y que además sabe cómo expresarlas o formularlas. Esta productibilidad se refiere a un gran número de ideas, o asociaciones, estableciendo relaciones entre problema y soluciones, también se refiere a que pueden expresar con facilidad construcción de frases para dar a conocer sus ideas.

El equilibrio en la producción de ideas, es ampliar y trabajar hasta el mínimo detalle las ideas producidas, cada una de ellas va a tener una riqueza y complejidad y van a ser evaluada y perfeccionada.

Csikszentmihalyi (1998), afirma que la producción de ideas es como “la sensación experimentada cuando las cosas iban bien como un estado de conciencia casi automático, sin esfuerzo alguno, aunque sumamente concentrado”. El creativo va a estar tan concentrados en algo que olvida todo lo demás, al perder la noción del tiempo, creara ideas y al mismo tiempo construye la capacidad de evaluarla y mejorarlas.

El flujo de producción de ideas se caracteriza por: concentración, facilidad y ser flexible para reaccionar ante los problemas que se van presentando en la vida diaria, esforzando al máximo nuestras capacidades y a la vez sentirse en un estado de bienestar.

Robinson (2012), sostiene que poseemos un sentido del equilibrio innato que todos tenemos y que es fundamental para desenvolvemos en el mundo, no es crear ideas por si, sino que hay que generar una respuesta inmediata a ellas mismas. Podemos concluir el equilibrio de la productibilidad de ideas, es en qué medida estamos creando ideas y al mismo tiempo evaluándolas, “generando un juicio de nuestro propio trabajo que nos diga si vamos o no por el buen camino, si se trata de una idea buena o mala sin tener que esperar al juicio de los expertos.” Robimson (2012) y Csikszentmihalyi (1998).

Inspiración creativa.

Inspiración y creación son, momentos o conceptos relativos a la génesis de la obra de arte, pero absolutamente opuestos. Según Sánchez (1996), la inspiración es un fenómeno exógeno no inherente al hombre y de procedencia exterior, y la creación es un fenómeno endógeno porque procede del interior del individuo y corresponde a una capacidad o habilidad propia del autor.

. Se pensaba en la antigüedad que la inspiración venía de las musas, ahora se sabe que hay que buscarlas en uno mismo, hay que esforzarse para conseguir, mantener y mejorar nuestras posibilidades, apoyándonos en los recursos, métodos, técnicas y conocimientos, que las investigaciones de la psicología y la educación nos proporcionan sobre la creación.

Robinson (2012), afirma que la inspiración es un estímulo exterior que se origina a través de la influencia de otras personas del campo, ya sean contemporáneas o predecesoras, ya sea directamente relacionado con su propio dominio o solo marginalmente. Concluye que una mejor manera de proyectarse al futuro es buscar inspiración en el pasado.

En este sentido la inspiración creativa es un fenómeno exógeno al hombre, es de procedencia exterior y se refiere a la habilidad de formular nuevas ideas en función de asociaciones y conexiones con datos o información conocida. Es un estímulo que puede venir de otras personas o de acciones precedentes. Sánchez (1996), Marín (2013), Robinson (2012).

Rol del estudiante

La palabra rol, en su definición por el DRAE (RAE, 2014), es, “función que alguien o algo desempeña”. En tal sentido rol significa las tareas o funciones que alguien tiene o le son atribuidas, en determinadas circunstancias, el rol tiene ciertas pautas y expectativas que se tiene que cumplir. En la actualidad el rol del estudiante ha cambiado radicalmente, de ser un ente pasivo a ser un actor activo en su formación educativa. Martínez y Prendes (2001), citados por Prieto, Mijares, Llorente (2014), determinan que el estudiante tiene que tener como objetivo buscar un rol activo en su proceso de aprendizaje; los estudiantes no deben estar limitados solo a recibir y cotejar información.

El estudiante actual genera su propio conocimiento, se identifica por ser más interactivo, crítico, espontáneo, es por ello que su rol en el aula, no es de un simple espectador sino

de un estudiante activo y decidido. Al respecto, Piaget (1975), considera que el estudiante debe recibir la mediación del docente mientras construye su propio conocimiento; en otras palabras, el docente tiene que enseñarle al estudiante aprende a aprender. Se requerirán nuevos requisitos para acceder a un puesto laboral, será necesario que vaya aprendiendo en el camino los nuevos conocimientos que se despliegan a partir los avances tecnológicos, informáticos y de la economía, su vez tener la capacidad de trabajar en grupo, dotes argumentativas y pensamiento crítico.

La Unesco en la Conferencia Mundial sobre la Educación Superior para el Siglo XXI (1999), afirma que los estudiantes tienen que estar capacitados en un aprendizaje permanente, autónomo y crítico. El rol del aprendizaje permanente está relacionado con un aprendizaje continuo que lo lleve a conseguir sus metas trazadas. Al respecto tiene que desarrollar su capacidad creativa para descubrir nuevas formas de aprendizaje, tendrá que aprender a trabajar en equipo para aprender en conjunto, ayudar a los compañeros y solicitar ayuda a los demás.

El rol de aprendizaje autónomo está relacionado con la independencia y la libertad que tiene el estudiante de su aprendizaje, del cual es responsable y lo dirige según sus metas. Young (1993), señala que el estudiante que tiene autonomía, se conduce a sí mismo, desarrolla y aprende según sus actitudes de raciocinio, juicio y observación, por lo que el estudiante alcanza un aprendizaje significativo.

El rol crítico del estudiante como afirma Moore y Murphy (2009), se da cuando el estudiante está comprometido en la búsqueda del conocimiento, no es conformista con lo que se le brinda por parte del docente, sino que indaga hasta estar plenamente satisfecho con el nuevo conocimiento. El estudiante crítico es muy activo, reflexivo, toma en serio sus estudios y acepta crítica de los demás.

El proceso creativo

El proceso creativo “es un conjunto de acciones que permite modificar lo conocido o generar nuevas ideas a partir de asociaciones de cosas ya existentes” (Marín, 2013). Al respecto podemos decir que el proceso creativo se activa cuando aparece un problema, esta información nueva hace que las ideas ya establecidas deben cambiarse para generar nuevas soluciones. La creatividad se da mediante procesos que implican capacidades y operaciones mentales, tales como, capacidad de asociación de ideas, la percepción, la memoria, procesamiento de información, la intuición, sentimientos, emociones (Marín, 2013).

El proceso creativo está dado por un conjunto de etapas consecutivas, y que en algunos momentos se dan al mismo tiempo, que se impulsan por la combinación de operaciones mentales. Uno de los primeros en identificar las fases de este proceso fue en 1910 J. Dewey; planteo cinco fases, primero el reconocimiento del problema, segundo la definición del problema, tercero la búsqueda de soluciones, cuarto el desarrollo de las posibles soluciones y por último su aplicación y evaluación.

Csikszentmihalyi (1998), también propone cinco fases: la preparación, la incubación, la intuición, la evaluación y el proceso de elaboración. La última etapa es de mayor importancia ya que requiere de más tiempo y un gran esfuerzo. También explica que estas etapas no se dan de una forma secuencial, por lo contrario, el proceso se da en modo de zigzag, de forma no coincidente, con tiempos diferentes, no iguales. Las distintas fases se duplican, regresan y se superponen a lo largo de todo el proceso.

En el estudio tomaremos las fases del proceso creativo, propuesta por Csikszentmihalyi (1998), porque da mayor importancia a la etapa de la realización y concreción de las propuestas iniciales. A continuación, definiremos cada una de las cinco etapas.

Preparación. Es la etapa se elaboran las primeras impresiones, es el contacto con el problema que suscita curiosidad o interés. Lo cual puede darse de manera consciente o inconsciente. En esta etapa se reconoce el problema, o se revelan nuevas dificultades a resolver. Participan varias actividades combinadas, como demarcar y precisar el problema, deambular con la imaginación, buscar a tientas información.

Necesitamos proponernos que información buscar y donde, se debe estar atento a todas las sugerencias e ideas, es una etapa en que hay que recopilar información que no sabemos si es necesaria o no. Nos enfrentamos a lo desconocido, hay que saber manejar las emociones y la frustración para que no bloquee el entusiasmo.

Incubación. Etapa de alejamiento del problema. Se espera hacer conexiones y relaciones importantes de forma inconsciente, al relajar la mente se pueden hacer asociaciones libres, dándose combinaciones insospechadas. Se puede generar a partir de ideas ya existentes hacia nuevas relaciones o soluciones. Aparentemente es una etapa de ocio en la que se realizan otras actividades, pero inconscientemente se va trabajando sobre el problema propuesto.

El *insight* o iluminación: fase conocida también como la intuición, es el instante en que repentinamente se presenta la solución al problema propuesto y se ven claramente las relaciones entre las partes antes no evidenciada de modo que hallamos la solución a nuestro problema. Estas iluminaciones pueden ser varias a lo largo del proceso creativo que en algunos casos sumadas llevan a la solución general.

Evaluación. Etapa conocida también como verificación, donde se comprueba que las soluciones halladas son valiosas y pueden llevarse a la práctica. Es una etapa muy difícil, donde hay que ser autocrítico y autoevaluar las propuestas antes encontradas, hay que buscar otros criterios como de conocedores, clientes u otros operadores para comprobar la operatividad de las soluciones.

Elaboración. Una etapa muy larga donde se concentra el trabajo arduo y técnico, Se trata de hacer la estructura física de la idea para mostrarla y hacerla comprensible al público, se activan todos los recursos, técnicas, destrezas que se puedan tener para la realización del objeto creado. Esta etapa se puede evaluar continuamente si se está encaminando a la solución final o esperada, se debe tener mucha apertura mental para poder en el camino integrar nuevas soluciones para mejorar el producto final.

Características del creativo

Los creativo tiene una serie de actitudes que lo diferencian de las demás personas, el termino actitud en psicología a lo afirmado por Ricarte "un factor explicativo de las relaciones existente entre el estímulo y la respuesta del sujeto" (1999, p. 113). Al respecto se puede colegir que la palabra actitud es una condición mental que estimula y mejora el comportamiento y la forma de pensar. La actitud creativa, es la disposición libre de usar las capacidades propias y la forma en cómo hacer uso de las mismas. En este sentido son fuerzas dinámicas o motores que estimulan la creatividad. Marín (2013), señala al respecto como las más importantes:

Valor y voluntad para aceptar riesgos. Una principal característica de las personas creativas es no tener miedo a no ser entendido o a equivocarse. Los creativos actúan contra corriente, es decir que ellos establecen sus propias normas en vez de seguir las ya constituidas, son cuestionadores de las reglas, no las aceptan fácilmente.

Perseverancia. Las personas creativas no se rinden fácilmente, por lo contrario, siempre están dispuestos a superar los obstáculos que se le presenten a lo largo de su

vida. Esta persistencia les hace obtener logros creativos. Lo innovador no es casual, se da por la continuidad de experimentaciones, de prueba y error, además que se necesita un dominio del tema y constancia en la preparación y en el trabajo para llegar a descubrimientos que otros no lograron.

Confianza y autoestima. Las personas creativas son seguras en su valía y saben que pueden lograr sus metas, creen en sus aptitudes personales y tienen confianza en sus ideas. Sin fe en lo personal se torna difícil sustentar sus puntos de vista, sus descubrimientos, además puede hacer frente a las críticas y formas verticales de pensamiento.

Curiosidad. Las personas creativas siempre están en alerta a eventos o fenómenos nuevos, a buscar soluciones, a conocer y aprender nuevas cosas. Están a la expectativa con lo que sucede en su alrededor sobre todo con lo que tiene que ver con su campo específico, siempre buscan nuevas oportunidades, asocian ideas y proponen nuevas alternativas o soluciones. Es difícil conocer una materia o atreverse a conocer nuevos terrenos sino se tiene una gran curiosidad por lo desconocido.

Pasión y disfrute. Sin el amor por lo que se hace, en ningún campo de la vida se puede salir airoso, pero en los creativos esta pasión, es mayor y disfruta el área en donde trabaja, por lo que su trabajo se vuelve fácil, muy llevadero, sin preocupación por la aceptación y los fracasos en sus proyectos. El disfrute es una característica necesaria para realizar la actividad creativa, para transmitir y contagiar sus propuestas y su vocación.

Aceptación del fracaso. Generalmente las personas tienen miedo al fracaso, son parte de su educación y trae consigo mucho estrés, en el caso de la personalidad creativa este miedo no existe o se puede superar, esto se debe a con su alta autoestima e su optimismo frente a la vida. Entiende las equivocaciones como algo provechoso, es una ocasión en la que conoce particularidades o aspectos que de otra manera no sería factible. Estos errores ayudan a desechar rutas no correctas y a abrir originales trayectos o inesperadas posibilidades.

Proactivo. Las personas creativas son personas motivadas y siempre están dispuestas a llevar a cabo sus tareas de creativas, tienen la decisión de materializar sus pensamientos, están adelantándose a los demás en sus propuestas y pensamientos. La pro-actividad es necesaria para explorar nuevos campos y buscar oportunidades donde

otros no las encuentran, así mismo pueden plantear nuevas soluciones eficientes o para descubrir y plantearse problemas.

Flexibilidad. Los creativos tienen una personalidad que no cumplen las disposiciones convencionales rigurosas, a impedimentos burocráticos o dogmáticos que se puedan variar, modificaciones según las necesidades o el contexto sociocultural. La personalidad creativa no puede tener juicio cerrado o ser dogmático, que no les permita realizar cambios o buscar propuestas a lo ya establecido.

Versatilidad. Las personas creativas se adaptan con facilidad y rapidez ante los cambios de las situaciones o condiciones de su contexto. Esta adaptación es de manera fácil y muy veloz. Frente al mundo moderno donde los cambios son muy rápidos, por la tecnología, la informática, el crecimiento de las economías mundiales, el crecimiento de la población, los creativos se adaptan a las nuevas condiciones y además saben sacar provecho de estas para incrementar sus inventivas.

Asume la complejidad. Cada vez el contexto en el que se desenvuelve el ser humano se vuelve más complicado, se incorporan día a día muchos elementos diferentes, lo que torna la vida caótica, hay que asumir todos estos elementos interrelacionados para proponer soluciones conjuntas. No sirve pensar de forma aislada, desde solo un sector del conocimiento o del problema, la respuesta no puede obviar las relaciones con los demás sectores. Si no existe visión de conjunto, las soluciones propuestas no serán válidas. El pensamiento complejo toma en cuenta todas las variables o categorías que impliquen el problema a resolver.

Barreras a la creatividad

Existen ciertos factores o barreras que frenan o impiden la creatividad, estas pueden ser interferencias, presiones por soluciones rápidas, malas prácticas o pérdida de la atención en los procesos de creación. Estos factores hacen inhibirse a los creativos, los limitan o hacen perder sus ímpetus por lo nuevo.

Según Simberg citado por Davis y Scott, (1975), las obstrucciones a la creatividad se pueden clasificar según su origen: perceptivos, culturales y emocionales. Estos deben ser identificados en las personas que no pueden ser creativas para saber de su naturaleza y arraigo para buscar soluciones, métodos o técnicas para poder superar

estas barreras. Describiremos la continuación las principales barreras a la creatividad propuesta por Simberg:

Bloqueo de la percepción, son obstáculos que presenta nuestra mente que complican reconocer de manera acertada dificultades, problemas, complicando proponer soluciones originales, nuevas, oportunas y con ello limitar nuestra creatividad.

Imposibilidad de identificar el problema. Es el primer escollo que encuentra una persona creativa, no poder identificar, delimitar y visionar los alcances de los problemas a resolver. Si no se pueden precisar el problema, no se puede iniciar el proceso creativo, dado que no tenemos criterios factibles para iniciar nuestra búsqueda de soluciones.

Demasiadas restricciones al problema. Para iniciar una investigación de un problema debemos limitarlo para que no se extienda demasiado y no lo podamos resolver, a su vez debemos conocer el contexto, ver otros puntos de vista o enfoques para poder aportar nuevas ideas.

Insuficiencia para definir conceptos. Se debe tener claro los conceptos y términos para poder entender un problema, para poderlo expresar, y trabajarlo. Generalmente se trabaja en equipo, por lo que es necesario que todos manejen los mismos conceptos y un lenguaje que deberán conocer y entender.

Problemas en la observación. Existen interferencias en el análisis de un problema, no solo consiste en ver, sino que hay que buscar información correcta y en otras áreas del conocimiento, se debe ser curioso y estar atento a todas las aristas del problema.

Dificultad de vislumbrar relaciones no evidentes. Si no se puede evidenciar relaciones remotas se hallará las mismas soluciones, se debe tener la posibilidad de transformar y alterar conceptos para hallar soluciones antes no previstas.

Imposibilidad de investigar lo evidente. Lo obvio, lo que creemos que conocemos o lo rutinario ya no se investiga. No se pregunta si se puede hacer más simple o hallar nuevas soluciones a lo que creemos que está bien o que así deben ser las cosas.

Dificultad de diferenciar entre causa y resultado. Aunque a primera vista no se evidencie, cual es la causa y cual el efecto, se tiene que tener el cuidado de identificarlas sin apresuramientos para obtener conclusiones acertadas sin precipitarse en las soluciones o conclusiones.

Bloqueos culturales.

La educación y el contexto socio cultural ofrecen un espacio dentro del cual nos debemos desenvolver, muchos de ellos se convierten en bloqueos a la creatividad. Interés por adaptarse al orden establecido. Ser diferente a los demás y no sentirse adaptado incomoda a la mayoría de las personas, lo que hace, que no se desarrolle una manera especial u objetiva de las cosas, sino se adapte a lo ya establecido.

Manifestar juicio a priori. Cuando emitimos un juicio este se guía por la razón y la lógica, es decir su naturaleza es práctica. Por lo contrario, la imaginación propone caminos desconocidos, pensamientos divergentes no reconocidos por el juicio, estas dos manifestaciones del cerebro no funcionan compatiblemente. Sino dejamos a la imaginación tomarse su tiempo el juicio se adelantará e impedirá el planteamiento de nuevas ideas u otras alternativas de solución.

Ser curioso y cuestionarlo todo no da buena imagen. Por lo contrario, el creativo tiene que dudar de todos los métodos y soluciones para poder encontrar nuevos caminos. La constante duda se puede percibir como desafío a lo ya instituido. Las verdades absolutas y la carencia de interés y curiosidad son los principales adversarios de la creatividad.

Creer que la cooperación o la competencia tienen excesiva importancia en la creación, es un error querer trabajar solo sin tener en cuenta a los demás así como querer superar a los competidores a toda costa, pasar por encima de ellos sin reconocer ideas o soluciones planteadas por otros. La cooperación ayuda a la creatividad, suma esfuerzos pero no es una condición absoluta para la creación.

Demasiada confianza en las estadísticas. Existe mucha información de la que se puede disponer, pero mucha de ella no es cierta, puede estar distorsionada o dar importancia a datos parciales. Es necesario comprobar toda información, sus fuentes y como fueron elaboradas para no llegar a resultados falsos.

Demasiada generalización de los problemas. Se debe estudiar las particularidades de cada problema o de cada fenómeno para llegar a soluciones acertadas. Excesiva confianza en la razón. Cuando las cosas son aparentemente lógicas, ya no es necesario intervenir, por creerse que así funcionan eficientemente, hay que ir más allá de la razón y la lógica para descubrir pautas antes no previstas o descubiertas. La lógica y la razón no dejan espacio a la creatividad, ni a la novedad.

Propensión a tener una actitud de todo o nada. Necesitamos encontrar soluciones factibles, ver el problema desde diferentes ángulos, puntos de vista. Cuando las personas se empeñan en sostener una idea por encima de las demás, surge el riesgo a confundir los objetivos. Querer la perfección en muchos casos entorpece la creatividad. Si las ideas no llegan a concretarse, no proponer una solución óptima, no hay creación. No hay ideas mejores que otras si no llegan a dar soluciones concretas.

Creer que se es un experto en el tema o por lo contrario tener un escaso dominio de un tema. Creer que uno es experto en un tema no deja libertad a nuevos puntos de vista o enfoques, no deja espacio a nuevas ideas o propuestas, ni contrastar estas por creer que ya está resuelto de antemano. Tener poco dominio del tema también es un riesgo porque no podemos visualizar soluciones de acuerdo al problema, se corre el peligro de crear cosas ya inventadas o existentes.

Evitar la fantasía. Fantasear permite crear ideas fuera de lo común, ver los problemas desde otros ángulos no habituales. Imaginación, enseño, fantasía son parte del proceso creativo, permiten tener una variedad de ideas no comunes y no se considera que suelen preceder a la solución final. Se considera que fantasear es una pérdida de tiempo sin considerar que es una parte imprescindible en el proceso creativo.

Bloqueos emocionales.

Los bloqueos emocionales ocurren particularmente en cada persona, se relacionan con las emociones y rasgo personales y con la circunstancia de la vida diaria. Estos bloqueos se relacionan a la inseguridad por lo que traban las iniciativas creativas.

Miedo al ridículo o a fallar. Cuando las ideas o soluciones son diferente, novedosas se está expuesto a las críticas o al rechazo, lo que a muchas personas los deja paralizados e impiden mostrar sus creaciones.

Asegurarse con la primera idea que tenemos. Se tiende a trabajar sobre la primera idea que se viene como solución, sin considerar que las mejores ideas son parte de un proceso que toma su tiempo. Al trabajar bajo presión se toma lo primero que se presenta, sin tomar en cuenta, si es la solución óptima.

Resistencia a dejar trabajos ya elaborados. Es difícil dejar un trabajo que ya se avanzó o se invirtió mucho tiempo, no se puede renunciar a las implicancias emocionales o personal que requiere la búsqueda de ideas y soluciones nuevas.

Inflexible en sus pensamientos. No poder variar los puntos de vista o sujetarse a prejuicios, impide recibir sugerencias o críticas, esta rigidez de pensamiento por lo contrario toma las sugerencias como agresión y por lo tanto reafirma sus ideas que viene trabajando. Hay que estar abierto a las sugerencias u otras ideas, mostrarse reactivo a ellas no ayuda a la creación.

Anhelos de éxito muy rápidos. El deseo de reconocimiento o de ser recompensados rápidamente propicia el abandono de la búsqueda de soluciones o ideas creativas, muy pronto pierden la motivación, pierden la visión de su trabajo solo por no tener el reconocimiento de sus colegas.

Persistente deseo de seguridad. La creatividad va por diferentes caminos que la seguridad, tomar riesgos es visto como algo irracional, por lo que se desecha ideas nuevas o pautas diferentes con lo que no dejan desarrollar alternativas diferentes.

Miedo o sospecha a la copia por parte de sus compañeros o superiores. La desconfianza en las personas con quien se trabaja, bloquea el proceso creativo, inhibe emocionalmente la capacidad de crear nuevas ideas o soluciones.

Falta de resolución para llevar a cabo las nuevas ideas o proyectos. Muchas personas inician un proyecto muy motivados, con muchas ideas o planes, pero en el camino se detienen y no llegan a concluir o alcanzar la meta trazada. Es fácil desconectarse y perder el interés sobre todo cuando el trabajo es en equipo y este no funciona como uno desearía.

Carencia de voluntad para llegar a concretar la solución final. Muchos desarrollan muy buenas ideas, soluciones interesantes que si se pusieran en práctica serían novedosas y eficientes, pero por falta de voluntad o de motivación no se llegan a concretar o materializar.

Métodos creativos

Los métodos son un recorrido mental, una ruta por seguir, maneras que conducen a la adquisición de un objetivo. (Marín y De la Torre, 2003). El autor define este método como un conjunto de herramientas instrumentales que sirve como apoyo en el desarrollo del proceso creativo. Un método es creativo "en la medida en que beneficie la ideación, la comunicación, la transformación del medio, en alguno de sus múltiples aspectos" (Marín y

De la Torre, 2003, p. 59). En este sentido no existen métodos creativos mejores o peores, sino hay que tener en cuenta, en que contextos se pueden usar. Primero habría que detectar el problema y los fines que se quieren alcanzar al respecto y elegir el método creativo adecuado, no hay métodos buenos o malos.

En el presente estudio tomaremos la clasificación que formula Fustier (1975) y en la que se inscribe De la Torre (2000), que presenta tres tipos de métodos para desarrollar la creatividad; métodos analógicos, métodos antitéticos y métodos aleatorios. El método analógico busca relaciones de semejanza entre los problemas diferentes, incluso de situaciones distintas. Este método recurre a la aproximación en las partes, en la estructura o en las funciones. Es un método que formuló Gordon. Es un método apropiado para desarrollar la imaginación y estimular la fantasía creativa. En otras palabras, permite abordar los problemas y las imágenes en su totalidad, sin descomponerlos ni desnaturalizarlos. Como su nombre lo dice, se refiere a buscar similitudes existentes entre dos problemas aparentemente distintos. En este sentido "La analogía se refiere a la correspondencia o relación interna existente en dos o más fenómenos o series complejas de fenómenos completamente diferentes". (Root-Bernstein, 2002, p. 176).

A través de la analogía es fácil comprender fenómenos inteligibles, no se queda solo en buscar semejanzas visibles, sino correlaciones que no se pueden ver fácilmente. El mismo autor señala que la analogía usa metáforas para establecer particularidades remotas entre acontecimientos aparentemente disimiles o que no tienen conexión alguna.

Los métodos antitéticos son los que descomponen los problemas en partes, se desmenuzan hasta que no se pueden reconocer. Fustier afirma al respecto: "Esta vía permite explorar aspectos nuevos de los conceptos sólo accesibles por métodos de rechazo como: antítesis, diferencia, oposición, negación, deformación, superación, utopía" (1975, p. 33).

Los métodos aleatorios, permiten hacer correlaciones forzadas, casuales, artificiales entre lo que ya se conoce y lo que se ignora (Marín y De la Torre, 2003). Así mismo el pensamiento lateral se considera un método creativo, esto fue definido por Edward de Bono (2000) considera que el pensamiento tiene en primer lugar una etapa de percepción y otra de procesamiento en la cuales interpretan y elaboran las percepciones iniciales. Estas percepciones se producen de manera lógica siguiendo pautas

establecidas, por lo que debemos originar cambios conceptuales para quebrar la lógica que se impone a la hora de pensar, de tal manera se generara soluciones nuevas.

De Bono (2000), propone que el pensamiento lateral es contrario al pensamiento lógico o vertical. En el pensamiento lógico vertical se crean con sentido común y es al mismo tiempo selectivo. Sigue la dirección correcta antes ya señalada o aprendida. Es un pensamiento analítico que resalta la secuencia lógica de las ideas. Por otro lado, el pensamiento lateral trata de buscar soluciones o conclusiones eficientes y al mismo tiempo imagina ideas creativas. Es provocador, porque no es lógico, no tiene secuencia ni es lineal. De Bono (2000), propone cuestionar las premisas conocidas, las soluciones ya establecidas para originar una corriente continua de creación de ideas.

En este sentido el autor del pensamiento lateral induce cambios en la generación de ideas mediante la corrección o el reordenamiento de las pautas preestablecidas. El pensamiento lateral para el autor tiene dos competencias primordiales: el empleo de los datos como incentivo para la creación de ideas nuevas y superar los conocimientos dados por la mayoría como ciertos. Es así como este método sirve en la resolución de dificultades que se presentan en la vida diaria y en la generación de nuevas ideas creativas.

Técnicas creativas

Técnicas que Marín y De la Torre definen como "modos de proceder valiéndose de pasos o fases debidamente organizados y sistematizados para alcanzar determinados objetivos, es una táctica cuya acción es descrita con detalle" (2003, p. 66). Es consecuencia son procesos detallados que se pueden aplicar para encontrar soluciones a los problemas específicos a resolver.

Las técnicas creativas tienen como función estimular, ayudar o estimular la solución a los problemas que se presentan en el proceso creativo. Estas técnicas son herramientas que ayudan a desarrollar, estimular y afianzar, la creatividad, pero no hacen a la persona creativa, es un recurso que facilita la creación, desinhibiendo y desbloqueando lo que permanece en el subconsciente de cada persona. Para la clasificación de las técnicas creativas elegimos la propuesta por José María Ricarte (1999), la que se puede aplicar a las propuestas de diseño gráfico.

Técnicas para entender problemas.

Análisis morfológico: propuesto por Zwicky (1957), consiste en desmenuzar un problema, un concepto o un fenómeno en sus partes mínimas, esenciales o su configuración esencial. Con los atributos o las formas encontradas se establecen relaciones entre todos los elementos como punto de partida del análisis. Las diferentes relaciones encontradas permiten identificar las raíces del problema y a plantear nuevas ideas o soluciones.

Esta técnica tiene algunos puntos fundamentales como, que todos los objetos sin excepción están compuestos de piezas más pequeñas, simples que pueden ser estudiadas y/o analizadas. Estos estudios o análisis pueden aplicarse tanto a conceptos como objetos, todas las partes de un elemento pueden combinarse entre sí, permitiendo pasar de lo conocido a lo desconocido, relaciones entre elementos que no se conocían. La técnica morfológica también ayuda a destruir estereotipos, ayudándonos a encontrar nuevos para la solución de problemas. Por último también se usan para desarrollar el ingenio, la imaginación y la fantasía.

La relación de atributos es una técnica propuesta por Crawford (1945), al respecto Ricarte sostiene que esta: "Consiste en analizar todas las características, cualidades, funciones o propiedades de un problema, concepto o producto con el fin de encontrar la solución o mejorarlo" (1999, p. 102). La relación de atributos apoya a encontrar los distintos significados que pueden estar involucrados un mismo producto o problema, dado que cada característica tiene significados diferentes. Esta técnica se centra en la siguiente interrogante: ¿Sirve este concepto o producto, que problemas originan?

La solución creativa de problemas es una técnica propuesta por la Fundación para la Educación Creativa de Buffalo (1949). Funciona como una técnica que estimula el proceso creativo, en ella se indica que la resolución de los problemas es una secuencia libre que no tiene término; cada fin es el comienzo de un nuevo proceso. Es una técnica que tiene tres pasos, primero definir y delimitar el problema, después buscar ideas para posibles soluciones y por último evaluar estas ideas para encontrar la solución.

Otra técnica es el psicodrama o juego de roles, propuesta por Moreno y Torrance. El psicodrama plantea analizar una preocupación o problema grupal o social a través de juego representación de roles. Es una técnica que se usa para la generación de ideas, para que esta sea veloz y analizada desde el punto de vista de los inmiscuidos en el problema; ayuda a generar un clima distendido y propicio para la creatividad.

La técnica de Philips 6-6, propone una dinámica de grupo que reside en la discusión de seis personas durante seis minutos problemas concretos, con el fin de obtener soluciones determinadas, uno de los objetivos principales es llegar a la participación activa de todos los miembros. Esta técnica facilita desarrollar la capacidad de concentración, responsabilidad, síntesis y la anticipación en la búsqueda de soluciones a los problemas.

La sinéctica es otra técnica usada para desarrollar de manera consiente la actividad creadora, desarrollada por Gordon, basada a lo afirmado por Marín y De la Torre, en dos postulados "Convertir en conocido lo extraño y lo extraño en conocido" (2003, p. 317). Gordon manifiesta que, para desarrollar nuestro potencial creativo, hay seguir los métodos de los grandes inventores y creadores, seguir sus formas, sus procesos de como crean, imitar sus acciones y tomarlos como referentes.

Técnicas para hallar soluciones.

Relaciones artificiales o palabras al azar, es una técnica usada para encontrar posibles soluciones a problemas planteados, fue propuesta por Whiting (1958). Se fundamenta en combinar lo ya evidente con lo desconocido para encontrar relaciones y construir nuevas y originales ideas. Se inicia con la identificación de un problema, se enumeran y explican sus partes, sus atributos, sus elementos o sus principales funciones. Después, se elabora una relación de palabras al azar. Teniendo las dos listas, se crea un cuadro donde se trata de relacionar las dos columnas a la fuerza, también se denomina el arte de relacionar (De la Torre, 2000).

Biónica, es una técnica creada por Gerardin (1968). Es una técnica formulada a partir del estudio de las funciones, de los mecanismos, y la estructura de animales y plantas. Es decir que las soluciones se toman de la naturaleza por medio de las analogías (De la Torre, 2000).

Delphi, técnica propuesta por Helmer, Quade y Dalkey, entre los años de 1964 y 1967. Consiste en detectar a partir de datos, posibles nuevas realidades sociales o tecnológicas que permitan adelantarnos a los acontecimientos. Se investiga con expertos sobre temas cruciales, ellos darán respuestas escritas y por separado, después estas respuestas se cruzan, dando nuevamente a conocer a los expertos quienes a partir de ellas predicen posibles fechas de fenómenos o inventos.

Técnicas para valorar ideas.

Entre las técnicas para valorar ideas tenemos la de Checklist, consiste en enumerar una lista de chequeo que indiquen el correcto o mal funcionamiento de un bien o servicio. Se usa para evaluar o diagnosticar rendimientos o fallas de los productos o servicios.

La Mejora del producto es una técnica que consiste en la evaluación. Propuesta por Torrance, parte de la autocrítica de nuestros productos o servicios, recoge el descontento e insatisfacción que pueden crear nuestros productos. Va contra la aceptación o comprensión, sino que buscamos analizar el objeto desde la incomprensión, insatisfacción o rechazo. De este modo se puede superar defectos que no son visos de manera superficial.

Técnicas para visualizar conceptos.

Estas técnicas se centran en el pensamiento visual, en la elaboración de mapas mental para clarificas las rutas del pensamiento, las tomaremos las propuestas por De la Torre (2000).

Árbol de objetivos, es una técnica donde elaboramos una lista de nuestros objetivos y las formas como los alcanzaremos, realizando diagramas para q de manera visual se pueda determinar relaciones, jerarquías.

Ideogramación, es una técnica analítico-sintética, consiste en representar en imágenes, en gráficos las ideas relevantes de un problema, una obra o un texto. Sirve para promover una expresión original y de manera creativa pasar las ideas a imágenes (Marín y De la Torre, 2003).

Fundamentación teórica de estrategia metodológica

Educación.

La educación es un acto humano social y complejo por lo que existen diversos enfoques de cómo se definiría, para León (2007), la educación trata de perfeccionar y dar seguridad a los seres humano. Ofrece libertad, así como el conocimiento de la verdad. En este sentido la educación es una herramienta para el desarrollo humano y mostrar sus potencialidades no solo en conocimiento sino en lo ético y en la convivencia con los demás. El ser humano tiene la vocación de compartir lo que sabe con los demás,

enseñando a los nuevos miembros de la sociedad lo que deben aprender para poder participar de su comunidad a través de la producción de elementos que los mantenga unidos, como también el respeto, valores y el compartir con los demás y ayudar a la preservación de su medio.

La educación proporciona una visión del mundo y de la vida, una manera de pensar y conceptualizar, proporciona conocimiento; una postura frente al futuro y unas determinadas formas de satisfacer las necesidades humanas; también determina la necesidad de seguridad, de estar incluido en la comunidad, de conocerse, de producir, innovar y crear, (León, 2007). En esta definición vemos la educación como un proceso de transmisión no solo de conocimientos sino de muchos elementos que son necesarios para la vida plena del ser humano y su vida en el mundo.

La educación para Savater (2004, p. 31), es el proceso de “enseñar a nuestros semejantes y de aprender de nuestro semejante es más importante para el establecimiento de nuestra humanidad que cualquiera de los conocimientos concretos que así se perpetúan o transmiten”. Al respecto explica el autor que el proceso de enseñanza-aprendizaje es muy importante ya que los humanos en esa relación intersubjetiva aprendemos significados, los objetos no son solo lo que son, sino lo que significan, es decir cómo se relacionan unos con otros.

La educación transmite conocimientos que se quiere mantener vigente, y lo hace porque valora ciertos conocimientos alcanzados, ciertos comportamientos, habilidades e ideales que hacen que esta misma sociedad funcione (Savater, 2004). En este sentido la educación no es neutral, elige, convence, mantiene y descarta ciertos elementos a ser transmitidos; tiene ante sí un ideal de hombre, un modelo de ciudadano, con una psicología determinada, que para ella es preferible.

Teorías de la enseñanza.

En el proceso de educación, una parte importante es la enseñanza, la cual es realizada por el docente. Para Medina (2008), la enseñanza es la forma singular de orientar el aprendizaje y crear escenarios que inviten a la formación y transmisión de conceptos formativos entre los docentes y los estudiantes, en los cuales la práctica indagadora y reflexiva, los conocimientos y los valores humanos es su razón de ser. El autor por la importancia e impacto en los estudiantes refiere cuatro teorías de educación: teoría cognitivista, teoría artística, teoría comprensiva y la teoría socio-comunicativa.

Teoría cognitivista.

Medina (2008), explica que esta teoría se considera todas las actividades humanas, ya que frente a la realidad cada ser humano pondrá en acción todas sus sentimientos, capacidades y formas de comprender o entender el contexto, replanteándola con un trabajo cognitivo que es fundamental en cada persona. Entre los representantes más trascendentes de esta teoría, tenemos a los que le dan más importancia al aprendizaje: Ausubel (1976), Brunner (1996), y Pozo (1999). Por otro lado, los que le dan más importancia a la tarea pensativo-reflexiva del profesor, es decir a la enseñanza y son Shavelson (1973), Yinger (1986) y a Clark y Peterssons (1990), quienes creen que es una tarea compleja y varía de modalidad según los contextos.

La teoría cognitivista propone que la base de la educación es la personalidad pensante, la incidencia y la intervención del docente. Es la actividad mediadora, estimulante, activas, relevante del docente, quien toma las más adecuadas decisiones para lograr el aprendizaje del estudiante. La enseñanza, desde este punto de vista, consiste en desvelar, descubrir los procesos cognitivos en sus etapas pre-activa, interactiva y post-activa, etapas primordiales en la consecución del acto formativo y en la toma de decisiones más acertadas.

La enseñanza cognitiva ha traído consigo una metodología con la doble visión como ser praxis docente y como búsqueda o investigación rigurosa, creando un modelo constructivista de la acción didáctica, con metodología de investigación cualitativa, de grupos de discusión, autoanálisis, de autoobservación, análisis de contenido, etc., para mejorar los procesos de enseñanza y transformación intelectual (Medina, 2008).

Teoría comprensiva.

Medina (2008) afirma que la comprensión es un fenómeno en que se interpreta y se indaga la realidad, vivenciada desde la intersubjetividad y valorada en su totalidad. La comprensión es una modalidad de acercamiento, entendimiento, de síntesis, de conocimiento y transformación de la realidad, procurando entender las complejas conductas y actuaciones de los seres humanos en las diferentes circunstancias donde estas se realizan. En este sentido la enseñanza comprensiva se desarrolla con una visión estructuradora y formativa, que forma visiones y acciones de los docentes.

La comprensión se da a través de una aproximación abierta y en una búsqueda constante, con una disposición real para observar y apreciar las diversas miradas,

enfoques y perspectivas de accionar y la conciencia de los individuos y sociedades, hallando significados importantes y situaciones emergentes para una buena toma de decisiones razonables.

La enseñanza desarrollada y entendida desde esta perspectiva, y adaptando la forma del conocimiento e interpretación de los fenómenos humanos, representa un modo nuevo de entender los mensajes del proceso formativo y la flexibilidad y la con la vamos enfocar la tarea docente y su autonomía. La enseñanza se vuelve comprensiva cuando su práctica es flexible y causa la duda que es una necesidad en la sociedad actual, junto al con el avance de la valoración e interpretación de las concepciones y actitudes del profesorado en torno a las acciones formativas, que son la finalidad básica de la docencia.

Lorenzo y Pla (2001), afirman que el mérito que se sostiene la teoría comprensiva es, en primer lugar, la disposición para desarrollar los saberes de manera entendible, seguido por el conocimiento de materias básicas, la motivación, la plena dedicación y auto compromiso juegan un papel importante, añade el valor de uso activo y la transmisión de saberes y aprendizaje, así como estudios sistematizados y organizados para una preparación en que el estudiante sea participe y creador de su propio conocimiento.

Teoría socio comunicativa.

Medina (2008), establece que esta teoría se basa en el fenómeno de la construcción de conocimientos y la habilidad comunicativa, como un hecho de múltiples relaciones entre los seres humanos y de un mundo en constante cambio con nuevos sistemas de información, y la comunicación ayuda a entender, comprender y beneficiar las destrezas y la conceptualización de la enseñanza, ya que esta es esencialmente un desarrollo interactivo-comunicativo, el cual bien dirigido por las intenciones instructivas tienen la finalidad de la construcción intelectual y humana de los estudiantes, a la vez que origina un grupo de soluciones creativas y transformadoras de los desafíos sociales y personales a los que se enfrentan estudiantes y docentes.

La comunicación se da, al establecer una relación en común y la reflexión en lo lingüístico y en lo existencial, quienes tienen en común concepciones, imágenes y puntos de vista de su entorno, del mundo en general, y de sí mismos, creando formas de aprobación mutua y progreso en el desarrollo del conocimiento, tanto personal como colaborativo. La acción de comunicar es la interrelación existencial de personas que

quieren intercambiar puntos de vista, percepciones de la realidad, ideas y problemas. El docente tiene que manejar toda la teoría de la comunicación para generar un clima propicio en el aula para transmitir los saberes de manera eficiente. Al respecto la enseñanza además del acto comunicacional tiene que ser intencional y transformadora, donde no solo se intercambian conocimientos académicos o se impulsa el desarrollo intelectual sino transmitir valores, desarrollo actitudinal, empatía, sostenibilidad del planeta, creando espacios interculturales y multiculturales.

Este enfoque de la educación es empática, socializadora y promotora de interacciones libres, creadora de formas genuinas de vida, impulsa la valoración y crecimiento de la comunidad, desarrollando los estilos de enseñanza y un gran compromiso, generadora de los saberes, conscientes de la pluralidad cultural y diversidad de los seres humanos.

Teoría artística.

La enseñanza toma del arte dos dimensiones, una como el dominio de una técnica con la cual se logra expresar de modo único la realidad, la otra dimensión tomada del arte está dada por el valor creativo con que se interpreta la realidad. El proceso de enseñanza-aprendizaje, como una actividad formativa es cambiante, emergente e imposible de enmarcar en generalizaciones según normas y leyes universales, las que en si expliquen a todos los estudiantes por igual, lo que hace que la tarea educativa sea irreplicable y que el docente tiene que ser creativo y transformador en la forma de llegar a los estudiantes.

El proceso de enseñanza visto como una obra de arte tiene en cuenta las formas especiales de comunicar y de expresarse del docente en sus cambiantes y variantes situaciones, las que se basan en la permanente búsqueda, esfuerzo y voluntad de acuerdo a la incertidumbre de acto formativo, ahondando en los diferentes estilos personales y de búsqueda, irreplicable y originales en la acto de impartir conocimientos por parte del profesor, pensado desde las características particulares del arte, entendiendo los modos de enfrentar tareas del aprendizaje, procurando formarlo para aceptar el reto de lo nuevo y aprender a aprender para enfrentar los cambios de la sociedad de sí mismo.

El proceso de enseñanza debe ser pensado y ejecutado desde la originalidad, lo cual hace que cada docente se convierta en un artista, comprometido con la búsqueda y el desarrollo de ideas con valor y propias, que mejoren y respondan creativamente a los desafíos de cada estudiante y sus particulares situaciones. La rutina es superada por la

irrepetible en el proceso de enseñanza-aprendizaje, hace que profundicemos y en crear variabilidad tanto para capturar la atención del estudiante como adecuarlo a diversidad de los estudiantes y las diferentes necesidades de cada uno de ellos.

La sensibilidad es otra característica del arte, que despierte en los estudiantes y los docentes de la disponibilidad, la aproximación con y entre los estudiantes, transmitir valores y crear formas de percibir la realidad para comprender los retos que impone la vida moderna que se caracteriza por los continuos cambios y los escenarios virtuales que originan nuevas formas de entender vida. El arte proporciona una visión de las particularidades de cada cultura, sus puntos de vista, sus valores y trata de crear e innovar concepciones y teorías, así como lograr la interacción de los estudiantes en la clase y su sociedad, replanteando el compromiso de la enseñanza con la interculturalidad, los derechos humanos y las interrelaciones entre comunidades y países.

Didáctica desarrolladora

La didáctica según Medina (2008), es una disciplina que está enmarcada en la pedagogía, su quehacer es educativo y su objetivo principal es conseguir la mejora de todos los seres humanos, a través de comprensión y transformación continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este sentido proporciona una teoría de enseñar y aprender, con principios y leyes que pueden ser aplicados a cada diferente contexto educativo. Parte de un diagnóstico, posee un papel activo, propone un diálogo efectivo, socializa y al mismo tiempo se dan de manera inseparable y dialéctica lo cognitivo, lo volitivo y lo afectivo, todo ello para promover un ser humano mejor.

La didáctica desarrolladora tiene una concepción histórico-cultural, promueve una enseñanza que parte de un diagnóstico, el cual le proporciona al docente un visión de como intervenir en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para lo cual toma en cuenta las motivaciones, los intereses, particularidades, necesidades, potencialidades de los educandos. El docente emplea métodos activos, orienta, organiza, supervisa las actividades que se dan en el proceso educativo. Zilberstein y Olmedo (2014). Al respecto podemos deducir que permite el desarrollo total y creativo del estudiante. Se deja de transmitir verticalmente conocimientos para que los estudiantes elaboren el suyo propio; se conoce las características particulares de los educandos y se establecen procedimientos diferenciados.

La didáctica desarrolladora tiene características propias que la distinguen, esta se manifiesta como principios didácticos, con los cuales se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta los objetivos, particularidades, condiciones, teniendo en cuenta el contexto socio-histórico. Zilberstein y Olmedo (2014), determinan los siguientes principios didácticos: diagnóstico, búsqueda activa del conocimiento por parte del estudiante, sistema de actividades para la búsqueda de los conocimientos de manera reflexiva, motivación, capacidad de resolver problemas, adecuación al trabajo colaborativo, atender a las diferencias individuales, vincular los contenidos a la práctica y problemas reales del contexto.

La didáctica desarrolladora en su aplicación tiene las siguientes categorías según Zilberstein y Olmedo (2014): El objetivo, el contenido, el método, los medios de enseñanza, la forma de organización y la evaluación. En este sentido, se verifica la dirección científica del docente en la aplicación de estrategia para impulsar la actividad cognoscitiva, práctica y valorativa de los educandos.

Definición de estrategia metodológica

En el DRAE (RAE, 2014), se define la estrategia como un “proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento”, dicho de otro modo, la estrategia es una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación.

La metodología el DRAE (RAE, 2014), la define como el, “conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal”. La metodología está compuesta por una serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente para alcanzar un fin específico.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje los estudiantes deben alcanzar diversas metas, conseguir un desarrollo personal adecuado a su tiempo y a su cultura, todo esto es necesario para una óptima realización personal y una participación eficiente y adecuada en su sociedad. Para esto los profesores deben tener un grupo de herramienta o estrategias que lo ayuden a obtener dichos resultados.

Las estrategias de enseñanza son procedimientos planificados mediante los cuales se pretende alcanzar logros de aprendizaje significativos en los estudiantes, estas

estrategias tienen que ser usadas de forma flexible y reflexiva. (Díaz, 2010). Todos los docentes deben tener estrategias didácticas para llegar a los estudiantes, son medios que indican procedimientos que se van ajustando a las necesidades del aula y del progreso de los estudiantes. Podemos concluir que una estrategia está formada por una serie de procedimientos planificados sistemáticamente y que se diseñan para lograr las metas del proceso enseñanza-aprendizaje. A continuación, se definirá las estrategias metodológicas según varios autores:

Para el Ministerio de Educación del Perú (Minedu, 2009) las estrategias metodológicas son procedimientos secuenciales y recurso usados en la clase por el profesor a fin de alcanzar las metas propuestas, el crecimiento cognitivo de los estudiantes, procesamiento e interpretación de la clase recibida y a su vez a partir de los conocimientos recibidos puedan crear nuevos saberes y los apliquen en su vida personal y profesional. Este concepto propone una serie de procedimientos y recursos que se llevara a cabo en el aula a fin de llegar al estudiante y este adquiera un nivel de desarrollo que pueda servirle para actuar de manera eficiente en su medio social.

Pimienta (2012), propone que una estrategia metodológica es un instrumento que usa el docente para desarrollar competencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este concepto vemos también que la estrategia metodológica son una serie de instrumentos dirigidos para mejorar los logros del estudiante y adquieran ciertas habilidades que le van a servir en su vida diaria y en el futuro.

Ibarguen (2013), define la estrategia metodológica como una guía de procedimientos a seguir de manera deliberada y planificada intencionalmente, esta estrategia debe motivar a los estudiantes a fin de un alcanzar un mejor aprendizaje. Se puede observar que la estrategia metodológica además de ser una serie de acciones planificadas que se realizaran en el aula, también incluye la parte motivacional para que se dé un aprendizaje significativo.

Días y Hernández (2010), enfatizan que la estrategia metodológica está conformada por varios procedimientos a llevar a cabo en una sesión de clase para que los estudiantes interioricen y formen parte de ellos los nuevos conocimientos, desarrollando la autoevaluación, el autoaprendizaje, aprendan a aprender y desarrollen paso a paso las actividades cognitivas. Podemos concluir que las estrategias metodológicas son instrumentos en el que se diseñan procedimientos para impartir nuevos saberes para alcanzar un objetivo primordial en la educación que es que el

estudiante aprenda con la mayor facilidad los nuevos saberes y que estos se queden interiorizados, para su aplicación en la vida diaria.

Definiciones de la subcategoría de estrategia metodológica

A continuación, definiremos las subcategorías de la categoría estrategia metodológica. Las que hemos determinado para el presente estudio son las siguiente, primero el proceso de enseñanza-aprendizaje, segundo aprendizaje significativo, tercero el rol del docente.

Proceso enseñanza-aprendizaje.

El DRAE (RAE, 2014), definió proceso como, “acción de ir hacia delante” y como “Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial”. En tal sentido, proceso es un conjunto o acciones sucesivas de hechos o fenómenos que pueden ser humanos o naturales, estos procesos a lo largo del tiempo encaminan hacia un fin.

El DRAE (RAE, 2014), define enseñanza como: “sistema y método de dar instrucción”, está referida a las formas como el profesor llega a impartir conocimientos, para que los estudiantes asimilen estos conocimientos. Al mismo tiempo el DRAE (RAE, 2014), define aprendizaje como “acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa”, en otras palabra, el aprendizaje consiste en internalizar nuevos conocimientos, procesarlos, comprenderlos y aplicarlos, también se incluyen la formación de conductas, actitudes y valores, que vienen dadas por el contexto social en donde se desarrollan los individuos.

La enseñanza está relacionada estrechamente con el aprendizaje, no se pueden desligar una de la otra; esta relación surge de la relación de intercambio entre el docente y el estudiante. Campos y Moya (2011), sostiene que el objetivo de este proceso es la formación total e integral del educando no solo en conocimientos, sino además en actitud y valores. En el proceso de enseñanza-aprendizaje interactúan los estudiantes y el docente, entre estudiantes y estudiantes y entre estudiantes y conocimiento. En este sentido es un fenómeno de intercambio con la intención de hacer posible el aprendizaje; es un sistema intencional formado por estrategias, para transferir y provocar el aprendizaje.

Aprendizaje significativo.

El concepto de significativo el DRAE (RAE, 2014), lo define como “que da a entender o conocer con precisión algo”. Significativo en este sentido es que algo tiene gran importancia y al mismo tiempo que existe una precisión en el conocimiento.

Ausubel (1976), propone que el aprendizaje significativo presupone que el estudiante manifiesta una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra. Lo que quiere decir que el conocimiento adquirido es realmente interesante para él, que este conocimiento pueda aplicarlo en su vida diaria y está de acuerdo a sus motivaciones y logros a alcanzar, el aprendizaje debe ser reconocido y aplicado por ellos en distintas situaciones a lo largo de su vida cotidiana.

Para que exista un aprendizaje significativo, una persona debe pasar por un proceso de combinación entre el conocimiento nuevo y el conocimiento previo. En ocasiones, ese proceso pasa desapercibido, lo que provoca que muchas veces no podamos describir cómo aprendimos ciertas cosas, y en ocasiones, incluso, cuesta explicar cómo se lleva a cabo este procedimiento. Días y Hernández (2012), sostiene que el aprendizaje significativo es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes.

Rol del docente.

La nueva visión de la educación, incluye variaciones en las tareas de los docentes y en su formación profesional y permanente a lo largo del tiempo. Ellos necesitan ser capacitados de forma continua. Recio (1995), citado por Tünnermann (2003), afirma que el docente será un pedagogo-investigador con una sólida formación social y humana, de tal forma se convierta en un agente de cambio no solo para sus estudiantes sino para el mismo y para su comunidad.

La enseñanza se orientará, a que el estudiante aprenda a trabajar, a investigar, a inventar, a crear y a no seguir memorizando teorías y hechos. Debe participar en el proceso educativo. Debe prepararse para la autoformación, autoeducación y

autoevaluación. Lo cual significa que el estudiante debe adquirir la responsabilidad de orientarse a sí mismo y de manejar su propia formación. El educador debe ser un animador o estimulador y, además, debe trabajar en equipo con sus estudiantes para identificar y seleccionar los problemas, para que no memoricen, sino que aprendan a utilizar todos los medios de información desde la biblioteca, la radio, el cine, la TV, el TV cable, y a cómo acceder a las bases de datos nacionales e internacionales.

El docente, ante todo, debe encontrarse a sí mismo, y tiene la necesidad de contar con instrumentos y herramientas metodológicas, teóricas y conceptuales para conocer de manera total el medio donde se desenvuelve sus educandos. Es necesario el dominio detallado de los conocimientos específicos para transmitir a sus educandos, contar metodologías y otros elementos para su labor de enseñanza.

Capítulo II

Diagnóstico o trabajo de campo

Análisis, interpretación y discusión de los resultados

En este capítulo se presentan los datos obtenidos por la aplicación de las técnicas y los instrumentos desarrollados en el capítulo dos, marco teórico. Se diseñaron y utilizaron instrumentos y técnicas como encuesta a estudiantes, guía de entrevistas a docentes y observación a la sesión de clase, los que fueron debidamente revisados y validados por juicio de expertos en investigación.

Se realizaron cuatro entrevistas semiestructuradas a docentes de la carrera de Diseño Gráfico, veintiséis cuestionarios a estudiantes pertenecientes al curso de Fundamentos Visuales y dos observaciones de la sesión de clase, con el fin de determinar el nivel de desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.

Además, en este capítulo, se inicia el proceso de identificación de categorías apriorísticas y emergentes, Cisterna (2005), afirma que las categorías apriorísticas son las construidas antes del levantamiento de la información de campo, mientras que las categorías emergentes son las que surgen desde la recopilación de información y son significativas para la investigación. La información que surge del proceso de recopilación fue reducida a datos, codificada, categorizada, analizada e interpretada. A continuación, se presentan los resultados por técnicas e instrumentos de la investigación.

Análisis de los resultados de la entrevista semiestructurada a docentes.

Se realizó una entrevista semiestructura a cuatro docentes que enseñan cursos relacionados con arte en la carrera de Diseño Gráfico, la guía de entrevista consta de 13 preguntas relacionadas a las categorías de creatividad y estrategias metodológicas para desarrollar la creatividad y con las subcategorías desarrolladas en el capítulo anterior. La entrevista fue validada por juicio expertos y su objetivo fue identificar el nivel de creatividad de los estudiantes y las estrategias que el docente utiliza para desarrollar la creatividad artística en estudiantes de la especialidad de Diseño Gráfico.

Con respecto a la creatividad, coincidieron los entrevistados, en señalar su importancia en la carrera de Diseño Gráfico, así como en el desenvolvimiento de la vida en sus aspectos cognitivos y afectivos, así mismo, señalaron que la creatividad se puede y es necesario desarrollarla con herramientas y estrategias de enseñanza. Lo que coincide con la afirmación de García (2014), la creatividad es un proceso de producir, descubrir o hallar algo nuevo según exigencias de un determinado contexto social, en el cual se ven involucrados los aspectos afectivos y cognitivos.

El primer docente entrevistado (D1) en referencia a los estudiantes que vienen con la habilidad creativa, manifestó que es un bajo porcentaje, y que tiene que desarrollar algunas estrategias para que la mayoría alcance los niveles de desarrollo estándar para la carrera. Expresó que entre sus estrategias usadas son: conocer las habilidades de sus estudiantes, seguir sus procesos y desempeños en el aula, realizar trabajos en equipo, estimular sus expectativas, crear climas de aprendizaje creativo e incentivar el desarrollo del pensamiento crítico. Ortega y López (2014), afirman como clima creativo un espacio con un conjunto de variables organizativas, físicas, afectivas y motivaciones que favorezcan el desarrollo de la creatividad.

En referencia a la creatividad, la define como un proceso que mediante la práctica y el trabajo constante se incrementa, tiene las siguientes características: una base gnoseológica para el desarrollo de muchas ideas pertinentes respecto a los problemas, una implicancia personal que es el compromiso y la pasión por lo que hace, con obtener resultados y llegar al final del proceso con una solución óptima; otra característica del creativo es las formas novedosas de interpretar y resolver problemas, ver las dificultades de manera no común o tradicional sino buscarle otras aristas otros enfoques.

Así mismo, señala que debe tener una relación estrecha con su entorno tanto para ver los referentes creativos como para identificar problemas propios de su comunidad. Otra característica indicada es el desarrollo de su autoestima, que le da seguridad y confianza en lo que hace y tener certidumbre en sus posibilidades y no tener miedo al fracaso. Y, por último, el creativo se caracteriza por ser comunicativo, para poder compartir sus ideas y oír otras ideas, así como otros enfoques y entablar relaciones de correspondencia de técnicas y formas de solucionar inconvenientes.

El segundo docente (D2) entrevistado afirmó que un reducido porcentaje de sus estudiantes proponen ideas creativas, nuevas e interesantes y si bien la mayoría de estudiantes presenta ideas o soluciones preestablecidas, se pueden desarrollar esta

habilidad mediante nuevas estrategias. Sus estrategia que realiza en la sesión de clase son: proponer casos o problemas que desafíen al estudiante a encontrar soluciones concretas, el seguimiento de manera individual a los estudiante para orientarlos e su proceso creativo, el uso de la lectura como desencadenante de la creatividad, la comunicación efectiva entre docente y estudiante para dar confianza y motivar en el proceso, propiciar un clima creativo donde el estudiante se encuentre cómodo y seguro de sus posibilidades, y por último, generar lluvias de ideas para motivar la creación o planteamientos de soluciones sin temor alguno.

Respecto a las características de una persona creativa, señalo la ser investigador, es decir plantearse problemas para buscar soluciones, señala también la necesidad de contar con una base gnoseológica que le permita la fácil comprensión y búsqueda de soluciones a los retos impuestos o autoimpuestos, además estimular una implicancia personal, para hacer de sus búsquedas una pasión y gusto por lo que hace, también sabe plantearse continuamente metas, nuevas formas de interpretar y entender las cosas.

Declaró, además, las siguientes características: la originalidad en sus propuestas de ideas, la flexibilidad para desechar ideas y buscar otras, el desarrollo de la autoestima para no temer a los errores o fracasos y seguir adelante, por último señalo la importancia de la relación con su entorno, conozca sus problemas, tradiciones, cultura y como consecuencia proponga soluciones.

El tercer docente (D3) entrevistado expreso, la poca producción de trabajos de diseños originales y nuevos por parte de los estudiantes, en su mayoría buscan referentes y hacen propuestas según prototipos muy usados, señalo, además, no cree en la existencia de una fórmula para incrementar la creatividad, pero reconoce que es necesario desarrollarla en los estudiantes de diseño gráfico.

Por otra parte, manifiesta implementar en las sesiones de clases algunas estrategias para incrementar el nivel de creatividad en sus estudiantes: proponer trabajos de investigación, desarrollo de los sentidos como la observación de obras de arte y diseño, realizar asociaciones múltiples para establecer relaciones aparentemente inexistentes, y por último propone una exposición en el aula de sus trabajos gráficos que permitan al estudiante enfrentar la crítica, escuchar diferentes opiniones, aprendan a autoevaluarse.

En el mismo sentido a los anteriores docentes, expuso las siguientes características que debe poseer un creativo: una base gnoseológica, el gusto por investigar, implicación personal en lo que hace, el planteamiento continuo de metas y aprender formas novedosas de interpretar y resolver problemas; además debe ser original, tener flexibilidad en pensamiento y diversidad de propuestas, ideas y soluciones.

El cuarto docente entrevistado (D4) afirma: que cuando propone un trabajo de diseño gráfico, la mayoría realiza propuestas fáciles, repetitivas, son muy pocos que proponen trabajos nuevos y con contenido conceptual de acuerdo a lo solicitado. También reconoce la importancia de incrementar la creatividad en los estudiantes de diseño gráfico.

El docente expresa tener estrategias para conseguir mayores niveles de creatividad en sus estudiantes, los cuales son: los retos propuestos deben iniciar con niveles simple y vayan en el tiempo hacia niveles complejos, usar materiales y herramientas no convencionales, promover la investigación de los problemas de su entorno o vivencias personales, el trabajo en equipo para potenciar las capacidades de cada estudiante, y la lectura como propiciadora de ensayos y sustento de sus obras de diseño gráfico.

Entre las características de la creatividad señala, la primera es, la de ser un buen investigador para identificar y solucionar problemas, la segunda, es de tener una estrecha relación con su entorno, una pasión por lo que hace, es decir, tener una implicación personal en sus actividades, al igual que los anteriores docentes señala, todo creativo es original, flexible en la producción de ideas, propuestas y soluciones y construir un alto nivel de autoestima.

Se puede concluir a partir de procesamiento de las entrevistas a los docentes: la creatividad es una forma de resolver problemas con soluciones eficientes, originales y novedosas, así mismo es un proceso emocional, físico y psicológico desarrollado a lo largo de la vida, implica pasión, trabajo persistente y no tener miedo a equivocarse. Cada uno tiene sus propias estrategias de enseñanza, no habiendo una unidad en estas, su aplicación responde a decisiones o pareceres propios, sin embargo, coinciden en usar la motivación y el diálogo abierto, en otras palabras, una comunicación directa con los estudiantes.

Por otro lado, en las características de los creativos están de acuerdo, en su gusto por trabajar en equipo, Fuentes (2018, p. 10), afirma que “la condición inicial de todo acto

creativo es la colaboración”, de ahí su importancia del trabajo en conjunto, también el D4 manifiesta que el creativo detentan hábitos de lectura, una base gnoseológica importantes en diferentes áreas del saber, una implicancia personal en lo que hacen, se plantean continuamente retos y buscan nuevas formas de interpretación de resolver problemas, también tiene una relación muy estrecha con su entorno.

Análisis de los resultados de la aplicación de cuestionario a los estudiantes.

Se aplicó un cuestionario a los estudiantes para determina el nivel de desarrollo de la creatividad artística y las metodologías usadas por los docentes para desarrollarla. El cuestionario comprendía de 20 preguntas, se aplicó a 26 estudiantes, que conforman el primer ciclo de la carrera de diseño gráfico de un instituto superior de Lima.

El cuestionario fue validado por juicio de expertos, las preguntas provienen de las categorías creatividad artística y estrategias metodológicas y sus respectivas subcategoría e indicadores. Los datos obtenidos se procesaron, se realizaron las tablas de frecuencia, se elaboraron sus respectivos gráficos en porcentaje, los resultados obtenidos son los siguientes.

Los estudiantes en un 96% reconocen que la creatividad es esencial para la formación del diseñador gráfico y que es necesario un curso donde se pueda potenciar esta habilidad, un 4% opino que a veces es necesario este curso y debería ser incluido en la malla curricular.

En referencia a la pregunta si pueden identificar problemas y encontrarles solución, es decir si son creativos, ocho estudiantes, el 31% contestaron que sí, por otro lado 14 estudiantes, el 54% se considera muy poco creativo y cuatro estudiantes, un 15% considera que no es creativo. Con este resultado observamos, una consistencia con lo hallado en las entrevistas a los docentes y la observación en clase, donde la mayoría de estudiantes no tiene desarrollada la habilidad creativa.

En la pregunta si el docente impulsa la creatividad en la sesión de clase, el 62% contestaron, a veces o casi nunca el docente desarrolla esta habilidad en sus estudiantes, un 39% manifestó lo contrario: sí, lo cual se interpreta como el escaso efecto de sus estrategias para incrementar la creatividad.

En cuanto a la pregunta si el profesor fomenta la originalidad, este concepto entendido según Marín (2013), es la habilidad de ser diverso, distinto, diferente, ver los problemas de otra forma, hacer relaciones remotas e inventivas. Respondieron 18

estudiantes es decir un 69% manifestó entre muy pocas veces y nunca, y ocho estudiantes que hacen el 31% consideraron al docente preocupado en fomentar la imaginación. Se evidencia una mayoría de profesores que no incentiva la imaginación en sus estudiantes, no deja la libertad de ser originales.

Acerca de la pregunta, si se impulsa al estudiante tener independencia en la producción y evaluación de sus ideas, 16 estudiantes es decir el 61%, contestaron, a veces o nunca se da esa autonomía, y 10 estudiantes, en porcentajes un 39% contesto sí. Se puede interpretar que los docentes encaminan los resultados esperados dando poco margen a la originalidad de sus estudiantes.

En relación a la pregunta, si se les permite a los estudiantes ver los problemas de diferentes ópticas o puntos de vista, si se le permite flexibilidad en sus ideas y estas puedan ir cambiando o mejorando, contestaron un 54%, nunca o muy pocas veces; el 46% de los estudiantes respondieron, siempre o casi siempre, podemos interpretar que los docentes no es muy flexible a los cambios de ideas de sus estudiantes, para mejorar sus propuestas o buscar soluciones completamente diferentes a las planteaas, aun cuando le demanden más tiempo.

A la pregunta si el docente solicita a los estudiantes, muchas alternativas o posibilidades para solucionar los problemas de diseño gráfico propuestos, contestaron el 62%, nunca o a veces se les permite esta flexibilidad en sus ideas, el 38% contestaron, siempre o casi siempre, de acuerdo a lo mencionado, este resultado evidencia que el profesor no promueve la imaginación y la flexibilidad de ideas y soluciones a los problemas propuestos.

En referencia a la pregunta si el docente incentiva a evaluar sus ideas para elegir la mejor 15 estudiantes que hace el 58% de los encuestados contestaron entre a veces y casi nunca, 11 estudiantes, el 42% contestó siempre o casi siempre, de lo que podemos inferir que el docente no desarrolla en su totalidad la habilidad de contrastar y evaluar si sus ideas son procedentes o no.

En cuanto a la pregunta si los estudiantes mejoran sus ideas independientemente de opiniones adversas o criticas el 62% contesto, a veces o casi nunca lo hacen, es decir los estudiantes tienen miedo a las críticas o al fracaso de sus ideas por lo cual aseguran su propuesta de diseño con conceptos seguros y no arriesgan por miedo al fracaso.

En cuanto a la pregunta, si indagan o investigan sobre el tema propuesto en diseño gráfico por el docente, 62% manifiesta, a veces o casi nunca realiza estas actividades, y solo el 39% de los estudiantes realiza una investigación antes de desarrollar su propuesta, de lo que podemos afirmar que los estudiantes en su mayoría no poseen la habilidad de investigación creativa.

Al respecto de la pregunta si el estudiante es capaz de dar soluciones a problemas desde de conexiones y asociaciones remotas a información comúnmente manejadas, 15 estudiantes, es decir el 58% contesto a veces o casi nunca, lo que se puede inferir, los estudiantes no hacen asociaciones o conexiones no singulares con lo ya existe en el medio donde se desenvuelven.

A la pregunta si el docente propone cuestionar las propuestas para mejorarlas e innovar, el 75% de los estudiantes contestaron a veces o casi nunca, solo el 35% respondió sí, se evidencio que los profesores no estimulan la producción de ideas, la crítica de las mismas y llegar al finalizar el proceso con propuestas innovadoras.

Con referencia si las propuestas de diseño gráfico los estudiantes toman como referente su contexto sociocultural, un 62% de los estudiantes contesto a veces o casi nunca toman como referentes su medio social y cultural, un 38% afirmó sí, se evidencia que los estudiantes no parten de su propia realidad para crear y resolver problemas que le atañen directamente.

En cuanto a la pregunta, si el profesor promueve la búsqueda de soluciones a problemas de manera conjunta, el 62% manifestó a veces o casi nunca se promueve un trabajo en conjunto, el 32% respondió si, el docente busca soluciones de manera conjunta, por lo que podemos inferir que no se promueve la creatividad social, en conjunto, donde cada estudiante propone diferentes soluciones y estas se van mejorando y evaluando hasta encontrar una novedosa y convincente.

En referencia a la pregunta, si el docente usa como estrategia el trabajo en equipo, el 65% de los estudiantes contestó a veces o casi nunca el docente los incentiva a trabajar en equipo, un 35% manifestó si, por lo resultados obtenidos se evidencia que se trabaja muy poco con el trabajo en conjunto o colaborativo para incrementar la creatividad.

En otro aspecto se preguntó, si el docente propone proyectos de investigación donde el resultado debe ser creativo, novedoso, el 62% de los estudiantes manifestó, a

veces o casi nunca el docente promueve la investigación y para obtener soluciones novedosas y creativas, el 38% contesto, si se promueve la investigación por parte del docente, a partir de estos resultados podemos inferir que muy pocos docentes usan la investigación como estrategia para desarrollar la creatividad.

Cuando se les pregunto a los estudiantes si el docente utiliza otros medios artísticos como activador o propulsores de la creatividad, contestaron el 62% a veces o casi nunca, el 38% contesto sí, de lo evidencia que el docente no relaciona su curso con otras manifestaciones artísticas, no hay ampliación del espectro de conocimientos, ni relación con otras manifestaciones artísticas que incentivan la creatividad.

En referencia a la pregunta si el profesor incentiva la creación a partir de su autoconocimiento, tradiciones familiares, le 65% respondió a veces o casi nunca el profesor motiva la creación de las propuestas a partir de su identidad cultura, un 35% respondió sí, a partir de ellos se deduce que el profesor no promueve la creación a partir de su autoconocimiento, de su identidad cultural o sus relatos y tradiciones familiares.

A la pregunta, si los estudiantes pueden comunicar, dialogar o sustentar sus propuestas de diseño gráfico, un 65% de estudiante contesto a veces o casi nunca y un 35% refirió siempre o casi siempre se le permite comunicar y sustentar sus propuestas. Ortega y López (2014) remarcen la importancia de la comunicación en el aula, la cual debe ser fluida, apropiada, oportuna con un lenguaje asequible y adecuado. Al respecto se puede interpretar que los estudiantes no tienen una amplia libertad para mostrar sus propuestas y sustentarlas, describir cómo fueron sus búsquedas y hallazgos de solución correcta al problema presentado.

En referencia a la pregunta si el docente es constante en la innovación de sus clases para promover la creatividad, el 73% consideró a veces o casi nunca el docente era innovador en su clase o incentivaba la creación, un 27% contestó sí, este resultado muestra que el docente no renueva sus estrategias de enseñanza y estas no están enfocadas al desarrollo de la creatividad en sus estudiantes.

Análisis de los resultados de la guía de observación a clase de docentes.

Se diseñaron una guía de observación a sesión de clase que fueron aplicadas a dos sesiones, con el objetivo de evidenciar de manera presencial lo afirmado por los docentes en las entrevistas y lo manifestado por los estudiantes en las encuestas, las guías se confeccionaron con un lista de ítems, a modo de referencia, evaluaba el desempeño del

docente en la sesión de clase, adicionalmente se registraron todas las actividades del docente y de los estudiantes, para ser interpretada y analizadas de manera cualitativa, los resultados son los siguientes.

En ambas sesiones de clase se evidenció a los estudiantes llegar tarde o no asisten. El primer docente (D1) toma lista por los nombres de los estudiantes, para hacer más amable la clase aun así llegan tarde. El segundo docente (D2) no pasa asistencia, los estudiantes llegan a diferentes tiempos, incluso con más de una hora de retraso e inasistencias y algunos usaban sus celulares mientras el docente dictaba su clase, lo que demuestra el poco interés en el curso.

Se observó al docente D1, iniciar la clase usando un video para despertar el interés en los nuevos conocimientos y movilizar los saberes previos, el docente D2 no presenta estos recursos pasa inmediatamente a la clase. En ambos casos iniciaron su sesión de clase utilizando tecnología de la información, la cual era manejada con gran facilidad y conocimiento.

El docente D1 fomento el dialogo entre él y los estudiantes y entre ellos, se habla de los conocimientos adquiridos en la clase anterior, el tema a tocar y los saberes previos del tema estimulando el conflicto cognitivo. Por lo contrario, el docente D2 no se observó que hubiera dialogo, inmediatamente se pasó a la exposición del día.

Ambos docentes iniciaron su clase demostrando dominio del contenido de la clase, ambos usaron diapositivas y el uso de materiales didácticos, como explicaciones adicionales en la pizarra para remarcar las ideas fuerzas de la clase. Los estudiantes no participan activamente de la clase, a no ser que el profesor les pregunte directamente, no hay intercambio de ideas u opiniones sobre los temas expuestos por el docente, aunque el docente uno se esfuerza por motivar el diálogo y la participación de los estudiantes.

Una vez terminada la exposición teórica, en ambos casos los profesores presentan un caso a resolver, referido a propuestas de diseño gráfico, presentan los parámetros, las técnicas y el objetivo a alcanzar. Ambos docentes presentan imágenes de ejemplo de cómo debe hacerse el trabajo propuesto. Añadido a esto el docente D1 hace una demostración en la pizarra de cómo se puede resolver el caso, el uso de los materiales y el uso de los conceptos. El docente D2 no realiza demostración, pero presenta un video relacionado con el tema para crear un referente que les posibilite la realización del trabajo.

Los dos docentes orientan de manera individual, van de estudiante en estudiante observando sus propuestas, le da consejos y los pasos a seguir para la mejor realización del trabajo. En ambos casos se evidencio a los estudiantes trabajar de manera individual y no participativa. El docente D1 en algunos casos modifica la propuesta o la rechaza, y explica nuevamente el propósito del ejercicio. En el docente D2 no se evidencio que rechazara o modificara alguna propuesta.

En ambos casos no se evidencio trabajo grupal, no hay una comunicación entre los estudiantes dentro del aula, el trabajo es individual, estos se ciñen o se parecen mucho a los ejemplos que dio el docente, no hubo investigación para realizar los trabajos ni intercambio de ideas entre los estudiantes. El docente D2 proporciono una dirección web para complementar lo que aprendieron en clase, pero esta información no fue consultada ni tomada en cuenta para hacer sus trabajos. La investigación es importante en el incremento de la creatividad, así lo remarca Lorenzo y Martínez (2014) como propulsora de adquisición de saberes, la necesidad de aprender, de la curiosidad y expresar preguntas científicas e intelectuales, todo dirigido a alcanzar una meta.

Se observó en los docentes no incentivar la creatividad en sus estudiantes, a presentar varias ideas imaginativas diferentes a lo tradicional, no hubo una motivación para la creación de propuestas novedosas y arriesgadas, por lo contrario, encaminaban a que el estudiante realice lo tradicional en diseño por lo que no había propuestas innovadoras en los trabajos presentados en clase.

Los docentes fomentaban el respeto y valores entre los estudiantes, aunque se observó poca solidaridad entre ellos. En el rol del estudiante era el tradicional, un rol pasivo, muy poco participaba de la clase y no hubo ni por parte del profesor ni del estudiante preguntas de actualidad, de cuestionamiento de los conocimientos impartidos o se hable de sus problemas de aprendizaje o los conflictos del aula o de su medio social, la clase se limitó a lo que fija el silabo y todo dirigido exclusivamente por el docente.

Al terminar la clase los estudiantes presentan los trabajos realizados, en el caso del docente D1, los revisa individualmente, les explica sus logros y sus errores, pregunta que les pareció el ejercicio, donde estaba la complicación y cuál era su autoevaluación y si creían haber alcanzado las metas propuestas. En el caso del docente D2, revisa rápidamente los trabajos sin dialogo alguno con los estudiantes, quedándose con dudas sobre sus aciertos o errores, no hubo autoevaluación.

La clase finaliza, por parte del docente D1, con un resumen de los conocimientos impartidos, los logros alcanzados y los motiva a mejorar y buscar referentes. También indica el tema de la siguiente clase y los materiales que se necesitarán. El docente D2 no hace resumen solo indica los materiales a traer en la siguiente sesión de clase.

Podemos concluir que, en ambas sesiones de clase, los docentes no tuvieron estrategias de enseñanza para promover la creatividad, si bien propusieron trabajos de diseño a realizar, no daban libertad para realizar sus propuestas, ya que estos tenían que seguir el formato propuesto, no permitiendo ideas diferentes a las indicadas.

Relaciones analíticas, discusión de resultados y categorías emergentes

Después de procesar los datos obtenidos a partir de la información obtenida por la aplicación de las técnicas e instrumentos, se seleccionó la información de campo, se codificaron, se categorizaron, se analizaron y se triangularon los datos, instrumentos, teorías y metodologías. Cisterna (2005) sostiene que la triangulación es “la acción de reunión y cruce dialectico de toda la información pertinente al objeto de estudio surgida en una investigación”. Se obtuvieron las categorías mediante la agrupación de códigos que tenían similitud y concordancia, se triangularon los resultados y se interpretaron. Cisterna (2005), afirma que para la interpretación correcta hay que partir de una base teórica firme, que posibilite reflexionar orgánicamente, sistematizar y como consecuencia argumentar eficientemente. Al respecto, se obtuvieron diez categorías alternativas, de las cuales seis coinciden con las categorías y subcategorías apriorísticas y cuatro son categorías emergentes, las que no estuvieron contempladas en el desarrollo del marco teórico.

Las categorías alternativas que se identificaron en la triangulación son: Investigación, comunicación y dialogo, bajo nivel de creatividad, implicación personal, relación estrecha con su entorno, motivación, formas novedosas de interpretar y resolver problemas, trabajo en equipo, rol del estudiante, rol del docente. Luego se identificaron las categorías emergentes: el bajo nivel de creatividad, no existe implicancia personal, no existen formas novedosas de interpretar y resolver problemas, y por último no hay trabajo en equipo, ver figura 1.

Figura 1. Categorías emergentes y alternativas, elaboración propia (2019).

Bajo nivel de creatividad.

De acuerdo a los entrevistados, es necesario para la carrera de Diseño gráfico el desarrollo de creatividad, lo mismo manifestaron los estudiantes que es imprescindible un curso de creatividad para potenciar sus talentos, en la observación de clase lo antes mencionado no se pudo corroborar, por el contrario, el docente no la estimula.

Los docentes explican que existe un bajo porcentaje de estudiantes creativos y en su mayoría no viene con esa habilidad por lo cual hay que reforzarla, los docentes manifiestan usar algunas estrategias de desarrollo de la creatividad, en las encuestas los estudiantes afirman que el profesor no promueve estrategias para desarrollar la creatividad, lo que se pudo corroborar en la sesión de clase. Robinson (2016) afirma que entre las funciones del docente esta desarrollar la creatividad, que consiste en “Capacitar a sus estudiantes para experimentar, investigar, hacer preguntas, desarrollar las competencias de cada uno y estimular la curiosidad con el fin de que piensen de forma original”. De lo que podemos afirmar que en el aula se puede desarrollar esta capacidad creativa tan necesaria en la vida actual.

Por otro lado, el docente también tiene que ser creativo, para poder transmitir y desarrollar esta habilidad, un docente creativo afirma García (2014), transforma los recursos que usa, centra su atención en un clima comunicativo y afectivo, regula su conducta y la de los estudiantes para alcanzar las metas propuestas. Los docentes deben apuntar a crear un clima creativo donde se desenvuelvan motivados y con confianza sus estudiantes.

Figura 2. Categoría emergente bajo nivel de creatividad en los estudiantes, elaboración propia (2019).

No existe implicancia personal del estudiante.

En lo referente a esta categoría se evidenció en la observación de clase que mucho de los estudiante no se comprometen o están interesados con lo que hacen, desarrollan los trabajos propuestos como una actividad necesaria que no tiene que ver con su formación, no consideran relevantes sus propuestas de diseño, los docentes también manifestaron que en su mayoría de los estudiantes no proponen nada fuera de lo común, que no hay un esfuerzo por ser creativos, manifestaron al mismo tiempo los estudiantes que se implican con el trabajo, realizan trabajos muy creativos.

Por implicancia personal se entiende como “un estado psicológico del entenderse un estado psicológico del sujeto que se caracteriza por un alto grado de motivación, una actuación autónoma, y una elaboración personal de los contenidos a los cuales se enfrenta” (Macías y Castro, 2000), con la triangulación s de los datos se pudo corroborar que no existe en la mayoría de los estudiantes una implicación personal que los lleve a desarrollar su creatividad, no se observó una motivación al estudiante con lo que hace ni el tema está relacionado con los intereses de los estudiantes. Por lo expuesto se debe implementar estrategias para elevar el grado de implicación personal en los trabajos creativos que haga el estudiante, movilizar su voluntad, sus fuerzas intelectuales y físicas para un óptimo desarrollo creativo y personal.

Figura 3. Categoría emergente no existe implicancia personal del estudiante, elaboración propia (2019).

No existen formas novedosas de interpretar y resolver problemas.

Entre los cometidos de la creatividad es la resolución de problemas, pero para generar verdaderos cambios es necesario que los problemas sean vistos desde otras ópticas, otros ángulos no vistos anteriormente y crear así ideas novedosas, originales e imaginativas, hay que desarrollar en los estudiantes nuevas formas de ver los problemas. Los docentes manifiestan que para tener la capacidad creativa los estudiantes deben desarrollar capacidad de síntesis, abstracción, interpretación, deben ser cuestionadores, deben ser curiosos y al mismo tiempo explorar muchas ideas e hipótesis, lo cual se contrasta con lo que dicen los estudiantes, que las estrategias de enseñanza no le dan la libertad para explorar los problemas desde diferentes puntos de vista.

El proceso de resolución de problemas además de ser un elemento base en el aprendizaje también lo es en el proceso de producción del conocimiento (Minotta-Valencia 2014), por lo que es necesario desarrollar esta capacidad de resolver creativamente los problemas para ir de acorde a la cultura de cambios actual del mundo tecnológico e informático. Es necesario desarrollar en los estudiantes la capacidad de ver los problemas de forma diferente, descubrir relaciones antes no vistas, relaciones que permiten obtener nuevas soluciones y esquemas mentales, es necesario que los estudiantes puedan ver los problemas con puntos de vista novedosos y estén siempre planteándose metas de resolver los problemas que puede identificar. La búsqueda de interpretar y buscar soluciones debe rebasar las fronteras conocidas, buscando parecidos lejanos, encontrando analogías, o similitudes metafóricas que pueden conducir a la creación (Marina, Marina 2013).

Figura 4. Categoría emergente no existen formas novedosas de interpretar y resolver problemas, elaboración propia (2019).

No hay trabajo en equipo.

El trabajo en equipo incorpora diversas contribuciones y múltiples miradas o enfoques, ya que no existe un solo modo de ser creativo, en los equipos de trabajo podemos observar diferentes modos de participar en la creación, además en este proceso los estudiantes que participan aprenden sobre las diversas formas de crear, interactuar o pensar.

La creatividad no solo es individual sino es participativa, que se deben generar equipos de trabajo, donde todos los estudiantes participen en todo proceso creativo, “el aula creativa reconoce que todos los estudiantes tienen el potencial de participar en la invención y la innovación de un modo propio y único” (Clapp, 2018 p. 70). La creatividad no se da de un solo modo, por lo que un trabajo en equipo aprovecha de los diferentes potenciales de sus integrantes.

Si bien en las entrevistas los docentes manifestaron que una de sus estrategias era trabajar en equipo, los estudiantes manifestaron que no trabajan en equipo, lo que se pudo corroborar con la observación en la que los estudiantes trabajaban de manera individual. Al respecto es necesario el trabajo en equipo dado que en el mundo laboral se solicita la capacidad de interactuar con los compañeros de trabajo y adaptarse a las cambiantes condiciones que tienen los diferentes equipos de trabajo con los cuales laboraría.

Figura 5. Categoría emergente no hay trabajo en equipo en la sesión de clase, elaboración propia (2019).

Investigación.

La habilidad investigativa es importante en la formación del estudiante, por lo tanto, también es una habilidad a desarrollar en los estudiantes de diseño gráfico para incrementar su creatividad. Los docentes reconocen que para iniciar el proceso creativo es necesaria una investigación previa, para encontrar y delimitar los problemas y encontrar soluciones novedosas y efectivas, los docentes manifestaron promover la investigación como estrategia de enseñanza para que los estudiantes encuentren mejores soluciones.

Robinson (2016), afirma que los docentes deben fomentar la creatividad a través “la capacitación del estudiante a experimentar, investigar, hacer preguntas, desarrollar competencias de cada uno y estimular la curiosidad con el fin de que piensen de forma original”. Como podemos observar mucha importancia a la investigación para que los estudiantes desarrollen la creatividad.

En la observación de clase, se evidenció que un profesor incentivaba la investigación, proporcionándole una dirección Web para la búsqueda de la información, de otro lado, el segundo docente no propuso investigación y los estudiantes trabajaron con los conocimientos proporcionados por el docente en la sesión de clase. Lo que hace necesario implementar estrategias para el desarrollo de esta habilidad en los estudiantes.

Figura 6. Categoría alternativa Investigación, elaboración propia (2019).

Comunicación y diálogo.

En las entrevistas a los docentes consideraron que la comunicación con el estudiante es básica para desarrollar la creatividad y un aprendizaje significativo, entre sus opiniones tenemos que los estudiantes se deben expresar libremente y el docente debe fomentar el dialogo, también opinaron que usaban el dialogo como estrategia de enseñanza para incrementar la creatividad en los estudiantes, con esta estrategia a fin de conseguir un clima creativo. La comunicación es “la capacidad de expresar pensamientos y sentimientos con claridad y confianza en una diversidad de medios y formas” (Robinson, 2016). Esta debe ser una habilidad que se tiene que desarrollar en todos los estudiantes y de forma paralela se va incrementándolas creatividad porque los estudiantes pueden con facilidad expresar todas sus ideas.

El diseño gráfico es eminentemente comunicativo por lo cual los estudiantes deben tener esta habilidad para desenvolverse óptimamente en su profesión elegida, en la observación no se pudo constatar que haya una comunicación o dialogo fluido, muy pocos estudiantes intervienen en las clases, opinando o compartiendo ideas o pareceres. Por otro lado, en las encuestas también se constató que no es muy fluida la comunicación en el aula, en muchos casos los docentes no escuchan las propuestas de los estudiantes ni la sustentación de sus propuestas. Por lo anteriormente expuesto los docentes observados no promueven el dialogo con efectividad, por lo que se hace necesario proponer metodologías que permita a los docentes incentivar el dialogo y que se usado para saber de sus necesidades intelectuales y su pensamiento creativo.

Figura 7. Categoría alternativa comunicación y dialogo, elaboración propia (2019).

Relación estrecha con su entorno.

Los docentes entrevistados manifestaron que los estudiantes tienen que estar relacionados estrechamente con su entorno, para poder identificar problemas fácilmente y de la misma manera buscar soluciones, esta relación implica una identificarse con su medio socio cultura y el desarrollo de su civismo. Muchas de las grandes ideas han surgido de planteamientos de problemas locales que después se generalizo para todo el mundo. Robinson (2012), afirma que “la tarea del líder creativo es facilitar una relación de flexibilidad y adaptación entre las culturas externa e interna”, explica que existe una relación con su entorno con una proyección también al exterior. Añade que nuestro entorno es “un rico entorno sensorial, rodeados de imágenes, sonidos, olores, temperatura y texturas, pero sólo percibimos una parte de él”, a partir de nuestro entorno y la comprensión de este podemos ser más creativos y solucionar problemas que no afectan directamente.

Las propuestas de diseño no están vinculas con su entorno, ya que estas tratan de ser universales, dejando de lado la problemática actual del medio en que se desenvuelven, los docentes opinan que se debe vincular los trabajos con su entorno para encontrar soluciones que sirvan a su medio donde viven. Por una necesidad de resolver problemas que le atañen directamente más fácil le resulta la generación de ideas creativas. Los estudiantes manifiestan que los docentes no los estimulan para relacionar su trabajo de diseño con su medio, perdiéndose la relación directa entre el estudiante y el problema que le atañe directamente. En ambas observaciones los trabajos realizados no tenían ninguna relación con el entorno socio cultural del estudiante.

Figura 8. Categoría alternativa relación estrecha con su contorno, elaboración propia (2019).

Motivación y confianza.

En las entrevistas los docentes opinaron que en todo proceso de enseñanza la motivación y la confianza son elementos necesarios para el aprendizaje y el desarrollo de la creatividad y que es una estrategia muy efectiva para que exista un aprendizaje significativo. El creativo tiene que estar motivado y tener una confianza en el mismo que puede encontrar soluciones a los diversos problemas que se le presente.

Robinson (2016), manifiesta que la motivación es uno de los fines fundamentales del docente, que debe animar a sus estudiantes a dar todo de sí, al igual otro fin es desarrollar la confianza para obtener destrezas y conocimientos para ser estudiantes independientes y seguros, capaces de seguir creciendo y desarrollándose creativamente.

En las observaciones en las sesiones de clase, si bien el docente trata de motivar y generar confianza en el estudiante, no lo logra en su totalidad, por lo que es necesario desarrollar un tipo de estrategia para motivar y dar confianza a los estudiantes.

Figura 9. Categoría alternativa motivación y confianza, elaboración propia (2019).

Rol del estudiante.

Los docentes entrevistados coincidieron que es muy importante la predisposición de los estudiantes a participar en clases y en el proceso creativo que se le propone, es sabido que en el proceso de enseñanza-aprendizaje el estudiante juega un rol importante.

Castellanos, Reinoso y García (2007), afirma que el estudiante debe tener un rol protagónico, activo y responsable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al mismo

tiempo, tiene que construir conocimiento, lo que lo encaminara a reflexionar, pensar, desarrollar la metacognición y autoevaluándose. Al mismo tiempo tiene que ser solidario y respetar a sus pares y al docente.

En ese sentido, el estudiante debe ser un actor importante en su aprendizaje, construye su aprendizaje, autorreflexiona, conoce de sus fortalezas y debilidades y se autoevalúa de acuerdo a sus intereses. En lo observado, en la sesión de clase los estudiantes no se manifestaban muy interesados en la asignatura, lo que disminuía su rendimiento creativo. Lo que hace necesario que los docentes involucren a los estudiantes y proporcionarles herramientas para establecer en ellos habilidades tales como, autoaprendizaje, pensamiento crítico y agentes de cambio social. Los docentes entrevistados manifestaron que para un adecuado desarrollo de la creatividad los estudiantes tienen que ser constantes en sus trabajos, tener una base gnoseología amplia y tener hábitos de lectura, que en su mayoría los estudiantes no poseen.

Figura 10. Categoría alternativa rol del estudiante, elaboración propia (2019).

Rol del docente.

Los docentes entrevistados mencionan que es importante el rol que asumen en la educación, no solo porque tienen que impartir conocimientos y estar muy bien preparado para ello, sino que deben ser líderes de cambio en sus estudiantes y ejemplo de vida permanente, por lo cual el docente tiene que desarrollar su intelectualidad, su sentido crítico, estético y espiritual.

Castellanos, Castellanos, Llivina, Silverio, Reinoso y García (2002), sostiene que el rol del docente es mediar entre la cultura y los estudiantes para potenciar la incorporación de saberes que atienden los intereses de la comunidad, creando personas íntegras y ciudadanas. A su vez, el docente tiene un coprotagonismo en el proceso de enseñanza- aprendizaje, es orientador e impulsa las habilidades investigativas.

El papel de agente de cambio es importantísimo ya ellos realizan la mediación entre los estudiantes y la cultura. Deben potenciar y estimular una educación integral de acuerdo a las necesidades de la vida actual. También debe dar confianza, seguridad y crear un clima creativo para un eficiente desarrollo del estudiante. El docente debe ser idóneo, experto en su campo, empático, amigo de sus estudiantes, supervisor de los avances o retrocesos de sus estudiantes y un ejemplo a seguir. En las encuestas a los estudiantes manifestaron que el docente no tiene estrategias de enseñanza para desarrollar la creatividad de los estudiantes de diseño gráfico, además consideraron que el docente no promueve la imaginación, por lo que es necesario crear estrategias metodológicas para desarrollar esta habilidad.

Figura 11. Categoría alternativa rol del docente, elaboración propia (2019).

Conclusión aproximativa del estudio de campo

El diagnóstico realizado en este capítulo permite conocer el estado actual del desarrollo de la creatividad de los estudiantes del curso de Fundamentos Visuales, también permitió conocer las estrategias usadas por los docentes para incentivar la creación. Los resultados obtenidos ayudarán establecer una estrategia metodológica debidamente

sustentada para mejorar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Las conclusiones aproximativas son las siguientes:

En relación al bajo nivel de creatividad de los estudiantes, se constató por intermedio de las entrevistas con los docentes y la observación de clase, que los trabajos encomendados por el docente en cuanto a la realización de imágenes a partir de los conocimientos impartidos en la sesión de clase son repetitivos, no tienen relación con su entorno, también por intermedio del cuestionario a los estudiantes, se pudo verificar que los docentes no poseen estrategias para contribuir al desarrollo de la creatividad.

Sobre la falta de implicancia personal en la sesión de clase tanto en los conocimientos teóricos y la elaboración de sus trabajos gráficos, los docentes manifestaron que los estudiantes no se comprometen con el curso, lo cual se constató en la observación de sesión de clase, porque esta es muy tediosa y no existe motivación de parte del docente para la creación en sus trabajos aplicativos.

En cuanto a la no existencia de formas novedosas de interpretación u solución de problemas, fue manifestado por los docentes en las entrevistas, los estudiantes en las encuestas y en la observación de clase, no se promueve la creatividad y búsqueda de soluciones por diferentes alternativas, sino por el contrario siempre se usan los mismos mecanismos para realizar sus trabajos de diseño.

Así mismo se evidencio en las entrevistas, y la observación de sesión de clase que no existe un trabajo en equipo, los trabajos se realizan de forma individual y los estudiantes no intercambian opiniones, ni se retroalimentan de conocimientos, esto hace que las clases se tornen monótonas y no exista espacio para crear soluciones creativas en conjunto.

Capítulo III

Modelación y validación de la propuesta

Una vez terminado el procesamiento y análisis de la información obtenida en el campo, se propone una estrategia metodológica para desarrollar la creatividad artística en estudiantes del curso de Fundamentos visuales de un Instituto Técnico Superior de Lima.

De acuerdo a las necesidades encontradas en la investigación se procedió a modelar la propuesta metodológica con el propósito de fomentar y facilitar el desarrollo de la habilidad creativa de los estudiantes, gestionar estrategias para el docente y los aportes de los estudiantes, esta estrategia metodológica permitirá a los estudiantes agilizar y realizar de manera creativa sus trabajos de diseño gráfico. Al respecto, Sheptulin citado por Tamayo (2017, p. 84) afirma que la modelación “es la reproducción de determinadas propiedades y relaciones del objeto investigado en otro objeto especialmente creado (modelo) con el fin de su estudio detallado”.

Al respecto, se evidenció en el trabajo de campo que la mayoría de los estudiantes tienen limitaciones en su proceso creativo, lo que manifiesta el inadecuado empleo de estrategias metodológicas por parte de los docentes. La propuesta metodológica está orientada al proceso enseñanza-aprendizaje de tal forma que favorezca a los estudiantes con una acertada formación metacognitiva, está compuesta por métodos y procedimientos de enseñanza para desarrollar las habilidades creativas individual y en grupo, impulsando un aprendizaje reflexivo, en equipo, cooperativo, donde el profesor es un mediador, que posee la destreza de integrar la teoría con la práctica en un clima creativo, con respeto mutuo, exigencia y confianza en los estudiantes para alcanzar los propósitos de cada clase.

Objetivo de la propuesta

El propósito de la investigación es brindar a los docentes y estudiantes del curso de Fundamentos Visuales una estrategia metodológica que permita mejorar la habilidad creativa y a su vez sirva al docente como estrategia de desarrollo de la creatividad en sus estudiantes.

Justificación de la propuesta

Después de procesar y analizar los resultados obtenidos del trabajo de campo, se estableció presentar como propuesta una estrategia metodológica que sirva de ayuda para mejorar la creatividad de los estudiantes, para formar buenos profesionales en diseño gráfico.

Los docentes y los estudiantes del curso están muy relacionados a la creación de nuevas y originales propuestas de diseño, para enfrentar un mundo laboral muy competitivo, donde es requisito esencial ser creativo y poder adaptarse a los cambios continuos que ofrece el desarrollo de la tecnología. Por un lado, el docente tiene que ser creativo en la aplicación de estrategias de enseñanza para que el estudiante mejore sus niveles de creatividad en la aplicación del curso, en toda su formación académica y laboral.

Fundamentación de la propuesta

La estrategia metodológica propuesta se fundamenta desde el punto de vista socioeducativo, psicológico, pedagógico y curricular, que unido dialécticamente a los referentes propios de la carrera Diseño Gráfico, le proporcionan un argumento teórico-práctico innovador al producto obtenido como parte del proceso investigativo.

Fundamento socioeducativo.

La propuesta metodológica está dirigida a los estudiantes del primer ciclo de la carrera Diseño Gráfico, a través de la asignatura Fundamentos Visuales de un Instituto Técnico Superior de Lima, el cual se ubica en el distrito de San Juan de Lurigancho. La institución educativa es una empresa privada constituida por 17 carreras profesionales, distribuidas en ocho escuelas, siendo la Escuela de Diseño y Comunicaciones, donde pertenece la carrera de que es motivo de este estudio. Los estudiantes son atendidos por docentes universitarios con grado de bachiller y titulación, los cuales son capacitados regularmente en pedagogía para una eficiente práctica docente. La institución está equipada con aulas cómodas, laboratorios modernos, centro de atención al estudiante, oficina de primeros auxilios y oficina de atención psicológica.

La población estudiantil del ciclo 2019-01 que recibe la asignatura se ubica en un contexto social de clase media baja, emprendedores y trabajadores manuales, lo que

hace que los estudiantes tengan limitaciones en cuanto a adquirir los materiales para sus propuestas creativas, por otro lado tiene manejo de tecnología, lo que se puede aprovechar ya que esto les permite una integración rápida a la información y referentes creativos.

El distrito de San Juan de Lurigancho es el distrito más poblado del Perú, alberga según INEI (2018), una población de 1 millón 162 mil habitantes. Es una zona geográfica con problemas de orden social que impactan en la calidad de vida de sus habitantes, sin embargo, su población es emprendedora y se desarrolla de una manera autónoma económicamente. Como distrito emergente existen a su alrededor instituciones culturales que contribuyen al desarrollo de sus pobladores.

Frente a este contexto social y al cambio continuo de las condiciones tecnológicas, se precisa estudiantes creativos para un desenvolviendo pleno en sus actividades de emprendimientos, de acuerdo al nivel de exigencia de la vida actual y contribuyan a crear sus propios puestos de trabajo. Ortiz (2015), al respecto refiere, el siglo XXI necesita de profesionales que se adecuen desinteresadamente a los cambios acelerados de la sociedad sino además deben ser proactivos, líderes, agentes de cambio, un integrante de la sociedad participativo, para lo cual se requiere de docentes que impartan clases de excelencia y calidad, que empleen estrategias pedagógicas propulsoras de la creatividad, el pensamiento crítico y la inteligencia.

En el mismo sentido Vygostky (1981), propone que el desarrollo personal se da con el contacto y apropiación de la cultura a partir en el curso de su actividad social, de comunicación y colectiva. Es muy importante la relación con su medio y su contexto social por lo cual los individuos llegaran a un desenvolvimiento pleno como seres humanos.

Fundamento filosófico.

La propuesta se apoya en los postulados de la filosofía de la Educación, con una visión humanística, al respecto afirma Sabater (2004), que se nace humano, pero eso no es suficiente, porque tenemos que llegar a serlo, de lo cual podemos concluir que para llegar a ser humana nos falta completarnos, lo cual se alcanza por medio de la interacción con nuestros semejantes, cuando los demás muestran su humanidad podemos completar la nuestra, necesitamos educarnos para ser completamente humanos. La educación impregna de manera efectiva lo humano donde antes era solo una posibilidad.

No solo es necesario aprender por aprender, sino ser enseñado por otros, lo importante en este proceso es la relación vinculante con otros que enseñan. En este sentido Savater concluye enseñar a nuestros iguales y aprender de ellos, es importantísimo para el forjamiento de nuestra humanidad más que cualquier conocimiento que se trasmita. Además de conocer hay que interpretar su significado de la cosa y el procesamiento de este significado es transmitido por el que enseña.

Harari (2018), afirma, si bien el futuro es impredecible, si podemos estar seguro que será muy diferente al actual, los cambios veloces de la tecnología permitirán modificar nuestras vidas, cuerpos, mentes, el mercado laboral por lo que no podemos saber que habilidades o conocimientos debe tener la gente en el futuro, por lo cual se les debe enseñar: pensamiento crítico, comunicación, colaboración y creatividad. Además, se le deberá educar a adaptarse rápidamente a los cambios, aprender nuevos conocimientos y mantener su estado emocional y mental equilibrado. En este sentido nuestros estudiantes deben desarrollar su capacidad de aprender a aprender de manera constante y saber reinventarse.

Fundamento psicológico.

En referencia al fundamento psicológico, está referido a las características psicológicas de estudiantes, cuyas edades están entre los diecisiete y 21 años. Edades que aún están en proceso de maduración de su personalidad tanto en lo psicológico, físico y biológico. Este factor debe ser reconocido por el docente para comprender a los estudiantes, conocerlos, e incentivar el desarrollo de su creatividad.

De igual modo, en ese rango de edad tiene potencialidades en plena formación, lo que se puede aprovechar en la sesión de clase para obtener el mayor rendimiento de ellos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a su vez apoyarlos, servirles de guía y entablar una comunicación fluida generando confianza e incrementar sus habilidades creativas.

El docente debe darse cuenta como aprenden y como estimular la creatividad los estudiantes, por lo que debe saber que ellos aprenden por experiencia, perspectivas, intereses, necesidades, conocimientos previos y a su vez saber motivarlos y crear climas de dialogo y confianza. (Díaz y Hernández, 2010) (Woolfolk, 2010). Como fundamento psicológico de la propuesta referente al desarrollo de la creatividad, motivación por el

aprendizaje, las emociones positivas, didácticas desarrolladoras tenemos a Ausbel (1983), Vygotsky (1987), Castellanos et al. (2007), Ortiz (2008), Froufe (2011), y Mora (2017).

Fundamento pedagógico.

La pedagogía tiene por objetivo la formación integral del ser humano para desenvolverse de la mejor manera en la vida y al mismo tiempo aportar al crecimiento de su sociedad. En este sentido Medina (2008, p. 7), sostiene que la pedagogía “es la teoría y disciplina que comprende, busca la explicación y la mejora permanente de la educación y de los hechos educativos, implicada en la transformación ética y axiológica de las instituciones formativas y de la realización integral de todas las personas”.

. La presente investigación tiene como fundamento la didáctica desarrolladora propuesta por Castellanos et al. (2002), Castellanos et al. (2007) y Zilberstein y Olmedo (2015), la cual está orientada a activar el desarrollo total de los estudiantes, tratando que ellos busquen y apliquen conocimientos, sepan argumentar, sostener discusiones, resolver problemas y creen conocimientos y puntos de vista; Al respecto el autor sostiene en concordancia con Vygotsky, que la referida pedagógica encamina o dirige al desarrollo, guía, orienta y estimula, teniendo en cuenta el estado actual de desarrollo de los estudiantes para extender sus zonas de desarrollo próximo y obtener niveles superiores de los mismos.

Fundamento curricular.

La propuesta metodológica está basada en la normatividad vigente sobre Institutos superiores y escuelas de educación superior 30512 (2016), que establece lineamientos y determinadas exigencias para su buen funcionamiento de estas instituciones. El diseño curricular esta normado por la Ley de Institutos en su artículo 62 y en su respectivo reglamento (2017) artículos del 10 al 15. Los cuales señalan que estos deben ser de acuerdo a los requerimientos o necesidades de las regiones y del país, estos planes curriculares deben permitir incorporarse al mercado laboral y exigencias de la vida diaria.

Al respecto la normativa indica que los estudiantes deben tener competencias técnicas o específicas y competencias para la empleabilidad, garantizando una formación integral, inclusiva, intercultural, especializada para garantizar al egresado la oportunidad de insertarse de manera eficaz y eficiente en el mundo laboral, con ética y habilidades investigativas y creativas para el mejoramiento tanto personal como su contexto social.

Las competencias que incluye la normatividad vigente ayudan a la empleabilidad del egresado, tales como liderazgo, comunicación efectiva, trabajo en equipo, valores éticos e idiomas extranjeros.

Robinson (2016), sostiene para un desarrollo creativo se debe implementar estrategias educativas imaginativas y con visión de futuro, protegiendo lo que da resultado y a su vez explorando enfoques nuevos, el docente tiene que ser creativo en cuanto al momento de aplicar sus estrategias. Al respecto García (2014), afirma que el docente debe hallar las mejores sucesiones en el acto educativo, propulsando cambios y requisitos en cada actividad curricular, lo cual lo debe hacer en un tiempo corto.

Diseño de la propuesta

La estrategia metodológica presentada para desarrollar la creatividad en estudiantes de Diseño Gráfico ha sido elaborada sobre siguiendo los fundamentos socioeducativos, psicológicos, pedagógicos y curriculares antes analizados, la propuesta guiara a los docentes de la asignatura de Fundamentos Visuales, en el proceso de enseñanza-aprendizaje para incrementar la creatividad en los estudiantes de tal modo que se contribuya a que los estudiantes tengan mejor rendimiento académico y posean competencias según lo requerido por su profesión.

Esquema teórico-funcional de la propuesta de la estrategia metodológica

En la figura 12 se muestran el grafico teórico funcional de la estrategia metodológica propuesta, en ello se muestra el funcionamiento del modelo a través de entrada al problema y como salida la solución. El modelo se estableció de acuerdo al diagnóstico proporcionado por la información de campo, las cuales brindaron cuatro categorías emergentes.

La propuesta tiene como finalidad orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje, para que los estudiantes debidamente guiados por el docente, se desplacen desde el estado real a un estado ideal, donde alcanzaran mejores capacidades creativas que le lleven a un rendimiento superior en la creación de sus propuestas gráficas.

Figura 12. Diseño analógico de la propuesta pedagógica. Elaboración propia (2019).

Organización de la unidad didáctica 1 de la disciplina Fundamentos Visuales

Se representa la dosificación de la unidad didáctica número uno de la disciplina de Fundamentos visuales que se tiene en cuenta en la organización y el diseño de clases propuesta como se evidencia en la tabla Nro. 1.

Tabla 1

Dosificación del sistema de clases correspondiente a la unidad 1

Sesión de aprendizaje	Métodos	Competencias	Capacidades	Conocimientos	Valores a formar	Indicadores
1. Teoría de la percepción. Teoría de la Gestalt.	Método de resolución de problemas y método creativo.	Interpreta los conceptos de la Teoría de la percepción enfocado en la creación de imágenes y aplicación en su profesión.	Domina los fundamentos y principios de la percepción a través de las leyes de Gestalt y las leyes del estímulo.	Sensorialidad, pregnancia, contraste, leyes de la proximidad, agrupamiento, cerramiento, experiencia, simetría y continuidad.	Responsabilidad, laboriosidad, honestidad.	Demuestra el interés por conocer los conceptos de la percepción y la teoría de la Gestalt.
2. Fondo y forma. Ilusión óptica.		Explica las diferencias del fondo y la forma y su importancia para la percepción.		Identifica la diferencia entre fondo y forma en las imágenes.	Solidaridad, honestidad, ética.	Estudiantes motivados a aplicar los conceptos de figura y fondo en la creación de imágenes.
3. Elementos visuales de las imágenes.	Método de resolución de problemas y método creativo.		Comprende el uso de los elementos visuales en la creación de imágenes.	Punto, Línea, Plano, Volumen, Forma, Tamaño y Color	Responsabilidad, ética, solidaridad, laboriosidad	Interés y destreza que presentan los estudiantes en la creación de imágenes de manera individual y grupal.
4. Elementos visuales: Concepto y Textura			Diferencia los elementos y aplica sus conocimientos en la creación de imágenes.	Elementos conceptuales y Textura	Responsabilidad, solidaridad, puntualidad, tolerancia.	Demuestra interés por el aprendizaje de los conceptos visuales y los aplica en la creación de imágenes.
5. Elementos de Relación	Método de resolución de problemas y método creativo.	Crea imágenes comunicativas, imaginativas e innovadoras	Valora y aplica las leyes de la percepción visual en la creación de imágenes.	Dirección, posición, espacio, gravedad, elementos prácticos, representación,	Responsabilidad, honestidad, solidaridad.	Demuestra interés y da importancia por el aprendizaje de los elementos de relación y

				el significado, la función.		los aplica en las imágenes a crear.
6. El Color	Método de resolución de problemas y método creativo.			Definición, características, propiedades, clasificación.	Responsabilidad, honestidad, tolerancia.	Manifiesta habilidades interpersonales al trabajar en equipo para crear imágenes creativas.

Fuente: Elaboración propia a partir del silabo de Fundamentos visuales de la carrera de Diseño Gráfico.

Desarrollo metodológico de la propuesta

La estrategia metodológica propuesta se sustenta en los principios científicos de la Pedagogía, para quien el proceso de enseñanza-aprendizaje es un acto organizado, planificado, controlado y dirigido, que posee categorías, normas, leyes propias. La propuesta está concebida en los principios sugeridos por Castellano, et al. (2002), Addine y Calzado (2008) y Díaz y Hernández (2010), aplicándolos al objeto de la investigación se concluye:

Principio científico de la educación, la estrategia metodológica propuesta se basa en las deficiencias encontradas a partir del diagnóstico de campo del desarrollo de la creatividad, al respecto se propone activar el incremento de la capacidad creadora de los estudiantes del curso de Fundamentos Visuales de la carrera de Diseño Gráfico, a partir de una didáctica desarrolladora que contribuya a aumentar los niveles de construcción y asimilación de conocimientos, pensamiento para hallar soluciones de forma significativa.

Principio de sistematización de los conocimientos, los conocimientos que se imparten en la sesión de clase deben presentarse de manera organizada, con una secuencia lógica y psicológica, desde lo más simple a lo más complicado, así los contenidos de la asignatura serán aprendidos de forma significativa.

Principio de activación de saberes previos, para una actividad creadora es necesario activar los saberes previos de los estudiantes, tanto en conocimientos como en experiencias, lo cual activara su proceso cognitivo al relacionarlo con sus intereses propios posibilitando el aprendizaje significativo y las búsquedas de soluciones a los problemas propuestas.

Principio de enlace de la teoría y práctica, los contenidos no solo deben ser expuestos en la sesión de clase, se tienen que validar con la práctica, con su aplicación a la realidad. Para que surja la creatividad los estudiantes deben enfrentarse con problemas reales donde apliquen los conocimientos adquiridos, los docentes deben crear estas condiciones para retar a obtener soluciones prácticas.

Principio de asequibilidad, la transmisión de saberes por parte del docente debe ser clara y comprensible, de igual manera los recursos didácticos debe ser entendidos por los estudiantes. Los saberes deben ser impartidos deben de ir de lo conocido a lo nuevo, además, la atención del docente debe atender de forma individual a los estudiantes.

Principio de estudiantes con participación activa, el estudiante debe ser el protagonista de la sesión de clase, el docente debe motivar al dialogo y la participación cativa del estudiante para que exista una confianza y pueda crear soluciones a los problemas propuestas con facilidad.

Los principios antes desarrollados ayudan al docente conducirse adecuadamente en la sesión de clase y a los estudiantes ser participe en la adquisición de nuevos conocimientos y los lleven a un aprendizaje significativo. La modelación como producto de la investigación impulsa el aprendizaje significativo y desarrollador.

El modelo aportado como producto de la investigación promueve el aprendizaje significativo y desarrollador, propugnado por Vygotsky (1987), Castellanos et al. (2007), Crispín et al. (2011) y Mora (2017), que consensuado a los aportes de Díaz y Hernández (2010) y Pimienta (2012), en cuanto a la enseñanza en base de problemas, favoreciendo el dialogo asertivo, reflexivo y horizontal. El cometido del aprendizaje será consecuencia de un estudiante activo, motivado en aprender a aprender, al autoaprendizaje y la autoevaluación.

En el diseño de la estrategia metodología se enmarca dentro de Didáctica Desarrolladora, según lo propuesto por Castellanos, et al. (2002), Molina (2014) y Zilberstein y Olmedo (2015). Castellanos (2007), afirma que el aprendizaje desarrollador asegura en el educando la apropiación creativa y activa de su cultura, lo cual propicia su constante crecimiento, perfeccionamiento, autodeterminación, autonomía, responsabilidad y socialización.

En consecuencia este tipo de aprendizaje promoverá la creatividad junto al desarrollo cognitivo, emocional, motivacional, trabajo en equipo, afectivo, volitivo y axiológico del estudiante, todo ello relacionándolo con su contexto y de esta forma obtener una formación integral del estudiante.

La didáctica desarrolladora propone aplicar métodos, procedimientos, estrategias motivacionales, afectivas, metacognitivas a fin de activar las habilidades y capacidades de los educandos en todas sus dimensiones Castellanos et al. (2007). En este sentido el docente es un mediador, competente en la materia a enseñar, debe estimular, orientar y promover y guiar hacia niveles superiores de progreso. El estudiante tiene un papel protagonista, activo, participa y autorregula sus conocimientos y los relaciona con su realidad socio cultural. En la sesión de clase se refleja lo anteriormente indicado y cómo esas categorías se relacionan entre sí para un buen desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para un docente de educación superior una de sus tareas principales de su rol educativo, es el óptimo desempeño de sus estudiantes cuando ejerzan como profesionales, cumpliendo el perfil del egresado, brindado al inicio de sus estudios. Molina (2014), afirma que un profesional es competente y competitivo en el mercado laboral, si se apoya en los Cuatro Pilares de la Educación manifestados por Delors, su competencia profesional está compuesta por dos dimensiones principales, la dimensión la técnica y la dimensión ética.

En la sesión de clase se da el proceso de enseñanza-aprendizaje, compuesto por su organización, su planificación, su sistematización y su correspondiente evaluación, todo ello dirigido a la formación integral del estudiante. En el proceso de enseñanza-aprendizaje se establecen relaciones sociales, comunicativas, culturales entre el docente y los estudiantes, como lo señalan Molina (2014), Addine (2008).

La propuesta metodológica según la concepción de la didáctica desarrolladora.

La Didáctica desarrolladora asume a partir del fin y objetivos del curso específico y el nivel educativo las siguientes categorías:

El problema: Como punto de partida el docente del curso de Fundamento Visuales debe organizar, planificar, diseñar, realizar y controlar el proceso de enseñanza-aprendizaje para fortalecer el aprendizaje activo, dinámico y el interés por los

conocimientos nuevos y contenidos del curso. El docente realizará un diagnóstico de sus estudiantes a fin de determinar sus fortalezas y debilidades en relación a la creatividad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, para lo cual el docente tomara acciones concretas que coadyuven a realizar un proceso interactivo duradero para obtener un aprendizaje significativo., lo cual tiene que ser coherente con la enseñanza socio-crítica.

Objetivos: Orientan todo el acto didáctico, deben estar en función del estudiante, que conocimientos debe lograr aprender, cuáles son modos de sentir, pensar, convivir y actuar con los demás, así como que valores de deben formar. En los objetivos se evidencian las habilidades a lograr, los conocimientos a impartirse, las acciones valorativas, y los materiales didácticos a usarse (Zilberstein y Olmedo. 2015).

Por lo cual los objetivos se deben enunciar desde la identificación del problema, los contenidos del curso, las metas a lograr para resolver el problema de aprendizaje identificado inicialmente. Los objetivos son la base de la evaluación del proceso, ya que indica si logramos el estado deseado y resolvimos el problema que identificamos en cuanto al desarrollo de la creatividad.

Los objetivos están enmarcados en el aspecto desarrollador, que se basa en una formación integral y significativa, en incrementar la motivación que lleva al estudiante a involucrarse e interesarse por el aprendizaje y estimular la creatividad para solucionar los problemas de diseño que presenta el curso de Fundamentos Visuales.

El contenido: Son los conocimientos, las actitudes, valores, prácticas a enseñar y aprender, lo tiene que apropiarse el estudiante. Está formado además de lo indicado anteriormente por las habilidades, hábitos, métodos, normas y valores que se encuadran en un medio socio-histórico, cumpliendo con las funciones educativas y desarrolladoras (Zilberstein, Olmedo. 2015). Al respecto los contenidos exigen al docente una intensa preparación teórica y metodológica sobre la asignatura que imparte, para poder comunicar los conocimientos, exponer la parte procedimental y transmitir valores.

En la propuesta los contenidos teóricos vienen dados en el silabo del curso de Fundamentos Visuales, los cuales se orientarán a promover un aprendizaje significativo. Pero su aplicación se conduce al desarrollo de la creatividad, creando imágenes gráficas a partir de la crítica de diseños gráficos de Diseñadores famosos y a partir de esta crítica con simbología propia, de su contexto crear nuevas imágenes gráficas. La propuesta

contribuye a involucrar datos del contexto en su diseño, lo que implicaría un acercamiento a situaciones profesionales reales, lo cual motivara al estudiante con su trabajo creativo.

El método: Es un sistema de acciones que organiza la actividad del docente y los estudiantes en relación con los objetivos, estos métodos deben ser productivos o en todo caso deben predominar sobre los reproductivos (Zilberstein y Olmedo. 2015). Por tanto, el método regula y orienta la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje, su elección, organización y aplicación debe ser creadora, garantizar el aprendizaje significativo y atender a los requerimientos de enseñanza del curso, su elección estará en función de los objetivos y contenidos.

Molina (2014), afirma que el método de enseñanza es la ruta por la cual el estudiante podrá ejecutar, con determinado nivel de calidad, las metas previstas en el objetivo, lo cual posibilita construir y reconstruir conocimiento, pero esto se da con mayor efectividad si existe interacción entre el profesor y estudiante y entre estudiantes.

Por consiguiente, el método debe estar compuesto por diversas acciones, instrumentos, técnicas, procedimientos que estimulen la participación, la creatividad y el pensamiento crítico para conseguir la asimilación activa y consiente de los contenidos a través del dialogo, la investigación la implicación personal y el trabajo en equipo, que exija de los estudiantes pensar, analizar, reflexionar, crear, formular conclusiones y llegar proponer nuevos e innovadores diseños, con lo cual se promoverá el interés por los contenidos y aumente el aprendizaje metacognitivo, significativo y desarrollador.

La propuesta metodológica está basada en la didáctica desarrolladora para promover la creatividad, las acciones a realizar están enmarcadas en el método de resolución de problemas y el método creativo, los cuales permite a los estudiantes pensar en diversas alternativas para llegar a la solución más acertada, con lo que se desarrolla la creatividad.

El método de resolución de problemas tiene como base la problematización de la enseñanza, Álvarez (1997), sostiene que este método busca a preparar al estudiante a que pueda detectar los problemas, descubrir sus causas, sus conflictos encontrando soluciones que sean aplicables y originales. Es un método que prepara al estudiante a la vida diaria ya que el contexto socio cultural o natural donde se desarrollan existen problemas familiares, políticos, sociales, culturales, ecológicos, científicos, laborales e ideológicos, por lo tanto, deben ser preparados para enfrentarlos y solucionarlos de forma creativa e eficiente.

El método de resolución de problemas permite un trabajo en equipo en grupos de cuatro o cinco estudiantes intentando resolver un problema real, cuidadosamente seleccionado por el docente, incorporando los conocimientos previos con el problema a solucionar. Al buscar alternativas de solución a un problema de creaciones de imágenes gráficas, los estudiantes adquieren habilidades creativas y a su vez aprenden los contenidos específicos de la asignatura.

Los problemas de diseño gráfico son de naturaleza abierta, lo que implica que las soluciones pueden ser variadas, existir varias soluciones correctas, no una única solución, lo cual al problematizar al estudiante y buscar muchas alternativas desarrollamos la creatividad. El método de resolución de problemas posee propiedades específicas y pasos a seguir.

El método de enseñanza resolución problemas requiere de pasos a seguir, los cuales se enfocan según lo enunciado por Martínez (1993), Hernández (2008), Díaz y Hernández (2010), Flores (2013) y Ortiz (2015), adaptados a la propuesta los siguientes:

Tabla 2

Etapas del método resolución de problemas

Pasos	Actividades
Motivación	El docente especifica la importancia de la creatividad y el desarrollo de problemas en la vida profesional para realizar diseños gráficos originales, comunicativos y únicos de acuerdo a su contexto. Subraya la importancia del trabajo en equipo y su importancia en el proceso de creación. Crea un clima comunicativo y confianza para un flujo activo de los conocimientos previos y nuevos.
Definir, identificar, el problema.	El docente propone y establece una necesidad o problema y señala requerimientos específicos para su solución y se determina la importancia y conexión del problema con los conocimientos nuevos adquiridos. Se establece de manera formal el problema de diseño gráfico con los objetivos claros a alcanzar al mismo tiempo que se indican las restricciones. También se indica los requerimientos o criterios para considerar la solución como exitosa.
Recolección de información.	Es necesario desarrollar la investigación o indagación previa a la realización del diseño, los estudiantes tienen que reunir toda la información relevante al

	problema propuesto, este paso permitirá revelar conocimientos específicos, antecedentes, referentes que ayudaran a generar una solución creativa.
Analizar la información.	Los estudiantes confrontaran la información recogida con el problema propuesto, con los saberes previos y con los nuevos conocimientos para generar soluciones posibles. En esta etapa es necesario contar con la actitud de los estudiantes, su predisposición para buscar soluciones, por lo cual es necesario crear un clima creativo.
Selección de alternativas de solución.	El estudiante propondrá varios bocetos como alternativas de solución, los que deben ser analizadas de acuerdo a los objetivos y criterios de logro, usar sus conocimientos para determinar con un dialogo con el docente cuales y porque son las soluciones acertadas. El estudiante tiene que escoger los bocetos de solución, los que cumple con los criterios indicados.
Diseñar la solución.	Una vez escogida la solución, el estudiante procederá a realizar el diseño escogido como la solución correcta, aplicará sus conocimientos técnicos y teóricos, así como demuestra actitud. El estudiante debe tener la capacidad de dar forma y concluir su diseño, superando toda clase de obstáculos.
Evaluar la solución del problema.	Una vez terminado el diseño, será evaluado de acuerdo a los criterios de logro, la técnica es la del museo.
Documentación y presentación oral.	Todo el proceso creativo será documentado por el estudiante en un informe escrito, en el que incluye los bocetos desarrollados como alternativa de solución, esta actividad es importante porque permite conocer el proceso creativos, así como ayuda entender a otros estudiantes como se alcanzaron las soluciones correctas.

Fuente: Elaboración propia a partir de Martínez (1993), Hernández (2008), Díaz y Hernández (2010), Flores (2013) y Ortiz (2015).

La implementación de una estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, necesita de varias técnicas o actividades específicas del docente que le permitan lograr los objetivos del método de resolución de problemas. En esta estrategia las técnicas a emplear serán: la comunicación por medio del dialogo socrático, el trabajo en equipo, motivación para lograr una implicación personal en la creación, debate, critica de obras gráficas celebres, técnica del análisis funcional, e informe técnico reflexivo. Se requiere el apoyo continuo y permanente del docente y de todo su dominio pedagógico en la aplicación de dichas técnicas.

En cuanto a la falta de implicancia personal de los estudiantes, que es una categoría emergente se propone que el docente motive y comprometa a los estudiantes con los conocimientos nuevos y previos a buscar soluciones a problemas reales de su contexto que los afecte directamente y se necesiten de soluciones originales, novedosas y aplicables. Esta motivación debe ser a lo largo de toda la sesión de clase y de todo el proceso creativo, el estudiante debe estar convencido que puede ayudar a encontrar soluciones correctas para su contexto.

Sobre las formas novedosas de resolver problemas e interpretar que es una categoría emergente del estudio de campo, se propone realizar diseños a partir del análisis y crítica de obras referentes, creando soluciones con información, signos y símbolos de su contexto, lo que promoverá miradas diferentes y búsquedas de alternativas nuevas, además esto implicara el uso de métodos empíricos, modos de indagación, trabajo de campo y posibilidad de incentivar la indagación, búsqueda de información y dialogar los resultados.

La falta de trabajo en equipo es una categoría emergente más del trabajo de campo para la cual se propone un trabajo colaborativos, el cual es un modelo interactivo de aprendizaje que propone a los estudiantes a construir juntos conocimientos y soluciones a problemas propuestos, lo que demanda a los estudiantes a realizar transacciones y conjugar experiencias previas, talento, esfuerzos, habilidades a fin de lograr metas establecidas o propuesta por el docente (Revelo, Collazos y Jiménez, 2017).

Al respecto los estudiantes trabajaran sus soluciones en grupos de cuatro a cinco participantes, los que en su interacción y propuestas enriquecen las ideas y la multiplicidad de saberes previos se llega a soluciones creativas, como lo afirma Csikszentmihalyi (1998), la creatividad se da dentro de comunidades que comparten formas de pensar y actuar, que aprenden de los demás y que a su vez se imitan las acciones.

Los medios de enseñanza: están conformados por los objetos naturales o sus representaciones, equipos o instrumentos que sirven de apoyo a la actividad del docente y los estudiantes para el buen funcionamiento del proceso enseñanza-aprendizaje (Zilberstein y Olmedo, 2015). Los medios usados en la propuesta deben contribuir a potenciar el pensamiento creativo, artístico, abstracto, crítico y productivo, los que deben estar en función de los procesos o acciones para obtener un aprendizaje significativo. Los medios de enseñanza no solo deben incluir medios materiales, sino debe incluir todo

aquello que contribuye a la efectividad y eficiencia del proceso. Los medios utilizados por la propuesta son; audiovisuales, libros, Pc, multimedia, internet, carteles, portafolio, imágenes gráficas, teléfonos celulares inteligentes.

La evaluación: es una actividad que facilita la comprobación de que, si se alcanzaron los objetivos propuesto y permite la estimación del nivel alcanzado, sirve de guía para tomar decisiones y orientarnos en cuanto a la dirección didáctica de la enseñanza Zilberstein y Olmedo (2015). En ese sentido la evaluación es un elemento regulador que indica de la calidad y nivel de aprendizaje de los estudiantes confrontado con los objetivos.

En la propuesta, la evaluación se centrará en la aplicación de lo aprendido en creación de imágenes gráficas, desarrollando así su creatividad enlazándola con los nuevos conocimientos recibidos. La evaluación de las competencias específicas están delineadas en el silabo de la asignatura que es objeto de estudio. Junto con la evaluación de su trabajo creativo permite al docente reevaluar y reorientar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se estimulará la autoevaluación y coevaluación entre los estudiantes, generando responsabilidad, critica y respeto. En la propuesta tenemos las siguientes actividades de evaluación:

¿Qué evaluar? Se evaluará la capacidad creativa de los estudiantes cuando diseña una imagen gráfica como solución a un problema presentado en la sesión de clases.

¿Para qué evaluar? Se evaluará para que el estudiante tenga un referente de su proceso creativo, cómo se va desarrollando con respecto a los logros esperados y qué es necesario complementar o profundizar para el logro de los objetivos del curso. Lo que permitirá incrementar el nivel creativo y su capacidad de solucionar problemas.

¿Cuándo evaluar? La evaluación es formativa a lo largo de toda la sesión de clase, la cual permitirá tener un juicio valorativo ya sea individual o grupal, del proceso de creación de soluciones a los problemas propuestos; permitiendo una pronta retroalimentación y orientación para un eficiente aprendizaje. La evaluación sumativa se realizará al finalizar el proceso.

¿Cómo evaluar? La evaluación será por una parte una evaluación formativa, continua para la medición cognitiva y su capacidad de resolución de problemas y

creaciones de soluciones originales y novedosas. Por otro lado, se aplicará la evaluación continua según lo estipulado por el silabo de la asignatura, con el uso de rubricas.

¿Quiénes evalúan? La evaluación se realizará por los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente y los estudiantes, la evaluación incluye la heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación.

La forma de organización: según Zilberstein y Olmedo (2015), es la base en la que se desenvuelve el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la cuales participan todos los implicados: estudiante, docente, institución, familia y comunidad. Está compuesta por componentes concretos del proceso de enseñanza-aprendizaje y se percibe en la forma en que se relacionan los elementos personales y no personales para alcanzar los objetivos propuestos.

La organización de la sesión de clase es un reto para el docente, ya que no es suficiente manejar perfectamente los conocimientos del curso, sino además dominio de didácticas y estrategias educativas ya que quien dirige y el responsable del éxito del proceso educativo. En este sentido el docente debe motivar, activar, estimular, implicar, trabajar en equipo y crear lazos afectivos que garanticen un aprendizaje y el desarrollo de la creatividad. El docente aplicará diversas y variadas formas de organizar la clase, en la propuesta se utilizará metodologías problémicas que abonan en el desarrollo de las formas de hacer, pensar y sentir de los estudiantes.

En la propuesta se añade en la forma de organización el trabajo colaborativo. El cual es un modelo de aprendizaje interactivo, donde los estudiantes construyen juntos el conocimiento, para lo que se requiere conjugar competencias, talentos y esfuerzos mediante acuerdos tácitos e intercambios que les permitan conseguir metas establecidas ya sea por el docente o ellos mismos (Revelo, Collazos y Jiménez, 2017). En este sentido el trabajo colaborativo es un proceso en que todos los componentes de la sesión de clase se comprometen a aprender juntos, lo que se aprende y se crea se consigue por el trabajo en grupo por la participación de cada integrante. El grupo decide a su interior como efectuar o encarar el trabajo creativo, que procedimientos seguir, como la distribución de las tareas.

En este proceso es importante la comunicación y la negociación a fin que se establezca un clima ideal para la creación, la interacción del profesor-estudiante y estudiante-estudiante estimula la creatividad desde diferentes ópticas, saberes y habilidades. El contexto es determinante para que las personas puedan ser creativa, si

hay presión sobre los estudiantes no hay un pensamiento libre, en un medio colaborativo se pierde las presiones individuales por lo que se puede desarrollar la creatividad.

El trabajo en equipo es una de las categorías emergentes, por lo cual se da énfasis en la propuesta, los estudiantes presentaran sus propuestas creativas por equipos. Al respecto Vygotsky (1995), refiere que se aprende a atreves de las interacciones y la comunicación con los otros, el docente debe procurar maximizar la capacidad de sus estudiantes a través de la discusión, la colaboración, la retroalimentación e interrelación. También señala a la cultura como el motor para la construcción de conocimiento, de la interactuación de unos con otros según las normas establecidas por la cultura.

Clapp (2018), sostiene que las creaciones más exitosas o soluciones más innovadoras y originales a problemas complicados se producen cuando se trabaja en grupos con integrantes de diversas capacidades y destrezas. En tal sentido se puede afirmar que el trabajo en equipo desarrolla la creatividad y crea un clima propicio para el éxito y la socialización.

El rol del docente es clave en la aplicación del método de resolución de problemas, su rol es la de facilitador del aprendizaje. Branda (2009), afirma que el docente debe estimular el debate, no son fuente de conocimientos, sino que facilitan el aprendizaje mediante preguntas propiciadoras del pensamiento y el debate; en este sentido el docente debe lograr que el estudiante se cuestione así mismo, analice y discuta el problema planteado. El docente posee habilidades y recursos para promover los procesos creativos, los conocimientos del curso aplicados a la creación de imágenes gráficas originales e imaginativas.

El docente tiene una misión social, es un mediador entre el contexto cultural y los estudiantes para generar la apropiación de los conocimientos, los cuales son seleccionados según los intereses de la sociedad y el crecimiento intelectual de los estudiantes Castellanos *et al.* (2002), Díaz y Hernández (2010) y Tobón (2013). En este sentido el docente tiene que relacionar los contenidos de la asignatura con la realidad de los estudiantes para lo cual tiene que dominar su tema y tener técnicas para explicar claramente y tener en claro los objetivos de la situación problémica propuesta. Debe tener claro su rol mediador, dominar le trabajo en equipo, asesorar individual y grupalmente a los estudiantes. Sánchez (2014), añade que el rol del profesor en relación al desarrollo de la capacidad creativa debe respetar a los estudiantes en cuanto a sus

ideas originales, demostrando que sus ideas tienen valor, propiciando la indagación y el autoaprendizaje, así como estimular el pensamiento divergente.

Por lo cual, los objetivos, los conocimientos, los ejercicios prácticos, la evaluación de la asignatura debe enfatizarse en la dimensión creativa y no en una función solo de transferencia de contenidos. De tal forma que el docente debe crear climas creativos que estimulen la imaginación y la fantasía, dejar que los estudiantes expresen sus ideas, reconocer sus hallazgos, impulsar su sensibilidad emocional, promover la resiliencia, tener una relación estrecha entre los conocimientos y su realidad.

El docente debe propiciar el trabajo en equipo, generando reflexión, debate entre los miembros del grupo y de este con el docente, a fin de que exista intercambio de conocimientos, aclarar dudas, aportando opiniones, de la misma manera debe mantener motivado a los estudiantes, interesándolos en el aprendizaje, en el intercambio de experiencias, conocimientos y soluciones a los problemas planteados. Para propiciar la creatividad en los equipos de trabajo el docente debe estimular la producción de ideas originales e insólitas, infundir actitudes de indagación y resolución de problemas, estimular la confianza y seguridad de los estudiantes, despertar su interés y curiosidad, y finalmente fomentar el pensamiento divergente.

En consecuencia, el docente tiene un rol complejo ya que tiene que crear un clima creativo y motivacional para propiciar el cambio en los estudiantes, aprendan a trabajar en equipo, mejoren su comunicación a través del dialogo asertivo, a tener iniciativa, autonomía, aprender a aprender, internalicen los contenidos del curso y lo relacionen con su contexto. Además, el docente no puede perder de vista los procesos afectivos, volitivos, emocionales que conyugan a un aprendizaje efectivo.

El rol del estudiante está centrado en su papel protagónico, responsable y activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la construcción de su propio conocimiento, en la reflexión de que, como y porque aprende, a interrelacionarse con sus congéneres de forma respetuosa y solidaria, estar motivado a realizar acciones intelectuales y creativas, buscando aprender y aprender a aprender (Castellanos et al. 2002 y Castellanos et al. 2007). En este sentido el estudiante busca, indaga y crea las soluciones más acertadas a los problemas presentados por el docente, con lo cual contribuye a su formación integral y se relaciona con su entorno profesional o social.

El estudiante en el método basado en situaciones problémicas debe mostrar interés y compromiso por un aprendizaje efectivo, mostrarse dispuesto a trabajar en

equipo colaborativamente, y dentro del grupo tener apertura mental para escuchar las diferentes opiniones, compartir el conocimiento y aprender de los demás. Investigar, indagar y buscar información para resolver creativamente los problemas propuestos. En relación a la creatividad los estudiantes deben mostrar actitudes como la curiosidad, originalidad, flexibles, independencia en pensamiento, imaginativos y perseverantes, lo cual se logra si el estudiante está motivado e implicado con los contenidos del curso.

Por consiguiente, el estudiante es responsable de su aprendizaje, está comprometido con la solución de los problemas propuestos a su vez asimila y comprende las ideas y conceptos nuevos; trabaja en grupo y es colaborativo, comprende que el aprendizaje y la creatividad es social; son abiertos a escuchar nuevas ideas, nuevos enfoques aun siendo contradictorios a sus pensamientos propios; son empáticos, desarrollan sus propios esquemas en base de lo aprendido encontrar soluciones, son comunicativos, consiguiendo una fluidez de ideas en el equipo y con el docente. Por último, ser reflexivos o pensadores críticos.

Implementación de la estrategia metodológica

La implementación de la propuesta cumple con el tercer objetivo de la investigación, para ello se diseñó una guía metodológica enmarcada en el método de resolución de problemas. El proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser organizado, planificado y dirigido con la intención de mejorar y potenciar el pensamiento creativo, y las habilidades, destrezas y actitudes que demanda la asignatura. La guía responde a las orientaciones, procedimientos y conceptos para la ejecución de la estrategia planteada y las sesiones de clase a desarrollarse. Un diagnóstico de la situación inicial del estudiante es base primordial para la elaboración de una estrategia que maximice los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje, en este sentido la guía está orientada a superar el problema encontrado en el estudio de campo

Lineamientos y orientaciones metodológicas para la elaboración de sesiones de enseñanza-aprendizaje.

El proceso de enseñanza-aprendizaje del curso de Fundamentos Visuales es teórico y práctico, se realiza en talleres acondicionados para la creación gráfica. Addine (2013), afirma que la sesión de clase debe caracterizarse por una secuencia lógica, la cual facilite el aprendizaje en sus tres dimensiones: lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal. En este sentido la sesión de clase es una secuencia lógica y metodológica que impulse al

estudiante de forma activa a incorporar a su bagaje cultural los conocimientos recibidos, saber ponerlos en práctica y articular todo ello con sus actitudes y valores para un buen ejercicio no solo profesional sino como ciudadano.

Ortiz (2015), sostiene que la sesión de clase debe proponer tareas que vinculen al estudiante con los problemas reales de su contexto, estimular el debate y propulsar la investigación, las tareas antes referidas deben permitir la participación de todos los estudiantes, propiciando seguridad, autoestima y valoración de sus compañeros. El docente a su vez debe conocer las peculiaridades individuales de los estudiantes para detectar problemas de aislamiento del proceso educativo. La sesión de clase propiciara que los educandos piensen, plateen opiniones, criterios, dudas, preocupaciones e inquietudes para lo cual el docente creara un clima de empatía, aceptación y comprensión.

En consecuencia, las sesiones de clase deben ser novedosas, variadas, y exigentes en las actividades planteadas, las sesiones de clase esta conforma por etapas diferenciadas: el inicio, el desarrollo y el cierre donde los estudiantes mediados por el docente, evidencian y demuestran lo aprendido y surgen inquietudes para continuar investigando sobre lo aprendido. La propuesta se implementará en tres sesiones de clase, donde se evidenciará las acciones didácticas para la implementación de la guía metodológica y resolver la falta de impulso a la capacidad creativa. Teniendo como base la didáctica desarrolladora y su enfoque socio formativo, dispone que el problema a solucionar se realiza a partir de una situación real y en trabajo colaborativo.

La **sesión inicial** establece los lineamientos, orientaciones y el modo de acción para ejecutar la estrategia. En el inicio se motivará a los estudiantes para involucrarlos en la asignatura, se definirán los objetivos de aprendizaje, se definirá la creatividad y se presentara las etapas de la resolución de problemas, se definirán responsabilidades, disposiciones y compromisos dentro de la clase y del equipo de trabajo. A continuación, mediante imágenes gráficas se recabarán los saberes previos y se presentara el tema, la imagen gráfica a crear y la forma de evaluación.

En el desarrollo, se expondrá los conocimientos indicados por el silabo: Teoría de la percepción y leyes de la Gestalt. Seguidamente se presenta la situación problemática detonante para impulsar la habilidad creativa: Realizar un diseño en que se evidencie al menos dos leyes de percepción de la Gestalt. Para ello como detonante creativo de presentará la imagen gráfica del diseñador argentino Jorge Alderete (se muestra en

anexos), imagen donde se puede apreciar los contenidos de la clase y está relacionada con el contexto latinoamericano. La imagen gráfica a través de la técnica de lista de atributos se interpretará, analizara y se llegara a conclusiones por grupos de trabajo, a partir de su informe, de los atributos hallados en la imagen y relacionándolo con su contexto propondrán un mínimo de tres bocetos por estudiante.

En el cierre de la sesión se presentarán los bocetos y los estudiantes sustentarán los mismos que mediante dialogo con el docente se seleccionara uno de ellos para su trabajo final que lo realizar de forma técnica la siguiente sesión de clase. Finalmente se deja una investigación sobre técnicas de ilustración.

En la **segunda sesión**, durante el inicio se motivará al estudiante por los logros alcanzados, se recuperarán saberes previos y se establece los tiempos, técnicas para realizar el trabajo gráfico. En el desarrollo de la clase, se expondrá el tema del día: Fondo y forma, ilusión óptica. A continuación, los estudiantes proceden a la ejecución de su trabajo creativo a partir del boceto seleccionado en la clase anterior, el trabajo es personal, pero lo realizaran en equipo de trabajo colaborativo compuestos por 4 estudiantes, el docente da a conocer técnicas de dibujo y pintura indicando sus posibilidades de cada uno, los estudiantes por medio de la experimentación libre elegirán la técnica que ellos consideren más apropiada. El docente asesora individualmente y por grupo en cuanto los aspectos técnicos y de lenguaje visual. Al finalizar la sesión, los estudiantes elaboraran un informe de su proceso creativo, sus aciertos, errores, los conceptos y el mensaje de su creación.

En la **tercera sesión**, Se iniciará con la motivación, seguidamente se presentan los trabajos creativos en forma de museo y el informe final, los estudiantes exponen y debaten cada propuesta, concluyendo con la evaluación, que incluye una autoevaluación y coevaluación. Es importante, la participación activa de los estudiantes en la construcción del conocimiento, su protagonismo incrementa el aprendizaje, mejora sus habilidades y se siente motivado e interesado por la asignatura. La metodología propuesta conllevara al estudiante a ser un futuro diseñador gráfico creativo y capaz de resolver problemas a partir de la investigación y el análisis, con valores profesionales y humanos que contribuya al desarrollo de su sociedad. Inmediatamente después se activarán los saberes previos y se plantea el conflicto cognitivo a partir de los trabajos elaborados por los alumnos. Se desarrolla del tema Elementos visuales de las imágenes, se establecerá una dialogo al respecto.

Se presenta la situación problemática: realizar una imagen con todos sus elementos visuales con la técnica del collage. Se presenta la imagen del diseñador Paul Rand, a partir de la cual crearan sus propios trabajos, se forman equipos de cuatro estudiantes y mediante la técnica de lista de atributos y debate realizaran una interpretación de la imagen, a partir de dicho informe relacionándolo con su contexto elaboraran tres bocetos. Al cierre de la sesión presentaran su informe y los bocetos, de los cuales se seleccionará uno para su trabajo final. Para la siguiente clase se encarga una investigación sobre el collage.

Valoración de la propuesta metodológica por juicio de expertos

En relación a la viabilidad de la propuesta metodológica diseñada, que busca modificar el estado actual del desarrollo de la creatividad en los estudiantes del primer ciclo de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima, se empleó la técnica de criterio de juicio de expertos. Este método demanda cumplir rigurosos requisitos, por lo cual se diseñaron fichas de valoración y se eligieron los expertos por su idoneidad académica, su experiencia en temas de creatividad y educación. As referidas fichas de validación se aprecian detalladamente en anexo.

Características de los Especialistas.

Los especialistas seleccionados que validaron la propuesta metodológica son tres docentes con una larga trayectoria profesional, cuentan con los grados académicos y científicos que les da autoridad para evaluar el contenido científico de la propuesta metodológica. En la tabla 3 se muestran los detalles de los especialistas.

Tabla 3

Especialistas seleccionados para la Validación de la propuesta

Nombre	Grado Académico	Especialidad profesional	Ocupación	Años de Experiencia
Alejandro Cruzata Martínez	Doctor	Ciencias Pedagógicas	Docente superior	25 años
Miriam Velázquez Tejada	Doctora	Educación	Docente superior	24 años
Fernando Goñi Cruz	Doctor	Docente Física-Matemática	Docente superior	17 años

Fuente: Staff de investigadores USIL.

Valoración Interna y externa de la propuesta.

Se diseñaron para efectos de la validación dos fichas, una para la validación interna y otra para la externa; cada una con diez criterios de evaluación e indicadores cuantitativos y cualitativos. Los especialistas señalaron su valoración en cada uno de los diez criterios, cada uno de ellos se le asignó un puntaje: Deficiente un punto, bajo con 2 puntos, regular con tres puntos, buena con cuatro puntos y muy buena con 5 puntos. En cada ficha de evaluación se pueden obtener hasta 50 puntos, lo que sumado en las dos fichas tendríamos un total de 100 puntos, en consecuencia, los resultados de la valoración se pueden medir como lo indica la Tabla 4.

Tabla 4

Tabla de Valoración

0-25	Deficiente
26-50	Baja
51-70	Regular
71-85	Buena
86-100	Muy buena

Fuente: Ficha de valoración de la propuesta metodológica USIL (2019).

En la valoración cualitativa de expertos, se consideraron en las fichas de validación tres dimensiones: positivos, negativos y sugerencia. La primera ficha está referida a la validación interna de la propuesta, el especialista juzga la factibilidad de aplicación de los resultados propuestos, la calidad de la propuesta para ser aplicada por otros docentes, la posibilidad de aplicar esta propuesta en otros contextos similares; la correspondencia con las necesidades sociales e individuales que se presentan en la actualidad; congruencia entre el resultado propuesto y el objetivo fijado, la novedad en el uso de los conceptos y procedimientos de la propuesta metodológica, valoraron además, si la propuesta tiene fundamentos educativos, curriculares y pedagógicos acertados, detallados y precisos, valoraron la contextualización de la propuesta a la realidad en estudio, valoraron a su vez el nivel de precisión, coherencia, certeza y fácil implementación de sus objetivos y si la propuesta contiene un plan de acción de lo general a lo particular.

La segunda ficha corresponde a la valoración externa, en la cual se tomaron en cuenta los siguientes criterios: claridad en el lenguaje, objetividad de las conductas

observables, actualidad en los avances de la ciencia pedagógica, organización lógica, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia, si la estrategia metodológica responde al propósito del diagnóstico y la pertinencia de la propuesta. Una vez revisadas las validaciones de los expertos se obtuvieron los siguientes resultados numéricos expuestos en la siguiente tabla:

Tabla 5

Puntuación y promedio de la validación

Nombre	Grado Académico	Validación interna	Validación externa	Validación final
Alejandro Cruzata Martínez	Doctor	40	40	80
Miriam Velázquez Tejada	Doctora	46	49	95
Fernando Goñi Cruz	Doctor	41	38	79
Promedio		42	42	85

Fuente: Elaboración propia a partir de la ficha de validación de la propuesta metodológica USIL (2019).

De los resultados obtenidos después de realizar el promedio de la valoración de expertos, podemos concluir que la propuesta está considerada como buena. Por tanto, la propuesta metodológica posee una validez interna y externa que hace posible su aplicación en el desarrollo de la asignatura de Fundamentos visuales de la carrera de Diseño Gráfico de institutos técnicos superiores de Lima. Las fichas de valoración se muestran en los anexos.

Conclusiones

La educación superior además de brindar una gama de conocimientos teóricos, debe construir habilidades para que los estudiantes puedan adaptarse a los constantes cambios de la sociedad moderna. Es requisito que el educando aprenda a aprender, adquiriendo independencia intelectual, ser emprendedor, líder, pesador crítico, creativo y asumir valores éticos y convertirse en agentes de cambio.

La presente investigación mediante la sistematización teórica, el estudio de los datos recabados en el trabajo de campo permite modelar una estrategia metodológica que impulse el desarrollo de la creatividad en estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico. El cumplimiento de las tareas científicas y los objetivos planteados en la investigación se llega a las siguientes conclusiones:

Primera:

El diseño de una estrategia metodológica que permitirá incrementar los niveles de creatividad en los estudiantes del curso de Fundamentos Visuales de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto privado de Lima, la propuesta mencionada aborda los distintos aspectos y dimensiones que están presentes durante el desarrollo del curso y a partir de la aplicación del método problémico se incidirá en desarrollar la capacidad creativa, con lo cual se cumplió el objetivo general propuesto en la investigación.

Segunda:

Se cumplió con éxito la realización de la primera tarea científica, para ello se utilizaron técnicas e instrumentos de recolección de datos en la unidades de análisis, el posterior análisis de estos datos permitió obtener un diagnóstico detallado del estado actual del desarrollo de la creatividad artística de los estudiantes del curso, se pudo evidenciar cuales son las principales falencias presentes durante el proceso creativo de los estudiantes y así enfocarse en la propuesta de solución para subsanar estas carencias.

Tercera:

Se sistematizaron los fundamentos teóricos y prácticos de la estrategia metodológica para desarrollar la creatividad de los estudiantes del curso Fundamentos Visuales, para ello se recurrió al planteamiento y estudio de las categorías apriorísticas, vistas desde la perspectiva de los autores de base; seguido, se sistematizaron, mediante proceso de

triangulación y codificación, aquellas categorías emergentes pertinentes para el proceso de investigación, en consecuencia se cumplió con la segunda tarea científica.

Cuarta:

Para la modelación de la propuesta se consideraron aquellos criterios identificados durante el desarrollo de la investigación, así como los fundamentos de criterio de expertos, la propuesta contiene elementos relacionados entre sí, siguiendo fases secuenciales involucradas en el proceso creativo de los estudiantes del curso, se consideraron las implicancias teóricas, metodológicas y prácticas de la propuesta, de esta forma se cumplió con la tercera tarea científica propuesta en la investigación.

Quinta:

Para el desarrollo de la propuesta se identificó las potencialidades curriculares de validez de la misma, los actores involucrados en la propuesta son los estudiantes y docentes del curso, así como el contexto en el cual se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, adicional a ello, la propuesta cuenta con una validación interna y externa respaldada por expertos en el tema, en consecuencia, la cuarta tarea científica de la investigación fue realizada con éxito.

Recomendaciones

Primera:

Valorar la aplicación de la propuesta metodológica presentado como producto científico de la presente investigación en las asignaturas de Fundamentos Visuales del primer ciclo de estudio de la carrera de diseño gráfico, aplicarla como una alternativa pedagógica que orienta al docente en su desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y al mismo tiempo comprobar su efectividad.

Segunda:

Promover talleres dirigidos a los docentes respecto a los alcances del trabajo colaborativo en la sesión de clase, mediante el cual pueden promover junto con el método problémico el desarrollo de la creatividad, con lo cual se afianzará el rol de agentes de cambio de ellos y de los estudiantes.

Tercera:

Relacionar los temas y problemas planteados con problemas reales de su contexto, lo cual implica al estudiante y asume un rol protagónico creando soluciones que transformarían su sociedad. La creatividad les permitirá hallar soluciones a muchos problemas que les rodean.

Cuarta:

Promover en los estudiantes la importancia de la creatividad en su vida profesional y en su vida personal, la necesidad de adaptarse a un mundo cambiante donde rápidamente se cambia de tecnología uno debe estar prepara a ello.

Referencias

- Acaso, M., Belver, M., Nuere, S., Moreno, M.C., Antúnez, N., & Ávila, N. (2011). *Didáctica de las Artes y la cultura visual*. Madrid: Akal.
- Addine, F. Calzado, L. (2008). La didáctica: una visión histórica desde su desarrollo en el Verona [versión digital]. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 47, 33-42.
- Addine, F. (2013). *La didáctica general y su enseñanza en la Educación Superior Pedagógica. Aportes e impactos*. La Habana: Pueblo y Educación, 9-27.
- Alania, R (2016). *Eficacia del programa "reactivando la inteligencia gráfica" en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III ciclo de Ciencias de la comunicación de la Universitaria. Universidad Peruana Unión* (Tesis de maestría). Recuperada de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/456/Rodolfo_Tesis_maestria_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Álvarez, R. (1997). *Hacia un currículo integral y contextualizado*. La Habana: Academia.
- Álvarez, C. (1999). *La escuela en la vida*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Anzieu, A. (1993). *El Cuerpo de la obra. Ensayos psicoanalíticos sobre el trabajo creador*. México: Siglo XXI.
- Arañó G (1994). Arte, educación y creatividad. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación. Universidad de Sevilla*. <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/45428>.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10. Recuperado de http://mc142.uib.es:8080/rid=1PNRKBXQH-ZPXP9T-1XB/Aprendizaje_significativo.pdf
- Branda, L. A. (2009). El aprendizaje basado en problemas. De herejía artificial a res populares. *Revisión en Formación Médica Continuada*. Documento en línea. Disponible: <http://scielo.isciii.es/pdf/edu/v12n1/revision.pdf>
- Campos, V. & Moya, R. (2011). La formación del profesional desde una concepción personalizada del proceso de aprendizaje (versión electrónica). *Cuadernos de Educación y Desarrollo*. 3, 1-6.
- Castellanos, D., Castellanos, B., Llivina, M., Silverio, M., Reinoso, C. y García, C. (2002). *Aprender y Enseñar en la Escuela: Una concepción desarrolladora*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Castellanos, D., Reinoso, C. y García, C. (2007). *Para promover un aprendizaje desarrollador*. La Habana: Colección de proyectos
- Clapp, E. (2018). *La creatividad como proceso participativo y distribuido*. Madrid: Narcea
- Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa [versión electrónica]. *Revista Theoria*, 14, 61-71.

- Conde, L. (2015). *El diseño y la creatividad: heurística y técnicas de creatividad en la generación de ideas para el proyecto de diseño gráfico: la praxis en el aula en el contexto de la Escuela Superior de Diseño de Madrid* (Tesis doctoral). Recuperada de <https://eprints.ucm.es/39019/1/T37744.pdf>
- Crispín, M., Caudillo L., Doria C., y Esquivel M. (2011). *Aprendizaje Autónomo, orientaciones para la docencia, Aprendizaje Autónomo* (pp. 49-65). México D. F., México: Universidad Iberoamericana.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- De Bono, E. (2000). *El pensamiento lateral: Manual de la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- De Bono, E. (2004). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós.
- De la Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica*. Barcelona: Ortaedro.
- Davis, G.; Scott, T. (1975). *Estrategias para la creatividad*. Buenos aires: Paidós.
- Delors, J (1996). *La educación encierra un tesoro. Madrid*: Santillana.
- Díaz y Hernández (2010). *Estrategia Docente para un aprendizaje significativo*. México: Mc. Graw Hill (3ra Edición).
- Esquivas, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones [versión electrónica]. *Revista Digital Universitaria. Universidad Nacional Autónoma de México*, 5-7. Recuperado de: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Fernández, C. y Aguado, M. (2017). Aprendizaje basado en problemas como complemento de la enseñanza tradicional en Fisicoquímica. *Investigación Educativa*. 1(27), 154-162.
- Flores, R. (2013). *Pedagogía del conocimiento*. México: McGraw Hill.
- Froufe, M. (2011). *Psicología del aprendizaje: principios y aplicaciones conductuales*. México: Paraninfo.
- Fuentes, A. (2018). *La chispa creativa; como la imaginación nos hizo humanos*. Bogotá: Ariel.
- García, L. (2014). *Consideraciones de la creatividad en maestros*. En García, L. (Eds.), *La creatividad en la educación* (46-72). La Habana: Pueblo y educación
- Gardner, H. (2014). *Mentes Creativas. Una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós (3ra impresión).
- Gomes, M. Deslauriers, J, Alzate, M (2010). *Cómo hacer tesis de maestría y doctorado*. Bogotá: OCOE.
- Guevara, E. (2017). *Propuesta pedagógica para desarrollar el potencial creativo en los niños del 1° grado de la I E n°11559 "El Triunfo" – Tuman 2016* (Tesis de maestría).

Recuperada de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1819/BC-TES-TMP-670.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Guido, L. (2012). *Aprender a aprender*. México: Red Tercer Milenio.

Harari, Y. (2018). *21 Lecciones para el siglo XXI*. Lima: Debate.

Hegel, G. (1997). *Introducción a la estética*. Barcelona: Península.

Heidegger, M. (1988). *Arte y poesía*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Hernández, M. J. (2008). La enseñanza problémica. Su importancia en la motivación. *Varona* (48), 40-45. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/3606/360635566007.pdf>

Hopenhayn, M. (2003). Educación, comunicación y cultura en la sociedad de la información: una perspectiva latinoamericana. *Revista de la Cepal* 81.

Ibargüen, R. (2013). *Estrategia metodológica "CICER" propuesta para la enseñanza de las Ciencias Naturales* (tesis de maestría). Recuperada de <http://www.bdigital.unal.edu.co/10982/1/39407340>. 2013.pdf.

INEI (2018). Nota de prensa: <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/lima-alberga-9-millones-320-mil-habitantes-al-2018-10521/>

Lanuez, M; Fernández, E. (2003). *Material docente del curso básico de Metodología de la Investigación Educativa. Maestría en Educación*. La Habana: Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño. Cátedra UNESCO.

Lanuez, M; Martine, M & Pérez, V (2008). *La investigación educativa en el aula*. La Habana: Pueblo y Educación.

León, A. (2007). Que es la Educación. *Educere*, vol. 11, núm. 39. Caracas: Universidad de los Andes.

Lorenzo, R. & Martínez, M. (2014). *Imaginación y talento en la educación*. En García, L. (Eds.), *La creatividad en la educación* (73-92). La Habana: Pueblo y educación.

Macías, M. & Castro, O. (2000). La implicación progresiva: estrategia formativa, propuesta innovadora [versión electrónica]. *Revista Aula abierta*, 75, 161-173.

Mackinnon, D. (1978). Algunos Problemas Críticos para la Futura Investigación sobre la Creatividad, *Revista Innovación Creadora*, 2, 15-33.

Majmutov, M. I. (1984). *La enseñanza problémica*. La Habana: Pueblo y Educación.

Marín, R.; De la Torre, S. (2003). *Manual de la creatividad*. Barcelona: Vives Vives.

Marín, T. (2013). *Arte, creatividad y diseño*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Marina, J. & Marina, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Barcelona: Ariel.

Martínez, M. (1993). *Enseñanza Problémica y Pensamiento Creador*. México: Universidad Autónoma de Sinaloa.

- Martins de Castro, D. (2006). Comprensión crítica y aprendizaje dialógico: lectura dialógica. *Revista Lectura y vida*. Recuperado de http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a27n1/27_01_Martins.pdf
- Medina, A.; Mata, F. (2008). *Didáctica. General*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Medina, N. (2015). *Estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años de educación inicial* (Tesis de maestría). Recuperada de 172.16.1.146/biblioteca/catalogo/ver.php?id=551&idx=PT0000822.
- Ministerio de Educación. (2006). *Proyecto Educativo Nacional al 2021, la educación que queremos para el Perú*. Perú: Minedu.
- Ministerio de Educación. (2015). *El Perú en PISA 2015, Informe nacional de resultados*. Perú: Minedu.
- Ministerio de Educación. (2016). Plan Estratégico Sectorial Multianual de Educación 2016 – 2021. Perú: Minedu.
- Ministerio de Educación. (2016) *Ley de institutos y escuelas de educación superior y de la carrera pública de sus docentes N° 30512*. Lima: El Peruano.
- Minotta-Valencia, C. (2014). Caracterización de las fases en la resolución de problemas y su análisis a través del reporte verbal del pensamiento [versión electrónica]. *Revista Horizontes Pedagógicos* 16, 166-177.
- Molina, A. (2014). *Didáctica de la Ingeniería. Fundamentos teóricos y metodológicos*. La Habana: Ministerio de Educación Superior.
- Moore, S. y Murphy, M. (2009) *Estudiantes excelentes. 100 ideas prácticas para mejorar el autoaprendizaje en Educación Superior*. Madrid. Narcea.
- Mora, F. (2017). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza.
- Morales, J. (2001). *La evaluación en el área de educación visual y plástica en la educación secundaria obligatoria* (Tesis doctoral). Recuperada de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5036/jjma01de16.pdf.pdf>.
- Olea, C. (2015). *Taller de teatro integrativo para desarrollar y evaluar la creatividad en los estudiantes de educación secundaria básica* (Tesis de maestría). Recuperada de 172.16.1.146/biblioteca/catalogo/ver.php?id=566&idx=PT0000561.
- Ortega, H. (2014). *La creatividad en la enseñanza del docente universitario de la Universidad Autónoma de Zacatecas* (Tesis doctoral). Recuperado de <https://eprints.ucm.es/28480/1/T35768.pdf>
- Ortega, G. & López, R. (2014). *En la búsqueda de climas creativos*. En García, L. (Eds.), *La creatividad en la educación* (161-196). La Habana: Pueblo y educación.
- Ortiz, A. (2015). *Pedagogía y docencia universitaria: Hacia una didáctica de la educación superior*. (Tomo 1). Bogotá: Distribooks.
- Ortiz, P. (2008). *Educación y formación de la personalidad*. Lima: Universidad de Ciencias y Humanidades.

- Piaget, J. (1967). *Psicología de la inteligencia*. Buenos aires: Psique.
- Piaget, J. (1975). *Psicología y epistemología*. Barcelona: Ariel.
- Pimienta J. (2012). *Estrategia de enseñanza- aprendizaje*. México: Pearson Educación.
- Prieto, M, Mijares, B y Llorent. (2014). Roles del docente y del alumno universitario desde las perspectivas de ambos protagonistas del hecho educativo [versión electrónica]. *Publicaciones Urbe*, 1, 1-8.
- Real Academia Española, (2014). *Diccionario de la lengua española* (23 ed.). Recuperado de <https://www.rae.es/diccionario-de-la-lengua-espanola/la-23a-edicion-2014>.
- Ramírez, L., Arcila, A., Buriticá, L y Castrillón (2014). *Paradigmas y modelos de investigación. Guía didáctica y módulo*. Bogotá: Fundación Universitaria Luis Amigó.
- Recio, A. (1995). *El perfil del educador para el siglo XXI*. Colombia: Universidad Militar Nueva Granada.
- Revelo, C., Collazos, A y Jiménez, J. (2017). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. Bogotá: *TecnoLógicas*, vol. 21, no. 41, pp. 115-134.
- Reyes, L. (2013). *El Debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. (Tesis de maestría) http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/3075/Reyes_al.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ricarte, M. (1999). *Creatividad y comunicación persuasiva*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, Universitat Jaume I, Universitat Pompeu Fabra, Universitat de València.
- Robinson, K. (2012). *Busca tu elemento. Aprende a ser creativo individual y colectivamente*. Madrid: Empresa Activa.
- Robinson, K. (2013). *El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Barcelona: Conecta.
- Robinson, K. (2016). *Escuelas creativas. La revolución que está transformando la educación*. México: Grijalbo
- Rodríguez, M. (2005). *Manual de creatividad, los procesos psíquicos y el desarrollo*. México. Trillas.
- Rodríguez, P. (2015). *Perfiles Metacognitivos de la Creatividad Artística* (Tesis Doctoral) Recuperado de http://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/bitstream/handle/11093/566/perfiles_metacognitivos_de_la_creatividad_art%C3%ADstica.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, P y Gayarrola, F (2012). Propuestas didácticas para una pedagogía de la muerte desde la creatividad artística. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10, 2.

- Root-Berstein, R.; Root-Berstein M. (2002) *El secreto de la creatividad*. Barcelona: Kairós.
- Sánchez, H. (2014). *Psicología de la Creativa*. Lima: Visión Universitaria – Universidad Particular Ricardo Palma.
- Sánchez, M. (2015). *Creatividad y emoción: La intuición y las emociones positivas en el artístico* (Tesis doctoral). Recuperada de <https://eprints.ucm.es/33332/1/T36442.pdf> Universidad Complutense de Madrid. España.
- Sánchez, M. (1996). *Inspiración y creatividad en la producción y educación artísticas*. Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense.
- Sánchez, E. (2010). *La inteligencia creativa*. Málaga. Ediciones Aljibe.
- Savater, F (2004). *El valor de educar*. Barcelona: Ariel
- Sawyer, R; De Zutter, S. (2009). Creatividad distribuida: cómo surgen las creaciones colectivas de la colaboración. *Revista Psicología de la estética, la creatividad y las artes*, 3, 81-62.
- Schwartz, D.M. *Everyone's a winner when it comes to sports /o the brain GPO system*, Sin datos de lugar y fecha de edición, pp. 87 - 92.
- Soto, V. (2013). *Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en Segundo Ciclo de Educación Infantil* (Tesis de maestría). Recuperada de <https://eprints.ucm.es/22396/1/T34662.pdf>
- Tamayo, C. (2017). *La modelación científica: algunas consideraciones teóricas metodológicas*. Cuba: Santiago, pp. 79-90.
- Tierno, B. (2008). *Optimismo vital*. Barcelona: Temas de hoy.
- Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencia: Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Bogotá: Ecoe.
- Tünnermann, C. (2013). Diez respuestas de la educación superior a los desafíos contemporáneos (versión electrónica). *Revista Universidades*, 56, 5-14.
- Unesco (1999). *Conferencia mundial sobre la Educación superior para el siglo XXI*. Paris. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000117022_spa
- Unesco (2006). *Conferencia mundial sobre la educación artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI*. Lisboa: Hoja de Ruta para la educación artística.
- Unesco (2010). *Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. Paris: Unesco.
- Vygotsky, L. S. (1981). *Dinámica del desarrollo del escolar en relación con la enseñanza*. La Habana: ISP “Enrique José Varona”.
- Vygotsky, L. (1987). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. La Habana: Científico – Técnica

Weller, J. (2003). La problemática inserción laboral de los y las jóvenes. *CEPAL-Serie Macroeconomía del desarrollo*. Recuperado de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/5391/1/S0312870_es.pdf

Young, R. (1993). *Teoría crítica de la educación y discurso en el aula*. Madrid. Paidós Ibérica.

Zilberstein, J. y Olmedo S. (2015). Didáctica desarrolladora: posición desde el enfoque histórico cultural. Brasil: *Educação e Filosofia Uberlândia*, v. 29, n. 57. Documento en línea. Recuperado de: <http://www.seer.ufu.br/index.php/EducacaoFilosofia/article/view/28056/17967>

ANEXOS

Matriz Metodológica

Problema de investigación	Preguntas científicas	Objetivo general	Objetivos específicos	Categorías	Sub-categorías	Método	Técnicas	Instrumentos	Unidad de análisis	
¿Cómo contribuir al desarrollo de la creatividad artística en estudiantes del primer ciclo de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?	¿Cuál es el estado actual del desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?	Diseñar una estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.	Diagnosticar el estado actual del desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.	Creatividad artística	Ideas con originalidad.	Histórico-lógico	Observación a clase	Guía de observación a clase	Fuentes bibliográficas	
					Desarrollo de ideas con flexibilidad.	Inductivo-Deductivo				
										Equilibrio en la producibilidad de ideas
	Inspiración creativa		De lo abstracto a lo concreto		Encuesta a estudiantes	Cuestionario preguntas abiertas				
	Rol del estudiante								Dialéctico	Modelación
	¿Qué criterios se tendrán en cuenta en la modelación de una propuesta metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?									
			Aprendizaje significativo							
			Rol del docente							
	¿Cómo validar por criterio de expertos la efectividad de una estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?		Validar por criterios de expertos la efectividad de la estrategia metodológica modelada para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.							

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

Estrategia metodológica para contribuir al desarrollo la creatividad artística en estudiantes de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima						
Problema de investigación	Preguntas científicas	Objetivo general	Objetivos específicos	Categorías	Sub-categorías	Indicadores
¿Cómo contribuir al desarrollo de la creatividad artística en estudiantes del primer ciclo de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?	¿Cuál es el estado actual del desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?	Diseñar una estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.	Diagnosticar el estado actual del desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.	Creatividad artística: Proceso de tener ideas originales que tengan valor. Hay que producir en primer lugar ideas nuevas, imaginar diferentes posibilidades, opciones y alternativas. Después hay que desarrollar esas ideas juzgando cuáles son más efectivas o parecen tener más calidad. Hay un delicado equilibrio entre producir ideas, evaluarlas y perfeccionarlas. Hay que tener en cuenta que las ideas originales pueden emanar de la inspiración creativa de mentes individuales, pero no emergen en un vacío cultural (Robinson 2012).	Ideas con originalidad: es la facilidad para ser diferente, distinto, diverso. Es la disposición para ver las cosas de otra manera y se mide por las respuestas extrañas, por las asociaciones remotas y por el ingenio. (Ricarte 1999).	Presenta varias ideas no comunes, imaginativas para la solución de un problema. Presenta apertura a diferentes ideas nuevas y puntos de vista.
	¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos de una estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?		Desarrollo de ideas con flexibilidad: en el proceso creativo implica desarrollar muchas ideas, pero esta deben ser evaluadas cuáles son más idóneas o tienen más calidad, o se pueden transformar en otras ideas mejores (Robinson 2012).		Imagina diferentes posibilidades, opciones y alternativas para un problema, sacando ventaja de los obstáculos. Evalúa sus ideas si son procedentes o no, por su habilidad de contrastar la información. Mejora o transforma sus ideas para elaborar soluciones óptimas.	
			Equilibrio en la producibilidad de ideas: es en qué medida estamos creando ideas y al mismo tiempo evaluándolas, generando un juicio de nuestro propio trabajo que nos diga si vamos o no por el buen camino, si se trata de una idea buena o mala sin tener que esperar al juicio de los expertos. Robinson (2012) y Csikszentmihalyi (1998).		Produce muchas ideas, al mismo tiempo las evalúa para concretar en un producto novedoso. Mejora continua de sus ideas con independencia crítica frente a una sumisión intelectual. Realiza crítica de sus ideas formulada para resolver un problema, innovando y rechazando la repetición.	
			Inspiración creativa: es un fenómeno exógeno al hombre, es de procedencia exterior y se refiere a la capacidad de construir nuevas ideas a partir de conexiones y asociaciones de información ya conocida. Es un estímulo que puede venir de otras personas o de acciones precedentes. Sánchez (1996), Marín (2013), Robinson (2012).		Produce ideas y soluciones originales a partir de estímulos exteriores de forma autónoma. Soluciona problemas de su entorno focalizando su atención sobre una persona, un objeto, referencias. Construye soluciones a partir de información ya conocida o soluciones antes dadas.	
			Rol del estudiante: el estudiante está comprometido en la búsqueda del conocimiento, no es conformista con lo que se le brinda por parte del docente, sino que indaga hasta estar plenamente satisfecho con el nuevo conocimiento. El estudiante debe ser crítico, es muy activo, reflexivo, toma en serio sus estudios y acepta crítica de los demás. Moore y Murphy (2009).		Expone sus ideas y sus saberes de forma clara, concisa y segura. Indaga, pregunta sobre los nuevos conocimientos.	
					Es crítico, reflexivo con sus nuevos conocimientos.	
	¿Qué criterios se tendrán en cuenta en la modelación de una propuesta metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?	Determinar los criterios que se tendrán en cuenta en la modelación de una propuesta de estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.	Estrategia metodológica: es el grupo de procedimientos o métodos aplicados al proceso de enseñanza aprendizaje, que se entrelazan para desarrollar un aprendizaje significativo en el estudiante, tomando en cuenta el que, el como y el porque de lo que hacen (Díaz y Hernández, 2010).	Proceso enseñanza aprendizaje: es un fenómeno que se vive simultáneamente y se crea en un proceso de interacción e intercambio entre docente y estudiantes regidos con la intención de hacer posible el aprendizaje Contreras (1990).	Promueve la participación activa a partir de la exigencia de la clase. Estimula la capacidad de pensar y trabajar con originalidad y creatividad. Utiliza métodos de enseñanza que promuevan el rol activo del estudiante.	
	¿Cómo validar por criterio de expertos la efectividad de una estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima?			Aprendizaje significativo: es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes (Díaz y Hernández 2012).	Orienta las acciones de los estudiantes para fomentar la creatividad. Activa saberes previos.	
				Rol del docente: el docente será un pedagogo-investigador con una sólida formación social y humana, de tal forma se convierta en un agente de cambio no solo para sus estudiantes sino para el mismo y para su comunidad Recio (1995).	Promueve el autoaprendizaje y la autoevaluación en el aula. Aplica métodos y estrategias que promueven el aprendizaje a través del diálogo y las relaciones interpersonales. Promueve la investigación, la crítica y la reflexión sobre los conocimientos recibidos. Motiva a los estudiantes a seguir mejorando para hacer de ellos agentes de cambio en su comunidad.	

ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA A LOS DOCENTES

Datos Informativos:

Entrevistador : _____

Lugar y Fecha : _____

Duración : _____

Entrevistado : _____

Objetivo: Identificar las estrategias que el docente utiliza para desarrollar la creatividad artística en estudiantes de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.

-
1. ¿De qué manera logra desarrollar las competencias necesarias para desarrollar la creatividad?
 2. ¿Qué estrategias de enseñanza conoce para promover el desarrollo de la creatividad en una sesión de clase?
 3. ¿Qué saberes previos cree que necesitan los estudiantes para desarrollar su creatividad en una sesión de clase?
 4. En sus propuestas de diseño gráfico. ¿Qué recursos didácticos usa para desarrollar la creatividad para que logren tener opiniones propias y proponer soluciones diferentes?
 5. ¿Cómo Usted desarrolla en los estudiantes la crítica, reflexión, la autoevaluación y la investigación de los conocimientos que se les imparte en clase?
 6. ¿Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, qué tipos de ideas presentan los estudiantes para la solución de problemas propuestos?
 7. ¿Los estudiantes son muy imaginativos en la presentación de ideas para la solución de problemas y propuestas artísticas venciendo los diferentes obstáculos que se le pueden presentar en la sesión de clase?
 8. ¿Qué métodos usa para que los estudiantes mejoren y transformen sus ideas hasta una solución efectiva?
 9. ¿Cómo logra que el estudiante mejore continuamente sus ideas hasta obtener un producto final de acuerdo a sus expectativas?
 10. ¿Cómo cree Usted se puede estimular al estudiante para que produzca ideas originales a partir de su medio sociocultural?

11. ¿Cree Usted qué el estudiante se propone desarrollar su creatividad artística para ser un agente de cambio en su comunidad?
12. ¿Cómo motiva a los estudiantes a acepta retos creativos y a partir de estos, propone diferentes soluciones o alternativas para llegar a soluciones efectivas?
13. ¿Cuáles son sus métodos para desarrollar el autoaprendizaje en el aula? ¿De qué manera logra desarrollar las competencias necesarias para desarrollar la creatividad?

CUESTIONARIO A LOS ESTUDIANTES PARA DETERMINAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD ARTISTICA

Datos Informativos

Nombre y Apellido : _____
 Institución Educativa : _____
 Grado / Sección : _____ Fecha: _____

Objetivo:

Determinar las estrategias que usan los docentes para desarrollar la creatividad artística en estudiantes de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.

Estimado estudiante, la información que nos proveas en el siguiente cuestionario nos ayudará a determinar el nivel de desarrollo de la creatividad artística en los alumnos de Diseño Gráfico del Instituto SISE, por lo que te pedimos que tus respuestas sean lo más sinceras posibles. **Marca solo una de las alternativas de acuerdo a la tabla adjunta. Tienes 30 minutos. Muchas Gracias.**

NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

	INDICADORES	PUNTAJE				
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
		1	2	3	4	5

1.	¿Crees que es necesario un curso que desarrolle la creatividad artística al diseñador gráfico?					
2.	¿Identificas los problemas de tu entorno y planteas diversas soluciones para su solución?					
3.	¿Los profesores impulsan la creatividad, proponiendo que los estudiantes desarrollan diseños nuevos, originales y con valor en el arte visual?					
4.	¿El profesor incentiva la presentación de ideas imaginativas, no comunes para la soluciones de problemas propuestos en clases?					
5.	¿El profesor permite ver desde diferentes ópticas o puntos de vista los problemas propuestas por el docente?					
6.	¿El profesor permite que evalúes tus ideas de manera independiente para elegir la mejor alternativa de solución al problema propuesto?					
7.	¿El profesor solicita muchas posibilidades, opciones y alternativas para solucionar problemas de diseño gráfico?					

8.	De todas las ideas que puedes imaginar. ¿El docente te incentiva a elegir la mejor?					
9.	¿Mejoras tus ideas independientemente de opiniones o críticas externas y no tiene miedo al fracaso?					
10.	¿Para desarrollar una propuesta de diseño gráfico previamente buscas información y haces una investigación sobre el tema y los conceptos que quieres reflejar en tu obra?					
11.	¿Propones soluciones a partir de mejorar la información que existe?					
12.	¿El docente te propone cuestionar constantemente tu obra y a partir de ello, mejorar las soluciones a los problemas propuestos?					
13.	¿Las ideas originales propuestas tienen como referente su contexto socio cultural?					
14.	¿El profesor promueve la búsqueda de soluciones a problemas de diseño de manera conjunta en el aula?					
15.	¿El profesor tiene como estrategias creativas el trabajo en equipo, para llegar a mejores soluciones?					
16.	El profesor promueve proyectos de investigación final creativos donde los componentes novedosos son muy bien considerados.					
17.	¿El profesor utiliza otros medios artísticos como películas, historietas y música para relacionarlos con el desarrollo de la creatividad artística?					
18.	¿El profesor propone el uso de conocimientos sobre sí mismo y las tradiciones familiares y regionales para la creación de soluciones acertadas?					
19.	¿El profesor promueve el trabajo en equipos y permite que los estudiantes comuniquen y sustenten los resultados obtenidos en su propuesta de diseño?					
20.	¿El profesor siempre innova en la creación de ideas, desarrolle la imaginación, promueve la evaluación de todas las ideas para lograr un producto nuevo?					

MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE UNA SESIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA FUNDAMENTOS VISUALES

DATOS GENERALES:

Observador: _____

Carrera: _____ Ciclo: _____

Asignatura: _____

Tema de la sesión de clase: _____

Fecha: _____ Horario: _____

OBJETIVO: Constatar la preparación teórica y didáctica que poseen los docentes sobre el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza - aprendizaje del curso Fundamentos Visuales de la carrera Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.

Nº	ITEMS A OBSERVAR
	INICIO
1	Inicia con una situación problémica apoyándose en el uso de videos, multimedia, una frase, una noticia una anécdota u otros, cuyo contenido se relaciona con el contenido de la clase, movilizandolos saberes previos de los estudiantes a través de un sistema de preguntas logrando el interés y la motivación inicial.
2	El diálogo con los estudiantes permite estimular el conflicto cognitivo, a partir del cual el docente orienta y precisa los objetivos de aprendizaje para la sesión de clase.
	DESARROLLO
3	El docente presenta el contenido demostrando dominio y el empleo de recursos didácticos que facilitan el rol activo y participativo de los estudiantes que a través del intercambio expresan libremente sus opiniones, preguntas o juicios respecto al contenido.
4	Presenta una situación problémica y a través de preguntas va orientando las acciones que deben realizar los estudiantes para fomentar la creatividad en los trabajos de diseño gráfico.
5	Para orientar a los estudiantes en la solución del problema, el docente explica los pasos a seguir a través de ejemplos variados contextualizados en la práctica

	profesional, solicitando a los estudiantes sus opiniones, los cuales reciben retroalimentación permanente.
6	Luego, presenta otros ejemplos con la finalidad de que los estudiantes asimilen y comprendan el contenido y desarrollen las habilidades creativas necesarias para lograr el objetivo de aprendizaje para la sesión.
7	Seguidamente organiza una serie de actividades grupales con la finalidad de que los estudiantes puedan aplicar el contenido tratado en clase de manera autónoma orientados hacia la comprensión y a que apliquen acciones conceptuales, procedimentales y actitudinales que contribuyen al desarrollo de la creatividad y al logro de los objetivos de aprendizaje.
8	El profesor explica la actividad y los criterios con los que serán evaluados los estudiantes en la sesión de clase.
9	El profesor utiliza métodos de enseñanza que promueven el rol activo de los estudiantes para estimular el desarrollo de la creatividad en problemas de diseño gráfico.
10	Durante la realización de las actividades, el docente fomenta el respeto a las opiniones de los demás, el profesionalismo, la ética, el compromiso con la profesión, la actividad creativa y el pensamiento crítico.
	CIERRE
11	Los estudiantes exponen los resultados de los trabajos en equipos y el resto del aula emite criterios de la calidad del trabajo presentado a través de la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.
12	El docente reconoce los procesos de las actividades y las tareas de aprendizaje, utilizando un modelo de evaluación que estimula la la metacognición y autorregulación de los estudiantes.
13	El profesor destaca los logros de la clase y las actitudes de los estudiantes y motiva a los demás a seguir mejorando su aprendizaje con acciones concretas para cada equipo e integrante.

Ficha para la validación de los instrumentos

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRIA EN EDUCACIÓN EN MENCIÓN DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

CARTA DE PRESENTACIÓN

La Molina, 09 de febrero del 2019

Señor:

Presente:

Asunto: Validación de instrumento, por criterio de especialista

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Usted, para expresarle un saludo cordial e informarle que como parte del desarrollo de la tesis del Programa Académico de Maestría en Educación con mención en Docencia en Educación Superior estoy desarrollando el avance de mi tesis titulada: Estrategia metodológica para desarrollar la creatividad artística en estudiantes de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.

Motivo por el cual se hizo necesario la elaboración de una matriz de categorización, construcción del instrumento y ficha de validación.

Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos. Es por ello, que me permito solicitarle su participación como juez, apelando su trayectoria y reconocimiento como docente universitario y profesional.

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente;

Ángel Pernia Añazgo

PD. Se adjunta:

- Matriz de categorización
- Instrumentos de recolección de la información
- Ficha de validación de instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ENTREVISTA A DOCENTES

Nº	Formulación del ítem	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Construcción gramatical ³		Observaciones	Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No		
1	¿De qué manera logra desarrollar las competencias necesarias para desarrollar la creatividad?								
2	¿Qué estrategias de enseñanza conoce para promover el desarrollo de la creatividad en una sesión de clase?								
3	¿Qué saberes previos cree que necesitan los estudiantes para desarrollar su creatividad en una sesión de clase?								
4	En sus propuestas de diseño gráfico. ¿Qué recursos didácticos usa para desarrollar la creatividad para que logren tener opiniones propias y proponer soluciones diferentes?								
5	¿Cómo Usted desarrolla en los estudiantes la crítica, reflexión, la autoevaluación y la investigación de los conocimientos que se les imparte en clase?								
6	¿Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, qué tipos de ideas presentan los estudiantes para la solución de problemas propuestos?								
7	¿Los estudiantes son muy imaginativos en la presentación de ideas para la solución de problemas y propuestas artísticas venciendo los diferentes obstáculos que se le pueden presentar en la sesión de clase?								
8	¿Qué métodos usa para que los estudiantes mejoren y transformen sus ideas hasta una solución efectiva?								
9	¿Cómo logra que el estudiante mejore continuamente sus ideas hasta obtener un producto final de acuerdo a sus expectativas?								

10	¿Cómo cree Usted se puede estimular al estudiante para que produzca ideas originales a partir de su medio sociocultural?								
11	¿El estudiante se propone desarrollar su creatividad artística para ser un agente de cambio en su comunidad?								
12	¿Cómo motiva a los estudiantes a acepta retos creativos y a partir de estos, propone diferentes soluciones o alternativas para llegar a soluciones efectivas?								
13	¿Cuáles son sus métodos para desarrollar el autoaprendizaje en el aula?								

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA ENTREVISTA:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos		DNI N°	
Dirección domiciliaria		Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad		Firma	
Grado Académico			
Metodólogo/ temático		Lugar y fecha	

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO TOMADO A ESTUDIANTES

Nº	Formulación del ítem	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Construcción gramatical ³		Observaciones	Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No		
1	¿Crees que es necesario un curso que desarrolle la creatividad artística al diseñador gráfico?								
2	¿Identificas los problemas de tu entorno y planteas diversas soluciones para su solución?								
3	¿Los profesores impulsan la creatividad, proponiendo que los estudiantes desarrollan diseños nuevos, originales y con valor en el arte visual?								
4	¿El profesor incentiva la presentación de ideas imaginativas, no comunes para las soluciones de problemas propuestos en clases?								
5	¿El profesor permite ver desde diferentes ópticas o puntos de vista los problemas propuestas por el docente?								
6	¿El profesor permite que evalúes tus ideas de manera independiente para elegir la mejor alternativa de solución al problema propuesto?								
7	¿El profesor solicita muchas posibilidades, opciones y alternativas para solucionar problemas de diseño gráfico?								
8	De todas las ideas que puedes imaginar. ¿El docente te incentiva a elegir la mejor?								
9	¿Mejoras tus ideas independientemente de opiniones o críticas externas y no tiene miedo al fracaso?								

10	¿Para desarrollar una propuesta de diseño gráfico previamente buscas información y haces una investigación sobre el tema y los conceptos que quieres reflejar en tu obra?								
11	¿Propones soluciones a partir de mejorar la información que existe?								
12	¿El docente te propone cuestionar constantemente tu obra y a partir de ello, mejorar las soluciones a los problemas propuestos?								
13	¿Las ideas originales propuestas tienen como referente su contexto socio cultural?								
14	¿El profesor promueve la búsqueda de soluciones a problemas de diseño de manera conjunta en el aula?								
15	¿El profesor tiene como estrategias creativas el trabajo en equipo, para llegar a mejores soluciones?								
16	El profesor promueve proyectos de investigación final creativos donde los componentes novedosos son muy bien considerados.								
17	¿El profesor utiliza otros medios artísticos como películas, historietas y música para relacionarlos con el desarrollo de la creatividad artística?								
18	¿El profesor propone el uso de conocimientos sobre sí mismo y las tradiciones familiares y regionales para la creación de soluciones acertadas?								
19	¿El profesor promueve el trabajo en equipos y permite que los estudiantes comuniquen y sustenten los resultados obtenidos en su propuesta de diseño?								
20	¿El profesor siempre innova en la creación de ideas, desarrolle la imaginación, promueve la evaluación de todas las ideas para lograr un producto nuevo?								

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DEL CUESTIONARIO:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos		DNI N°	
Dirección domiciliaria		Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad		Firma	
Grado Académico			
Metodólogo/ temático		Lugar y fecha	

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA OBSERVACIÓN DE CLASE

Nº	Formulación del ítem	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Construcción gramatical ³		Observaciones	Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No		
1	Inicia con una situación problémica apoyándose en el uso de videos, multimedia, una frase, una noticia una anécdota u otros, cuyo contenido se relaciona con el contenido de la clase, movilizand los saberes previos de los estudiantes a través de un sistema de preguntas logrando el interés y la motivación inicial.								
2	El diálogo con los estudiantes permite estimular el conflicto cognitivo, a partir del cual el docente orienta y precisa los objetivos de aprendizaje para la sesión de clase.								
3	El docente presenta el contenido demostrando dominio y el empleo de recursos didácticos que facilitan el rol activo y participativo de los estudiantes que a través del intercambio expresan libremente sus opiniones, preguntas o juicios respecto al contenido								
4	Presenta una situación problémica y a través de preguntas va orientando las acciones que deben realizar los estudiantes para fomentar la creatividad en los trabajos de diseño gráfico.								
5	Para orientar a los estudiantes en la solución del problema, el docente explica los pasos a seguir a través de ejemplos variados								

	contextualizados en la práctica profesional, solicitando a los estudiantes sus opiniones, los cuales reciben retroalimentación permanente.								
6	Luego, presenta otros ejemplos con la finalidad de que los estudiantes asimilen y comprendan el contenido y desarrollen las habilidades creativas necesarias para lograr el objetivo de aprendizaje para la sesión.								
7	Seguidamente organiza una serie de actividades grupales con la finalidad de que los estudiantes puedan aplicar el contenido tratado en clase de manera autónoma orientados hacia la comprensión y a que apliquen acciones conceptuales, procedimentales y actitudinales que contribuyen al desarrollo de la creatividad y al logro de los objetivos de aprendizaje.								
8	El profesor explica la actividad y los criterios con los que serán evaluados los estudiantes en la sesión de clase.								
9	El profesor utiliza métodos de enseñanza que promueven el rol activo de los estudiantes para estimular el desarrollo de la creatividad en problemas de diseño gráfico.								
10	Durante la realización de las actividades, el docente fomenta el respeto a las opiniones de los demás, el profesionalismo, la ética, el compromiso con la profesión, la actividad creativa y el pensamiento crítico.								

11	Los estudiantes exponen los resultados de los trabajos en equipos y el resto del aula emite criterios de la calidad del trabajo presentado a través de la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.								
12	El docente reconoce los procesos de las actividades y las tareas de aprendizaje, utilizando un modelo de evaluación que estimula la metacognición y autorregulación de los estudiantes.								
13	El profesor destaca los logros de la clase y las actitudes de los estudiantes y motiva a los demás a seguir mejorando su aprendizaje con acciones concretas para cada equipo e integrante.								

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA OBSERVACIÓN:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos		DNI N°	
Dirección domiciliaria		Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad		Firma	
Grado Académico			
Metodólogo/ temático		Lugar y fecha	

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Validación de instrumentos

Especialista 1

11	Los estudiantes exponen los resultados de los trabajos en equipos y el resto del aula emite criterios de la calidad del trabajo presentado a través de la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.	✓		✓		✓			
12	El docente reconoce los procesos de las actividades y las tareas de aprendizaje, utilizando un modelo de evaluación que estimula la metacognición y autorregulación de los estudiantes.	✓		✓		✓			
13	El profesor destaca los logros de la clase y las actitudes de los estudiantes y motiva a los demás a seguir mejorando su aprendizaje con acciones concretas para cada equipo e integrante.	✓		✓		✓			

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA OBSERVACIÓN:

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Hay suficiencia*

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

Nombres y Apellidos	<i>José Manuel Wilson Salazar</i>	DNI N°	<i>09536793</i>
Dirección domiciliaria		Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad		Firma	<i>[Firma]</i>
Grado Académico	<i>Docente (Gracia) de la Educación</i>		
Metodólogo/ temático		Lugar y fecha	

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DEL CUESTIONARIO:Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Hay suficiencia*Opinión de aplicabilidad: Aplicable [*X*] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos	<i>Jose Manuel Muñoz Salazar</i>	DNI N°	<i>09536793</i>
Dirección domiciliaria		Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad		Firma	<i>[Firma]</i>
Grado Académico	<i>DOCTOR EN CIENCIAS / DE LA EDUCACIÓN</i>		
Metodólogo/ temático		Lugar y fecha	

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

10	¿Cómo cree Usted se puede estimular al estudiante para que produzca ideas originales a partir de su medio sociocultural?	✓		✓		✓			
11	¿El estudiante se propone desarrollar su creatividad artística para ser un agente de cambio en su comunidad?	✓		✓		✓			
12	¿Cómo motiva a los estudiante a acepta retos creativos y a partir de estos, propone diferentes soluciones o alternativas para llegar a soluciones efectivas?	✓		✓		✓			
13	¿Cuáles son sus métodos para desarrollar el autoaprendizaje en el aula?	✓		✓		✓			

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA ENTREVISTA:

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Hay suficiencia*

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [☒] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos	<i>José Manuel Muñoz Salazar</i>	DNI N°	<i>09536793</i>
Dirección domiciliaria		Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad		Firma	<i>Jms</i>
Grado Académico	<i>DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</i>		
Metodólogo/ temático		Lugar y fecha	

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Validación de instrumentos

Especialista 2

10	¿Cómo cree Usted se puede estimular al estudiante para que produzca ideas originales a partir de su medio sociocultural?							
11	¿El estudiante se propone desarrollar su creatividad artística para ser un agente de cambio en su comunidad?							
12	¿Cómo motiva a los estudiante a acepta retos creativos y a partir de estos, propone diferentes soluciones o alternativas para llegar a soluciones efectivas?							
13	¿Cuáles son sus métodos para desarrollar el autoaprendizaje en el aula?							

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA ENTREVISTA:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [☒] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Nombres y Apellidos	Miriam E. Olbry Tejeda	DNI N°	800858024
Dirección domiciliaria	Los Girasoles 140 ATE	Teléfono / Celular	991766522
Título profesional / Especialidad	Licenciada en Educación	Firma	Miriam E. Olbry
Grado Académico	Magister en Educación		
Metodólogo/ temático	Psicología	Lugar y fecha	12-02-2019

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DEL CUESTIONARIO:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos	<i>Minion E Velazquez Tijero</i>	DNI N°	<i>000858024</i>
Dirección domiciliaria	<i>Lq. Gerosols ATC</i>	Teléfono / Celular	<i>991766522</i>
Título profesional / Especialidad	<i>Licenciada en Educación</i>	Firma	<i>[Firma]</i>
Grado Académico	<i>Maestra en Educación</i>		
Metodólogo/ temático		Lugar y fecha	<i>Lima, 12-2-19</i>

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

11	Los estudiantes exponen los resultados de los trabajos en equipos y el resto del aula emite criterios de la calidad del trabajo presentado a través de la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.							
12	El docente reconoce los procesos de las actividades y las tareas de aprendizaje, utilizando un modelo de evaluación que estimula la metacognición y autorregulación de los estudiantes.							
13	El profesor destaca los logros de la clase y las actitudes de los estudiantes y motiva a los demás a seguir mejorando su aprendizaje con acciones concretas para cada equipo e integrante.							

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA OBSERVACIÓN:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [☐] Aplicable después de corregir [☐] No aplicable [☐]

Nombres y Apellidos	MIRIAM E. VELAZQUEZ TEJADA	DNI N°	000858024
Dirección domiciliaria	LOS GIRASOLES 140 ATE	Teléfono / Celular	991766522
Título profesional / Especialidad	LICENCIADA EN EDUCACIÓN	Firma
Grado Académico	DOCTORA EN EDUCACIÓN		
Metodólogo/ temático	PSICOLOGÍA	Lugar y fecha	12-02-2019

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Validación de instrumentos

Especialista 2

10	¿Cómo cree Usted se puede estimular al estudiante para que produzca ideas originales a partir de su medio sociocultural?							
11	¿El estudiante se propone desarrollar su creatividad artística para ser un agente de cambio en su comunidad?							
12	¿Cómo motiva a los estudiante a acepta retos creativos y a partir de estos, propone diferentes soluciones o alternativas para llegar a soluciones efectivas?							
13	¿Cuáles son sus métodos para desarrollar el autoaprendizaje en el aula?							

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA ENTREVISTA:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [☒] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos	Maria Teresa Herrera Montoya	DNI N°	25600207
Dirección domiciliaria	Av Ricardo Palma 636 San Joaquín B.	Teléfono / Celular	966 948834
Título profesional / Especialidad	Lic Educación	Firma
Grado Académico	Mg Psicopedagogía		
Metodólogo/ temático		Lugar y fecha	La Molina 16/ Feb/2019.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DEL CUESTIONARIO:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Nombres y Apellidos	Maria Teresa Herrera Montoya.	DNI N°	25600207
Dirección domiciliaria	Av Ricardo Palma 636 San Joaquín	Teléfono / Celular	966 948 837
Título profesional / Especialidad	Lic. Educación	Firma
Grado Académico	Mg. Psicopedagogía		
Metodólogo/ temático		Lugar y fecha	La Molina 16/feb/2019

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

11	Los estudiantes exponen los resultados de los trabajos en equipos y el resto del aula emite criterios de la calidad del trabajo presentado a través de la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.							
12	El docente reconoce los procesos de las actividades y las tareas de aprendizaje, utilizando un modelo de evaluación que estimula la metacognición y autorregulación de los estudiantes.							
13	El profesor destaca los logros de la clase y las actitudes de los estudiantes y motiva a los demás a seguir mejorando su aprendizaje con acciones concretas para cada equipo e integrante.							

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA OBSERVACIÓN:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [☐] **Aplicable después de corregir** [☐] **No aplicable** [☐]

Nombres y Apellidos	<i>Maria Teresa Herrera Montoya</i>	DNI N°	<i>25600207</i>
Dirección domiciliaria	<i>Av. Ricardo Palma 636 San Joaquín</i>	Teléfono / Celular	<i>766 948837</i>
Título profesional / Especialidad	<i>Lic Educación</i>	Firma
Grado Académico	<i>Mg Psicopedagogía</i>		
Metodólogo/ temático		Lugar y fecha	<i>La Molina 16 feb 2019</i>

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Sesión de Aprendizaje 1

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJES				
DATOS INFORMATIVOS		COMPETENCIA DE LA UNIDAD DIDACTICA		
SEDE	Lima	La unidad didáctica de Fundamentos Visuales, corresponde al grupo de competencias específicas, pertenecientes al semestre académico I, de la carrera de Comunicación Audiovisual, es de naturaleza práctico. Tiene por finalidad explicar la importancia de los fundamentos visuales, domina la teoría del color, la teoría compositiva, los elementos conceptuales otorgándoles características simbólicas y psicológicas; contruye sus propias piezas audiovisuales en el ámbito profesional.		
CARRERA PROFESIONAL	Diseño Gráfico			
UNIDAD DIDÁCTICA	Fundamentos Visuales			
CICLO	I			
DOCENTE	Angel Pernia			
FECHA DE LA SESIÓN	Octubre			
TURNO	Mañana			
SECUENCIA DIDÁCTICA				
SESIÓN	CONOCIMIENTOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		TIEMPO
1	TEORÍA DE LA PERCEPCIÓN SENSORIALIDAD Pregnancia del objeto: Contraste Teoría de la Gestalt: Ley de proximidad, Ley de Agrupamiento, Ley de cerramiento, Ley de la experiencia, Ley de simetría, Ley de continuidad.	I N I C I O	Motivación: El docente da la bienvenida a los estudiantes en el aula. Presenta imágenes dediseño gráfico con los cuales activara los saberes preivos. Pregunta que conocimientos tienen de Fundamentos Visuales, invita a los alumnos observar las imágenes y que intervengan, ellos responden con lluvias de ideas y anota en las pizarras algunas respuestas. El docente consolida explicando la importancia del Diseño Gráfico. Conflicto cognitivo: El profesor realiza la siguiente pregunta. ¿Qué es la persepción y porque es importante? Se pide respuestas voluntarias a alumnos. Los alumnos dan sus respuestas y pueden comentar la respuesta de un compañero Luego el docente escribe el tema a desarrollar en la pizarra y expresa oralmente las capacidades que se abordaran para lograr el aprendizaje esperado y da instrucciones para comenzar a desarrollar el tema.	20
		D E S A R R O L L O	Construcción del conocimiento SE expone el tema con diapositiva, la que incluyen imagenes graficas. Los alumnos escuchan la explicación acerca de la teoría de la percepción y sensorialidad de las leyes de la Gestal a cargo del docente. Se les invita a participar dando su opinión acerca de lo observado y de que se está explicando. El docente continua desarrollando el tema de los leyes de la gestal usando imágenes y permitiendo que los alumnos intervenga en las clases con sus opiniones, aportes o preguntas. El docente invita a los alumnos a participar contestando preguntas de lo desarrollado en clases. Se emplea situaciones problemicas relacionandolo con situaciones reales. El docente pone varios ejemplos que se vinculen con la vida real. Aplicación del aprendizaje Estrategias para la transferencia de lo aprendido: Se forman en grupos de 4 a 5 estudiantes reciben una imagen de un diseño de un artista famoso, deberan buscar información y realizar una critica, interpretacion y relacionarlo con su entorno. A partir de sus interpretacines y criticas cada estudiante presentara bocetos para la elaborción final del trabajo. El docente les entrega una rúbrica para su autoevaluación. Mantiene el orden y la limpieza en el desarrollo del tema Muestra creatividad. Representa el tema de una forma coherente. Los estudiantes realizan un informe por equipo y tres bocetos individuales.	110
		C I E R R E	Se ven los resultados del grupo y se hacen preguntas. Se plantean las conclusiones del tema junto con el docente. Se realiza una metacognición donde explican los pasos seguidos: . ¿Qué pasos realicé para asimilar el tema abordado? . ¿Para qué me sirve lo aprendido? . ¿Cómo lo aplicaré en la profesión y en la vida diaria? Presenta los resultados de la rúbrica con su autoevaluación. Se deja como tarea: Investigar sobre la palicación de las leyes de la Gestal en	20
RECURSOS DIDÁCTICOS		PPT, imágenes, dialogo, evaluación de informe y bocetos y lista de cotejo.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	METODO PROBLÉMICO	X	OBSERVACIONES	
	MÉTODO PROYECTO			
	METODO CASOS			
	AUTOAPRENDIZAJE			

Instrumento de evaluación Sesión de clase 1

[illegible]

Sesión de Aprendizaje 2

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJES				
DATOS INFORMATIVOS		COMPETENCIA DE LA UNIDAD DIDACTICA		
SEDE	Lima	La unidad didáctica de Fundamentos Visuales, corresponde al grupo de competencias específicas, pertenecientes al semestre académico I, de la carrera de Comunicación Audiovisual, es de naturaleza práctico. Tiene por finalidad explicar la importancia de los fundamentos visuales, domina la teoría del color, la teoría compositiva, los elementos conceptuales otorgándoles características simbólicas y psicológicas; construye sus propias piezas audiovisuales en el ámbito profesional.		
CARRERA PROFESIONAL	Diseño Gráfico			
UNIDAD DIDÁCTICA	Fundamentos Visuales			
CICLO	I			
DOCENTE	Angel Pernia			
FECHA DE LA SESIÓN	Octubre			
TURNO	Mañana			
SECUENCIA DIDÁCTICA				
SESIÓN	CONOCIMIENTOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		TIEMPO
2	TEORÍA DE LA PERCEPCIÓN SENSORIALIDAD Pregnancia del objeto: Contraste Teoría de la Gestalt: Ley de proximidad, Ley de Agrupamiento, Ley de cerramiento, Ley de la experiencia, Ley de simetría, Ley de continuidad.	I N I C I O	Motivación: El docente motivara a los estudiantes por los logros alcanzados la sesión anterior. Presenta video del proceso creativo del diseño gráfico, se hacen preguntas al respecto activando los saberes previos. Pregunta que conocimientos tienen de la teoría de la Gestal, invita a los estudiantes observar las imágenes y que intervengan, ellos responden con lluvias de ideas y anota en las pizarras algunas respuestas. El docente consolida explicando la importancia de las leyes de la Gestal. Conflicto cognitivo: El docente realiza la siguiente pregunta. ¿Qué es la figura y el fondo y porque es importante conocer las ilusiones ópticas? Se pide respuestas voluntarias a los estudiantes. Los estudiantes dan sus respuestas y pueden comentar la respuesta de un compañero Luego el docente escribe el tema a desarrollar en la pizarra y expresa oralmente las capacidades que se abordaran para lograr el aprendizaje esperado y da instrucciones para comenzar a desarrollar el tema.	20
		D E S A R R O L L O	Construcción del conocimiento Se expone el tema con diapositivas, la que incluyen imágenes graficas que sirven como ejemplo de la creación gráfica. Los estudiantes escuchan la explicación acerca de la figura y fondo a cargo del docente. Se les invita a participar dando su opinión acerca de lo observado y de que se está explicando. El docente continua desarrollando el tema de las ilusiones ópticas usando imágenes y permitiendo que los estudiantes intervenga en las clases con sus opiniones, aportes o preguntas. El docente invita a los estudiantes a participar contestando preguntas de lo desarrollado en clases. Se emplea situaciones problemicas relacionándolo con situaciones reales. El docente pone varios ejemplos que se vinculen con la vida real. Aplicación del aprendizaje Estrategias para la transferencia de lo aprendido: los estudiantes proceden a realizar su trabajo en equipo, donde colaboraran, aportaran y orientaran en la elaboración del trabajo final presentado por cada estudiante. El docente asesora individualmente y por grupo en cuanto los aspectos técnicos y de lenguaje visual. El docente les entrega una rúbrica para su autoevaluación. Mantiene el orden y la limpieza en el desarrollo del tema Muestra creatividad. Representa el tema de una forma coherente. Los estudiantes realizan un informe por equipo y tres bocetos individuales.	110
		C I E R R E	Se ven los resultados del grupo y se hacen preguntas. Los estudiantes elaboraran un informe de su proceso creativo, sus aciertos, errores, los conceptos y el mensaje de su creación. Se plantean las conclusiones del tema junto con el docente. Se realiza una metacognición donde explican los pasos seguidos: . ¿Qué pasos realicé para asimilar el tema abordado? . ¿Para qué me sirve lo aprendido? . ¿Cómo lo aplicaré en la profesión y en la vida diaria? Presenta los resultados de la rúbrica con su autoevaluación. Se deja como tarea: Investigar sobre la aplicación de las ilusiones ópticas en el arte universal.	20
RECURSOS DIDÁCTICOS		PPT, imágenes, dialogo, evaluación de informe y bocetos y lista de cotejo.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		METODO PROBLÉMICO	X	OBSERVACIONES
		MÉTODO PROYECTO		
		METODO CASOS		
		AUTOAPRENDIZAJE		

Instrumento de evaluación Sesión de clase 2

Lista de cotejo de autoevaluación

Criterios	Sí	No
Interpreta imágenes visuales acertadamente.		
Plasmo efectivamente su interpretación del contexto.		
Participó en las actividades definidas para trabajar en equipo y colaboró de forma activa en ellas.		
Empleó de manera eficiente los materiales en la realización de la exposición.		
Evaluó el producto elaborado mediante la comparación de los demás organizadores gráficos elaborados por sus compañeros.		
Expuso el proceso de trabajo y los resultados correctamente		
Entiendes la importancia del uso de este recurso en tu aprendizaje, ¿te ayudo aprender mejor?		

Sesión de Aprendizaje 3

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJES				
DATOS INFORMATIVOS		COMPETENCIA DE LA UNIDAD DIDACTICA		
SEDE	Lima	La unidad didáctica de Fundamentos Visuales, corresponde al grupo de competencias específicas, pertenecientes al semestre académico I, de la carrera de Comunicación Audiovisual, es de naturaleza práctico. Tiene por finalidad explicar la importancia de los fundamentos visuales, domina la teoría del color, la teoría compositiva, los elementos conceptuales otorgándoles características simbólicas y psicológicas; construye sus propias piezas audiovisuales en el ámbito profesional.		
CARRERA PROFESIONAL	Diseño Gráfico			
UNIDAD DIDÁCTICA	Fundamentos Visuales			
CICLO	I			
DOCENTE	Angel Pernia			
FECHA DE LA SESIÓN	Octubre			
TURNO	Mañana	SECUENCIA DIDÁCTICA		
SESIÓN	CONOCIMIENTOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		TIEMPO
3	Elementos visuales de las imágenes.	INICIO	Motivación: El docente motivara a los estudiantes por los logros alcanzados la sesión anterior. Presenta imágenes creativas de diseñadores celebres, se hacen preguntas al respecto activando los saberes previos. Pregunta que conocimientos tienen del lenguaje visual, invita a los estudiantes observar las imágenes y que intervengan, ellos responden con lluvias de ideas y anota en las pizarras algunas respuestas. El docente consolida explicando la importancia de los elementos visuales de la imagen. Conflicto cognitivo: El docente realiza la siguiente pregunta. ¿Cuales son los elementos visuales de la imagen y porque es importante conocer el lenguaje visual? Se pide respuestas voluntarias a los estudiantes. Los estudiantes dan sus respuestas y pueden comentar la respuesta de un compañero Luego el docente escribe el tema a desarrollar en la pizarra y expresa oralmente las capacidades que se abordaran para lograr el aprendizaje esperado y da instrucciones para comenzar a desarrollar el tema.	20
		DESARROLLO	Construcción del conocimiento Se expone el tema con diapositivas, la que incluyen imágenes graficas que sirven como ejemplo de la creación gráfica. Los estudiantes escuchan la explicación acerca de los elementos visuales de la imágenes a cargo del docente. Se les invita a participar dando su opinión acerca de lo observado y de que se está explicando. El docente continua desarrollando el tema remarcando en los elementos de la imagen usando diseños gráficos celebres y permitiendo que los estudiantes intervenga en las clases con sus opiniones, aportes o preguntas. El docente invita a los estudiantes a participar contestando preguntas de lo desarrollado en clases. Se emplea situaciones problemáticas relacionándolo con situaciones reales. El docente pone varios ejemplos que se vinculen con la vida real. Aplicación del aprendizaje Estrategias para la transferencia de lo aprendido: se presentan los trabajos creativos en forma de museo y el informe final, los estudiantes exponen y debaten cada propuesta, concluyendo con la evaluación, que incluye una autoevaluación y coevaluación. El docente interviene solo en caso necesario para complementar ideas u orientar si en caso estas ideas son erróneas. El docente les entrega una rúbrica para su autoevaluación. Mantiene el orden y la limpieza en el desarrollo del tema Muestra creatividad. Representa el tema de una forma coherente. Los estudiantes realizan un informe final del proceso creativo.	110
		CIERRE	Se ven los resultados del grupo y se hacen preguntas. Los estudiantes elaboraran un informe de su proceso creativo, sus aciertos, errores, los conceptos y el mensaje de su creación. Se plantean las conclusiones del tema junto con el docente. Se realiza una metacognición donde explican los pasos seguidos: . ¿Qué pasos realicé para asimilar el tema abordado? . ¿Para qué me sirve lo aprendido? . ¿Cómo lo aplicaré en la profesión y en la vida diaria? Presenta los resultados de la rúbrica con su autoevaluación. Se deja como tarea: Investigar sobre la creación de texturas visuales.	20
RECURSOS DIDÁCTICOS		PPT, imágenes, dialogo, evaluación de informe y bocetos y lista de cotejo.		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	METODO PROBLÉMICO	X	OBSERVACIONES	
	METODO PROYECTO			
	METODO CASOS			
	AUTOAPRENDIZAJE			

Instrumento de evaluación Sesión de clase 3

Rúbrica para evaluar el trabajo de diseño grafico.

Criterios	Nivel 1 (2 pt.)	Nivel 2 (3 pt.)	Nivel 3 (4 pt.)	Puntaje
Tiene un amplio de su contexto y reconoce su problemática.	Identifica la problemática de su contexto. diferentes	Identifica con dificultad la problemática de su contexto.	Desconoce la problemática de su contexto.	
Representa graficamente y creativamente los conceptos requeridos.	Representa de manera categorica y creativa los conceptos requeridos.	Representa de con dificultad y de manera comun los conceptos requeridos.	No representa graficamente los conceptos requeridos, ni manifiesta originalidad.	
Trabaja de manera activa y predisposición para trabajar en equipo.	Trabaja de manera activa y tiene una actitud favorable a trabajar en equipo,	Trabaja de manera no participativa y tiene una actitud pasiva al trabajar en equipo,	No participa de la clase ni del trabajo en grupo.	
Elabora de forma tecnica y estetica el diseño grafico solicitado	Elabora de forma optima la ejecución tecnica y estetica el diseño grafico solicitado	Elabora de con dificultad la ejecución tecnica y estetica el diseño grafico solicitado	Desconoce la ejecución tecnica y estetica el diseño grafico solicitado	
Muestra una coherente exosición de su trabajo final y de su informe.	Muestra una solida exosición de su trabajo final y de su informe.	Expone con dificultad su trabajo final y no hay coherencia en su informe final,	No expone y no tiene conceptos claros de su trbajo final.	

Imagen a usarse en la primera sesión de clase como propiciadora de la creatividad

Autor: Dr. Alderete

Imagen a usarse en la tercera sesión de clase como propiciadora de la creatividad

Autor: Paul Rand

Ficha de evaluación la propuesta

EVALUACIÓN Y APROBACIÓN DE LA MODELACIÓN DE LA PROPUESTA

POR ESPECIALISTA

Estimado profesor:

Le solicitamos su amable disposición para colaborar en el proceso de validación metodológica de modelación de la propuesta en la investigación aplicada educacional cuyo título es: Estrategia metodológica para desarrollar la creatividad artística en estudiantes de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima, presentada en la Maestría en Educación con Mención en Docencia en Educación Superior de la EPG de la Universidad San Ignacio de Loyola.

Por esta razón, se adjuntan las fichas de valoración interna y externa con los ítems para que usted nos pueda manifestar sus apreciaciones en cada una de ellas. Ajuntamos la propuesta y la matriz de categorización.

Agradecemos sus importantes aportes para este proceso culminación de investigación científica.

Saludos cordiales,

Angel Pernia Añazgo

Autor de la investigación.

FIRMA: _____

Fecha: 24/ 09 / 2019

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA

I. Datos generales.

1.1. **Apellidos y nombres del especialista:**.....

1.2. **Grado de estudios alcanzado :**.....

1.3. **Resultado científico en valoración:** Estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en estudiantes de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.

1.4. **Autor del resultado científico :** Bachiller Angel Pernia Añazgo

II. Aspectos a observar

VALIDACIÓN INTERNA

indicadores	Escala de valoración					Aspectos		
						Positivos	Negativos	Sugerencias
	1	2	3	4	5			
Factibilidad de aplicación del resultado que se presenta.								
Claridad de la propuesta para ser aplicado por otros								
Posibilidad de la propuesta de extensión a otros contextos semejantes								
Correspondencia con las necesidades sociales e individuales actuales								
Congruencia entre el resultado propuesto y el objetivo fijado.								
Novedad en el uso de conceptos y procedimientos de la propuesta.								
La modelación contiene propósitos basados en los fundamentos educativos, curriculares y pedagógicos. detallado, preciso y efectivo								
La propuesta está contextualizada a la realidad en estudio								
Presenta objetivos claros, coherentes y posibles de alcanzar								
Contiene un plan de acción de lo general a lo particular								

I. Aportes o sugerencias para el perfeccionamiento del resultado científico:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

II. Opinión de aplicabilidad.

.....

.....

.....

III. RESULTADOS

PROMEDIO DE VALORACIÓN INTERNA: _____ (50%) + PUNTAJE DE VALORACIÓN EXTERNA: _____ (50%)

RESULTADO DE VALORACIÓN: _____

Tabla de Valoración

Deficiente	0 - 25
Baja	25 - 50
Regular	51 - 70
Buena	71 - 85
Muy Buena	86- 100

1. Deficiente ()
2. Baja ()
3. Regular ()
4. Buena ()
5. Muy buena ()

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos		DNI N°	
Dirección domiciliaria		Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad			
Grado Académico			
Mención			

<div style="text-align: center; margin-top: 100px;">_____ Firma</div> <div style="margin-top: 20px;">Lugar y fecha:</div>

Validación de propuesta por especialistas

Especialista 1

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA

I. Datos generales.

- 1.1. **Apellidos y nombres del especialista:** Cruzado M. Angel
 1.2. **Grado de estudios alcanzado:** Doctor
 1.3. **Resultado científico en valoración:** Estrategia metodológica para desarrollar la creatividad artística en estudiantes de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.
 1.4. **Autor del resultado científico:** Bachiller Angel Pernia Añazgo

II. Aspectos a observar

VALIDACIÓN INTERNA

indicadores	Escala de valoración					Aspectos		
	1	2	3	4	5	Positivos	Negativos	Sugerencias
Factibilidad de aplicación del resultado que se presenta.				x				
Claridad de la propuesta para ser aplicado por otros				x				
Posibilidad de la propuesta de extensión a otros contextos semejantes				x				
Correspondencia con las necesidades sociales e individuales actuales				x				
Congruencia entre el resultado propuesto y el objetivo fijado.				x				
Novedad en el uso de conceptos y procedimientos de la propuesta.				x				
La modelación contiene propósitos basados en los fundamentos educativos, curriculares y pedagógicos. detallado, preciso y efectivo				x				
La propuesta está contextualizada a la realidad en estudio				x				
Presenta objetivos claros, coherentes y posibles de alcanzar				x				
Contiene un plan de acción de lo general a lo particular				x				

FICHA DE VALIDACIÓN EXTERNA (FORMA)

Indicadores		Escala de valoración					Aspectos		
		1	2	3	4	5	Positivos	Negativos	Sugerencias
Claridad	Es formulado con lenguaje apropiado				X				
Objetividad	Esta expresado en conductas observables				X				
Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica				X				
Organización	Existe una organización lógica				X				
Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad				X				
Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de la(s) variable(s)				X				
Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de la Psicología				X				
Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				X				
Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X				
Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				X				

I. Aportes o sugerencias para el perfeccionamiento del resultado científico:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

II. Opinión de aplicabilidad.

.....

.....

.....

III. RESULTADOS

PROMEDIO DE VALORACIÓN INTERNA: _____ (50%) + PUNTAJE DE VALORACIÓN EXTERNA: _____ (50%)

RESULTADO DE VALORACIÓN: _____

Tabla de Valoración

Deficiente	0 - 25
Baja	25 - 50
Regular	51 - 70
Buena	71 - 85
Muy Buena	86 - 100

1. Deficiente ()
2. Baja ()
3. Regular ()
4. Buena ()
5. Muy buena ()

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	<i>Alfredo Cruz de la Cruz</i>	DNI N°	<i>000818391</i>
Dirección domiciliaria	<i>Lima</i>	Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad	<i>Licenciado en Educación.</i>		
Grado Académico	<i>Maestría en Ciencias</i>		
Mención	<i>Pedagogía.</i>

Firma
Lugar y fecha: <i>Lima 24/9/2018</i>

Especialista 2

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA

I. Datos generales.

- 1.1. **Apellidos y nombres del especialista:**.....
 1.2. **Grado de estudios alcanzado** :.....
 1.3. **Resultado científico en valoración:** Estrategia metodológica para desarrollar la creatividad artística en estudiantes de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.
 1.4. **Autor del resultado científico** : Bachiller Angel Pernia Añazgo

II. Aspectos a observar

VALIDACIÓN INTERNA

Indicadores	Escala de valoración					Aspectos		
	1	2	3	4	5	Positivos	Negativos	Sugerencias
Factibilidad de aplicación del resultado que se presenta.				X				
Claridad de la propuesta para ser aplicado por otros				X				
Posibilidad de la propuesta de extensión a otros contextos semejantes				X				
Correspondencia con las necesidades sociales e individuales actuales				X				
Congruencia entre el resultado propuesto y el objetivo fijado.				X				
Novedad en el uso de conceptos y procedimientos de la propuesta.			X					
La modelación contiene propósitos basados en los fundamentos educativos, curriculares y pedagógicos. detallado, preciso y efectivo				X				
La propuesta está contextualizada a la realidad en estudio				X				
Presenta objetivos claros, coherentes y posibles de alcanzar				X				
Contiene un plan de acción de lo general a lo particular			X					

FICHA DE VALIDACIÓN EXTERNA (FORMA)

Indicadores		Escala de valoración					Aspectos		
		1	2	3	4	5	Positivos	Negativos	Sugerencias
Claridad	Es formulado con lenguaje apropiado					X			
Objetividad	Esta expresado en conductas observables					X			
Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica				X				
Organización	Existe una organización lógica					X			
Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad					X			
Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de la(s) variable(s) <i>categorias</i>					X			
Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de la Psicología					X			
Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X			
Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X			
Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación					X			

I. Aportes o sugerencias para el perfeccionamiento del resultado científico:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

II. Opinión de aplicabilidad.

.....

.....

.....

III. RESULTADOS

PROMEDIO DE VALORACIÓN INTERNA: _____ (50%) + PUNTAJE DE VALORACIÓN EXTERNA: _____ (50%)

RESULTADO DE VALORACIÓN: _____

Tabla de Valoración

Deficiente	0 - 25
Baja	25 - 50
Regular	51 - 70
Buena	71 - 85
Muy Buena	86 - 100

1. Deficiente ()
2. Baja ()
3. Regular ()
4. Buena ()
5. Muy buena (X)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	Miriam E. Velazquez T.	DNI N°	800458024
Dirección domiciliaria	Cay. Gerardo 140	Teléfono / Celular	991766542
Título profesional / Especialidad	Lic en Educación		
Grado Académico	Plan Educación		
Mención	Educación		

.....
Firma

Lugar y fecha: 30/7/19

Especialista 3

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA

I. Datos generales.

- 1.1. **Apellidos y nombres del especialista:** *Góni Cruz Fernando*
 1.2. **Grado de estudios alcanzado** : *Dr. en Ciencias de la Salud*
 1.3. **Resultado científico en valoración:** Estrategia metodológica para desarrollar la creatividad artística en estudiantes de Diseño Gráfico de un instituto técnico superior de Lima.
 1.4. **Autor del resultado científico** : Bachiller Angel Pernia Añazgo

II. Aspectos a observar

VALIDACIÓN INTERNA

Indicadores	Escala de valoración					Aspectos		
	1	2	3	4	5	Positivos	Negativos	Sugerencias
Factibilidad de aplicación del resultado que se presenta.				X				
Claridad de la propuesta para ser aplicado por otros				X				
Posibilidad de la propuesta de extensión a otros contextos semejantes				X				
Correspondencia con las necesidades sociales e individuales actuales				X				
Congruencia entre el resultado propuesto y el objetivo fijado.					X			
Novedad en el uso de conceptos y procedimientos de la propuesta.				X				
La modelación contiene propósitos basados en los fundamentos educativos, curriculares y pedagógicos. detallado, preciso y efectivo				X				
La propuesta está contextualizada a la realidad en estudio				X				
Presenta objetivos claros, coherentes y posibles de alcanzar					X			
Contiene un plan de acción de lo general a lo particular			X					

FICHA DE VALIDACIÓN EXTERNA (FORMA)

Indicadores		Escala de valoración					Aspectos		
		1	2	3	4	5	Positivos	Negativos	Sugerencias
Claridad	Es formulado con lenguaje apropiado					6			
Objetividad	Esta expresado en conductas observables					6			
Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica			X					
Organización	Existe una organización lógica					6			
Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad					6			
Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de la(s) variable(s)					6			
Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de la Psicología			X					
Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					6			
Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					6			
Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación					6			

I. Aportes o sugerencias para el perfeccionamiento del resultado científico:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

II. Opinión de aplicabilidad.

.....

.....

.....

III. RESULTADOS

PROMEDIO DE VALORACIÓN INTERNA: _____ (50%) + PUNTAJE DE VALORACIÓN EXTERNA: _____ (50%)

RESULTADO DE VALORACIÓN: _____

Tabla de Valoración

Deficiente	0 - 25
Baja	25 - 50
Regular	51 - 70
Buena	71 - 85
Muy Buena	86 - 100

1. Deficiente ()
2. Baja ()
3. Regular ()
4. Buena ()
5. Muy buena ()

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	Fernando Goñi Cruz	DNI N°	09446915
Dirección domiciliaria	Jr. Cañete 567 Lima	Teléfono / Celular	985412510
Título profesional / Especialidad	Física - Matemática		
Grado Académico	Dr. en Ciencias de la Educación		
Mención

Firma

Lugar y fecha: La Molina, 02/10/19