



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA**

Nivel de creatividad gráfica de los estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. P. “Unión”, del distrito de Lurigancho Chosica

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON
ESPECIALIDAD EN ARTES PLÁSTICAS**

AUTOR:

Juan Carlos Machaca Sucapuca

ASESOR:

Mgr. José Omar García Tarazona

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA-PERÚ

2017

Dedicatoria

Al Creador del cielo y la Tierra, desde una
pequeña flor hasta tan brillante Sol.

A mis padres, por sus oraciones
constantes.

A mi esposa Dina, por su incondicional
apoyo

Agradecimiento

Al personal directivo y docente de la Universidad César Vallejo, por brindarme una preparación profesional, de acuerdo con las exigencias actuales.

De manera especial, a mi amada esposa, por su apoyo constante e incondicional

Página del Jurado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ACTA DE REVISIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
POR EL JURADO

El jurado encargado de evaluar el trabajo de investigación, PRESENTADO EN LA MODALIDAD DE TESIS

Presentado por don (a)

MACHACA SUCAPUCA JUAN CARLOS

Cuyo título es:

“Nivel de creatividad gráfica de los estudiantes del primer año de secundaria de la I.E.P Unión del distrito de Lurigancho, Chosica

Facultad: EDUCACIÓN E IDIOMAS

Programa: PCU

Lima, 10 de marzo de 2017

Se recomienda levantar las siguientes observaciones:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



[Signature]
Mgtr. Elvira Emperatriz León Torres
PRESIDENTE



[Signature]
Mgtr. Ysabel Chavez Taipe
SECRETARIO



[Signature]
Mgtr. José Omar García Tarazona
VOCAL

UCV.EDU.PE

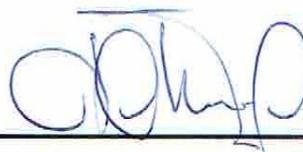
Declaratoria de autenticidad

Yo, Juan Carlos Machaca Sucapuca con DNI n.º 41109625, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, Programa de Complementación Universitaria declaro bajo juramento que toda la documentación que acompañó a la tesis: *Nivel de creatividad grafica de los estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. P. "Unión", del distrito de Lurigancho Chosica*, es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 17 de diciembre de 2016



Juan Carlos Machaca Sucapuca

DNI: 41109625

Presentación

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Secundaria con especialidad en Artes Plásticas de la Universidad César Vallejo, expongo a vuestra disposición la Tesis titulada: Nivel de creatividad gráfica de los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.P. “Unión”, del distrito de Lurigancho, Chosica.

La tesis está organizada en seis capítulos. El capítulo I, desarrolla el planteamiento del problema, la intención y los objetivos. En el marco teórico se narran los antecedentes y las demás bases teóricas. En el capítulo II, denominado marco metodológico, se precisa el tipo de investigación, diseño, variables y su operacionalización; se abordan los métodos y las técnicas utilizadas para la obtención de datos; se definen la población y la muestra; también se describe el tipo de análisis de los datos. El capítulo III expone los resultados de acuerdo con los objetivos propuestos; se utilizaron gráficos y tablas para sistematizar los datos obtenidos. El capítulo IV trata la discusión; se comparan los resultados de la presente con los obtenidos por otros investigadores, citados en los antecedentes. El capítulo V ofrece las conclusiones; se sintetizan los resultados y se formulan, a manera de respuestas a los problemas planteados en la introducción. En el capítulo VI se registran las recomendaciones, la discusión de los resultados, anexando las conclusiones y sugerencias del caso.

Espero, señores miembros del jurado. que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la Universidad y merezca su aprobación.

Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Resumen	x
ABSTRACT	xi
I Planteamiento del Problema	
1.1. Realidad Problemática	13
1.2. Formulación del Problema	16
1.3. Justificación	16
1.4. Objetivos	18
II Marco Referencial	
2.1. Antecedentes	20
2.1.1. Antecedentes Internacionales	20
2.1.2. Antecedentes Nacionales	21
2.2. Marco Teórico	22
2.2.1. Creatividad	22
2.2.2. La imaginación	26
2.2.3. La creatividad gráfica	28
2.2.4. El Dibujo	29
2.3. Dimensiones de la creatividad	31
2.4. El bloqueo en la creatividad	33
III Variable	
3.1. Identificación de la Variable	36
3.1.1. Definición Conceptual	36
3.2. Operacionalización de la Variable	37

IV	Marco Metodológico	
	4.1. Tipo y diseño de investigación	39
	4.2. Población, muestra y muestreo	39
	4.3. Técnicas y recolección de datos	40
	4.4. Validez y confiabilidad del instrumento	41
	4.5. Procedimiento de recolección de datos	42
	4.6. Métodos de análisis e interpretación de datos	42
V	Resultados	
	5.1. Presentación de resultados	45
	5.2. Resultados de la variable	45
VI	Discusión	
	Discusión	56
	Conclusiones	58
	Recomendaciones	60
	Referencias	61
	Anexos	64
	Anexo 1. Matriz de consistencia	63
	Anexo 2. Test de creatividad gráfica	64
	Anexo 3. Instrumento	65
	Anexo 4. Validación de expertos	67
	Anexo 5. Base de datos	69
	Anexo 6. Programa SPSS	71
	Anexo 7. Test de estudiante	72
	Anexo 8. Acta de aprobación de originalidad de tesis	73
	Anexo 9. Pantallazo de turnitin	74
	Anexo 10. Autorización de la versión final de trabajo de investigación	75
	Anexo 11. Formulario Autorización de la publicación de tesis	76

Índice de tablas

Tabla 1	Matriz de operacionalización de la variable	37
Tabla 2	Distribución de la población	40
Tabla 3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
Tabla 4	Validez del instrumento	53
Tabla 5	Nivel de fluidez gráfica	46
Tabla 6	Nivel de flexibilidad gráfica	47
Tabla 7	Nivel de originalidad gráfica	49
Tabla 8	Nivel de elaboración gráfica	51
Tabla 9	Nivel de creatividad gráfica	53

Índice de Figuras

Figuras 1	Tamaño muestral	40
Figuras 2	Fluidez gráfica	46
Figuras 3	Flexibilidad gráfica	48
Figuras 4	Originalidad gráfica	50
Figuras 5	Elaboración gráfica	52
Figuras 6	Creatividad gráfica	54

Resumen

La presente investigación responde a la pregunta: ¿Cuál es el nivel de creatividad gráfica de los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.P. “Unión”?, en el marco del objetivo general: *determinar el nivel de creatividad gráfica de los estudiantes pertenecientes al primer grado de secundaria de la I.E.P. “Unión” del Distrito de Lurigancho Chosica*, y de los objetivos específicos: a) Medir la fluidez gráfica de los estudiantes pertenecientes al primer grado de secundaria, b) Medir la flexibilidad gráfica de los estudiantes del primer grado de secundaria y c) Medir la originalidad gráfica de los estudiantes del primer grado de secundaria.

La investigación es de tipo descriptivo, nivel básico y diseño no experimental, también transversal y descriptivo. La muestra quedó constituida por 19 estudiantes del primer grado de educación secundaria; los datos estadísticos que sustentan este estudio provienen de los resultados recabados mediante la aplicación del test de Creatividad de Wartegg, citado por el autor base y validados por tres expertos de áreas de investigación y educación; se utilizó el instrumento de observación, razón por la cual no aplica la confiabilidad en este caso. Los resultados representan una base de datos que fueron analizados por el software estadístico SPSS, demostrando que la creatividad gráfica de los estudiantes de estudio se encuentra en un nivel de inicio.

Palabras clave: Creatividad Gráfica, Fluidez, Flexibilidad

Abstract

This research project answers the question: What is the level of graphic creativity of the students of the first year of secondary school of the I.E.P. "Union"? Therefore, it has as a general objective, to determine the level of graphic creativity of the students belonging to the first high school degree of the IEP "Union" of the District of Lurigancho Chosica and as specific objectives, a) Measure the graphic fluency of the students belonging to the first Secondary grade, b) Measure the graphic flexibility of the students of the first grade of Secondary and c) Measure the graphic Originality of the students belonging to the first grade of Secondary,

The research is descriptive, basic level and non-experimental design, descriptive transversal. The sample corresponds to 19 students of the first grade of secondary school, the statistical data that support this study come from the results obtained by the application of the Wartegg Creativity test, cited by the base author and validated by three experts from research and education areas, refer to the observation instrument so reliability does not apply in this case. The results represent a database that was analyzed by the SPSS statistical software, demonstrating that the graphic creativity of the study students is at a start level.

Keywords: Graphic Creativity, Fluency, Flexibility

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Realidad Problemática

Los cambios son una realidad presente en nuestro mundo; los niños quienes empiezan el año escolar posiblemente se retiren el 2020; sí, nadie sabe cómo será nuestro mundo el siguiente decenio, mucho menos en el futuro; por un lado, la tecnología es un motor del cambio experimentado día a día y a un ritmo inadvertido; la mayoría de personas aún no lo entiende y comprende.

Por otro lado, tenemos otro factor de cambios: el crecimiento demográfico; la población del mundo se ha multiplicado por dos durante los últimos treinta años; estas personas han de utilizar tecnologías que todavía tienen que inventarse; de tal forma, no podemos asegurar qué tipos de trabajos se requerirán (Robinson, 2012).

En la actualidad, los cambios producen situaciones inesperadas y dificultosas, las cuales demandan soluciones y repuestas acertadas; también se requiere el adecuado uso y dominio de nuestras capacidades y destrezas; en el medio se percibe que cada ser vivo tiene una función y un propósito distinto en la naturaleza y con el diseño que posee es capaz de solucionar los problemas inadvertidos, a los cuales no es ajeno el ser humano.

Robinson sostiene que el futuro es incierto; la única forma de prepararnos sería generar el mayor provecho de capacidades que poseemos; sin embargo, existen personas quienes, dejando a un lado su vocación, se dedican a cosas que no les interesan para lograr la seguridad económica; aquel trabajo, por diferentes situaciones y en la próxima década, sufrirá cambios rotundos, quedando el reto de pensar en forma creativa y saber qué hacer entonces (Robinson, 2012).

Por ello se considera que la creatividad en el siglo XXI, en el ámbito económico es una cualidad y rasgo que toda persona debe de poseer y esto a pesar de que los sistemas educativos en algunos países se mantienen reducida y con poca importancia aquellas áreas que se encarga de su desarrollo y práctica.

Por otra parte, un informe presentado por la fundación botín (2014), afirma la creatividad es de vital importancia; el cambio climático está imponiendo más exigencias en distintos países; además, se observa una progresiva necesidad de energía en nuestro planeta; muchos luchan para adecuarse al constante cambio de la realidad económica, dejando los métodos tradicionales sin valor.

En la última conferencia mundial en educación artística (2010), llevada a cabo por la UNESCO en la ciudad de Seúl, Corea, a la cual asistieron 650 participantes de 95 estados miembros, el informe final expresa el objetivo: recalcar la relevancia de una educación artística de calidad para todos, promoviendo la creatividad de los jóvenes y de todas las personas con aspiraciones a formarse, sin importar la edad durante el presente siglo.

Muchos países, a través de uno de sus representantes: Viceministro de educación de Corea, sustentaron la importancia de la educación artística especialmente, porque contribuye al pensamiento creativo e innovador: una cualidad de esencial de los trabajadores competentes en todos los sectores de una economía postindustrial.

Estas recomendaciones han causado algún efecto en nuestro país, porque desde el año 2105, se viene impulsando la iniciativa del Ministerio de Educación, para implementar y desarrollar talleres artísticos, en distintas instituciones educativas y en algunas regiones del país, en el nivel de educación primaria y secundaria; estos programas llevan el nombre Expresarte y Orquestando, los cuales representan un beneficio para el desarrollo de destrezas artísticas y el fomento de la creatividad de muchos niños y jóvenes.

Por último, en el ámbito educativo, la I.E.P. Unión pertenece al distrito de Lurigancho Chosica, en el cual se ha podido constatar que la producción artística gráfica en nivel de educación secundaria en el área de Arte y Cultura, el cual se encuentra a cargo de mi persona, ha sido en gran manera de carácter homogéneo, cualidad que preocupa mucho, porque revela la falta de una base de desarrollo creativo; este fue el motivo y el impulso para llevar a cabo esta investigación y estudiar a mayor profundidad la variable creatividad gráfica.

Esta tesis se apoya sobre los estudios de autores nacionales e internacionales, quienes especifican los nuevos descubrimientos y alcances para entender, con mayor claridad, la creatividad gráfica, sus dimensiones, procesos, aquellos factores que impiden su progreso, así como aquellos que la favorecen e impulsan finalmente la evaluación de la capacidad creativa gráfica.

Por eso la presente investigación pretende conocer la variable, sus dimensiones; además dar algunas alternativas y propuestas para impulsar el desarrollo en la creatividad. En este contexto, se formula el siguiente problema a investigar: ¿Cuál es el nivel de creatividad gráfica de los estudiantes del 1ero de secundaria de la I. E. P. “Unión”, perteneciente al distrito de Lurigancho Chosica?

1.2. Formulación del Problema

Problema General

¿Cuál es nivel de creatividad gráfica de los estudiantes del 1ero de secundaria de la I.

E. P. “Unión”, perteneciente al distrito de Lurigancho Chosica?

Problemas Específicos

Problema Específico 1:

¿Cuál es el nivel de fluidez gráfica de los estudiantes del 1ero de secundaria de la I. E.

P. “Unión” del distrito de Lurigancho Chosica?

Problema Específico 2:

¿Cuál es nivel de flexibilidad gráfica de los estudiantes del 1ero de secundaria de la I.

E. P. “Unión”, del distrito de Lurigancho Chosica?

Problema Específico 3:

¿Cuál es nivel de originalidad gráfica de los estudiantes del 1ero de secundaria de la I.

E. P. “Unión”, del distrito de Lurigancho Chosica?

Problema Específico 4:

¿Cuál es el nivel de elaboración gráfica de los estudiantes del 1ero de secundaria del

IEP “Unión” del distrito de Lurigancho Chosica?

1.3. Justificación

La presente investigación pretende indagar sobre la situación en la que se encuentra la capacidad creativa gráfica, ya que en la actualidad es la capacidad que identifica el área de arte y en particular a cada lenguaje artístico que la conforma.

Justificación Teórica

Esta investigación busca constituirse en un aporte a la variable de estudio, desde la aparición del término creatividad en la edad media, hasta su aplicación en distintas áreas del conocimiento en la actualidad; además, analizar su compleja definición, los factores y condiciones que permiten o no su desarrollo: por último, suplir la urgente necesidad de fortalecer esta capacidad en el ámbito educativo, específicamente en el área de Arte y Cultura para enfrentar los cambios del mañana.

Justificación Práctica

La presente investigación busca determinar y conocer el potencial de creatividad gráfica de los estudiantes del primer año de secundaria, en el área de artes visuales; esto permitirá saber cuántos estudiantes poseen esta capacidad desarrollada, cuántos se encuentran en el proceso de lograrla y cuántos se encuentran en nivel de inicio; también se podrá verificar la madurez gráfica en la que se encuentran y, por último, conocer algunos motivos por cuales no se ha logrado el desarrollo adecuado de esta capacidad.

Justificación Metodológica

La metodología empleada en esta investigación es de tipo básica y de nivel descriptivo, para estudiar la medida del potencial de creatividad gráfica de los estudiantes del primer grado de educación secundaria, con la intención de poseer un conocimiento mayor sobre esta variable, ya que según el diseño curricular básico es una de las tres finalidades más importantes del área de arte y cultura; no solo de esta área, sino también de todas las demás áreas del conocimiento, para lograr de esta forma una educación integral que responda a los constantes cambios de nuestro tiempo.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Determinar el potencial creativo gráfico, en los estudiantes del 1ero de secundaria de la I. E. P. “Unión”, del distrito de Lurigancho Chosica.

1.4.2. Objetivos Específicos

Objetivo Específico 1:

Evaluar el grado de desarrollo de fluidez gráfica, en los estudiantes del 1ero de secundaria de la I. E. P. “Unión” del distrito de Lurigancho Chosica

Objetivo Específico 2:

Evaluar el grado de desarrollo de flexibilidad gráfica, en los estudiantes del 1ero de Secundaria de la I. E. P. “Unión” del distrito de Lurigancho Chosica

Objetivo Específico 3:

Evaluar el grado de desarrollo de originalidad gráfica, en los estudiantes del 1ero de Secundaria de la I. E. P. “Unión” del distrito de Lurigancho Chosica.

Objetivo Específico 4:

Evaluar el grado de desarrollo de la elaboración gráfica, en los estudiantes del 1ero de Secundaria de la I. E. P. “Unión” del distrito de Lurigancho Chosica.

II. MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes.

2.1.1. Antecedentes internacionales

Arango (2012), en su trabajo de investigación: “Creatividad Gráfica y Caligrafía Expresiva”, realizado en Colombia, se planteó el objetivo general: establecer la incidencia sobre la implementación de un proceso didáctico, cuya base es la enseñanza de caligrafía expresiva, en la creatividad gráfica de los niños de cuarto y quinto integrantes del centro educativo, “ La Gramínea” en Pereira; el tipo de investigación es de carácter cuantitativo y cuasi experimental; sus objetivos específicos fueron: a) Evaluar el nivel inicial de creatividad gráfica, caligrafía canónica y caligrafía expresiva en los niños y niñas, b) Diseñar e implementar una secuencia didáctica basada en la enseñanza de la caligrafía canónica y caligrafía expresiva para determinar relaciones entre estas y la creatividad gráfica, c) Evaluar el nivel de creatividad grafica luego de la implementación de la secuencia. Los resultados dejan la evidencia de que la caligrafía expresiva y la creatividad gráfica se relacionan.

Morelato, Carrada, and Ison (2013) en la investigación titulada: “Creatividad Gráfica y Atención Focalizada en Niños víctimas de Maltrato Infantil”, realizada en la ciudad de Mendoza: Argentina, se planteó los objetivos: comparar la atención focalizada y la creatividad gráfica entre infantes con o sin antecedentes de maltrato infantil y analizar la relación entre atención y creatividad; se utilizó test Caras (Thurstone Yela, 1997) y también el test de creatividad gráfica (Marín Ibáñez 1995). Fueron evaluados 61 niños, de 7 a 12 años de edad. Los resultados revelan diferencias importantes en la creatividad de los niños no maltratados; en cambio, los niños víctimas de maltratos realizaron significativamente más desaciertos que los niños sin esta característica.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Mendizábal, Katherine (2012), en su investigación titulada: “Nivel de creatividad en los estudiantes del 6° grado de primaria de la institución educativa Precursores de la Independencia Nacional-Los Olivos-Lima (2012)”, trabajaron con una muestra de 25 estudiantes del nivel primaria; los resultados obtenidos en cada dimensión fueron los siguientes: en relación con la sub variable fluidez, se encuentran en el nivel bajo de desarrollo; respecto de la sub variable flexibilidad, se evidencia un nivel alto de desarrollo; respecto de la sub variable originalidad, los estudiantes lograron un nivel de logro de desarrollo; por último, respecto de la sub variable elaboración, los estudiantes obtuvieron un promedio inicial de desarrollo.

Aguirre (2006) realizó su trabajo: “Influencia de los Estados Emotivos en la Creatividad Artística de los estudiantes del cuarto y quinto grado de la educación básica regular de la I.E. José Luis Bustamante y Rivero del distrito de Sachada Arequipa 2006”, aplicado a 60 estudiantes del 4to y 5to de educación secundaria, cuyos objetivos fueron:

- a) Analizar la influencia de los estados de ánimo en la creatividad artística,
- b) Determinar los tipos de creatividad artística atribuidos a la psicología en los diferentes estados emotivos, c) Demostrar si la creación artística de los estudiantes sirve de medio al maestro para conocer algunos estados emotivos del estudiante. Se utilizó el test de Torrance.

2.1. Marco Teórico

2.1.1. La Creatividad

La creatividad “es una suma de capacidades” (Fuentes and Tejada, 2013). Es “una categoría conceptual compleja”, permite “la producción de bienes materiales” y “el desarrollo de una personalidad segura, equilibrada, democrática, reflexiva y creativa que sabe resolver los problemas de la cotidianidad y ayuda a la formación de los demás en su contexto de actuación” (p. 155). La persona que posee creatividad se desarrolla en cualquier espacio, tiene la posibilidad de participación en varios escenarios. Además, tiene agudeza mental, revela sus competencias y sus destrezas en sus intervenciones, especialmente durante los procesos de la solución de problemas. Resuelve los problemas de la vida, desarrolla una convivencia democrática, revela una personalidad equilibrada (Medina, Velázquez, Alhuay, and Aguirre, 2017).

Para Mitjans (2010, en Medina et al., 2017), la creatividad es “un proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo”, de acuerdo con las exigencias establecidas y determinadas por las condiciones sociales. Para Castro (2005, en Medina et al., 2017), tiene el sentido de “facultad específica del ser humano”, cuya creación reúne las características de “originalidad, flexibilidad y fluidez”, con la orientación de “satisfacer necesidades personales y sociales”. Para Chacón Araya (2011, en Medina et al., 2017), la creatividad viene a ser la capacidad de la persona, revelada en la “creación de materiales” y en la resolución de problemas y conflictos.

Existen varias posturas con respecto a este asunto, también se ha propuesto muchas definiciones a lo largo de la historia, desde los griegos quienes usaban el término (facere), lo que representaba para ellos la acción de “fabricar”, es así como los conceptos de imaginación o inspiración no existían en este contexto. Una breve historia de la creatividad según Tatarkiewicz (1997), quien presenta las siguientes etapas:

1. Cerca de mil años, tanto en filosofía, teología y arte europeo, el concepto de creatividad era desconocido. Los griegos entendieron tal expresión en absoluto; en cambio, los romanos sí, pero no lo emplearon en ninguno de estos tres campos; era un término que pertenecía al lenguaje coloquial, (*creator*), era equivalente de padre (*creator urbis*), el conquistador de una ciudad.
2. Continuando los subsiguientes mil años, el término se utilizó únicamente en el campo de la teología: (*creator*) era un equivalente de Dios. La palabra siguió empleándose, en ese sentido solamente, hasta un periodo más tardío como la ilustración.
3. Seguidamente en el siglo XIX, este término (*creator*) se añadió al lenguaje del arte; en aquel tiempo llegó a ser la propiedad distintiva del arte: creador se convirtió en sinónimo de artista; así aparecen nuevos términos; por ejemplo, el adjetivo (creativo) y el sustantivo (creatividad).
4. Luego en el siglo XX, el término (*creator*) comenzó a utilizarse en toda la cultura humana; se empezó a emplear creatividad en las ciencias, en la política y las nuevas tecnologías.

Es interesante observar cómo esta expresión fue abarcando más y más, hasta ser utilizada en casi todas las áreas del conocimiento y del desarrollo humano; por otro lado, este crecimiento sigue su curso hoy en día; algunos investigadores (Ken Robinson, Howard Gardner, entre otros) se encuentran realizando una serie de estudios sobre este tema aplicados a distintas áreas del saber, especialmente en el área de educación.

Algunos autores tradicionales; por ejemplo, Guilford (citado por Fuentes and Tejada, 2013), consideraron que la creatividad, más que ser una capacidad, viene a ser una suma de capacidades ordenadas: flexibilidad, fluidez, originalidad, redefinición, penetración y elaboración.

En el presente trabajo de investigación, se tiene conceptos más amplios y complejos sobre la creatividad, teniendo la necesidad de clasificarla y estudiarla desde distintos enfoques. Fuentes and Tejada (2013) afirman que en menos de cien años se la ha definido en más de 50 formas distintas. Se la entiende con el sentido de capacidad, proceso, encuentro, perfil, técnica de pensamiento, cualidad, conflicto, acto, habilidad, juego, conducta, conjunto de condiciones, rasgos de personalidad, medio, innovación, descubrimiento, un continuo, estilo mental, observación, inteligencia, espíritu, expresión. También se la relaciona con fluidez, flexibilidad originalidad, pensamiento divergente, paradoja, apertura, espontaneidad, libertad, por eso no sería fácil definirla de forma exacta y unívoca.

Por otro lado, uno de los más importantes investigadores sobre creatividad en la actualidad es Robinson (2012), quien define la creatividad como una capacidad similar a la capacidad de leer y escribir; un individuo no puede hacerlo, no porque sea incapaz de ello, sino simplemente no pudo aprenderlo.

Para finalizar todo proceso creativo, se presenta tres componentes básicos: los conocimientos, la motivación y la inteligencia creativa, la cual involucra la capacidad de ser flexibles y originales en los planteamientos (Sánchez, 2011).

Según estas definiciones, concluimos que podemos aprender a ser creativos; podemos enseñarles a los niños esta inteligencia, podemos afectar la creatividad e incidir sobre ella, desarrollarla de forma adecuada en el campo educativo y, sobre todo, podemos evaluarla y medirla.

Enfoques de la creatividad

Enfoque epistemológico de la creatividad

La creatividad de los niños es motivada por estímulos externos. Por ejemplo, aparecen el medio ambiente, los estímulos de sus compañeros, amigos, profesores, saberes previos, actividades lúdicas, la socialización. Los niños aprenden de todos y de todo, durante su proceso de aprendizaje. Por eso se debe “estimular el potencial cognitivo, afectivo, volitivo y emocional del niño”. En el proceso de la creatividad, el conocimiento y la actividad caminan juntos, se interrelacionan (Castro, 2005; Ferreiro, 2012; Ferreiro y Calderón, 2009; Martínez, 1998, en Medina et al., 2017).

El enfoque personológico

Es necesaria la comprensión de la personalidad, cuya comprensión le permite a la pedagogía generar la orientación debida del proceso enseñanza aprendizaje. Permite realizar una configuración subjetiva, “activa, sistémica, consciente”, “inductora y ejecutora”, durante la comunicación y la socialización. Este enfoque se nutre con la presencia de psicología y la pedagogía. Es un enfoque integracionista, depende de la salud mental, emocional, física, educativa y cultural; “el hombre sano que se conoce a sí mismo se apertura a la experiencia, logra encontrarse, autorrealizarse comunicar su forma de pensar se de forma creativa en su contexto como persona” (Medina et al., 2017, p. 159).

La creatividad se configura en los “recursos personológicos”, dependen de complejas y múltiples interacciones de los sujetos; depende de los “aspectos cognitivo y afectivo- motivacional” durante el acto creativo, durante este proceso se genera el desarrollo de la personalidad y la creatividad (Mitjans, 1995; Ferreiro, 2012; de la Torre, 2015, en (Medina et al., 2017).

2.1.3. La Imaginación

Después de haber percibido y analizado el desarrollo del concepto de creatividad, quisiera profundizar en el análisis de la creatividad, dirigida a la imagen visual, porque es este el elemento a investigar y evaluar en este trabajo de investigación; por eso me referiré a una parte esencial de la conducta humana, la cual se vincula con la creatividad; esta es la imaginación.

Por otro lado, la conducta humana presenta dos tipos de impulsos; uno de ellos se define como reproductora, el cual se encuentra muy vinculado con la memoria y sustenta que el hombre repite normas de conducta creadas o reviven rastros de impresiones y recuerdos anteriores. Además de esta actividad, se advierte en la conducta humana otra actividad de combinación y creación; esta hace al hombre un ser proyectante hacia el futuro, que crea y modifica su presente (Vygotsky, 2003).

De la misma forma, Arnheim (citado por Armstrong, 2006) añade que toda ideología independiente de cuan hipotético sea, es visual por naturaleza, inclusive considera conceptos tan abstractos: la democracia y el futuro están basados en imágenes.

La psicología cognitiva presenta tres tipos de representación, según Jerome Bruner catedrático de Harvard, la primera es como actuante (a través del cuerpo), icónica (a través de la imagen) y simbólica (a través del concepto). El nivel icónico o gráfico es el lazo crítico entre la expresión puramente física y la representación totalmente conceptual y abstracta.

Sería mejor enfocarnos más en la representación gráfica, porque a través de ella comprendemos mejor los conceptos abstractos en las áreas más complejas: la química, la matemática, física, entre otras; y quizá no será este uno de los medios que llevó a Einstein a tener una mayor comprensión de la física, ya que en alguna oportunidad él expresó: “Yo raramente pienso en palabras, imagino, visualizo, diseño bocetos y croquis”

Por medio de la imaginación, no solo expresamos experiencias pasadas, sino también cosas que aún no hemos experimentado. Por eso podemos hacer conjeturas, presunciones, especular y suponer. Robinson (2009) menciona que el acto de observar nuestra mente es el acto primordial de la imaginación. Así un concepto básico de la imaginación sería evocar cosas que no están presentes en nuestros sentidos.

En las escuelas, la imaginación ha sido desterrada y ridiculizada; en más de una oportunidad, algún maestro habrá expresado a un estudiante que pise tierra y deje de andar en la luna, sin considerar, por ejemplo, que los estudios citados por Armstrong (2006), indican que casi la mitad de los niños generan un tipo de imaginación llamada imaginación eidética. Esta se refiere a la capacidad para percibir imágenes en la mente de forma tan clara y vívida, así como aprecian los objetos que nos rodean; sin embargo, es lamentable que este tipo de imaginación no sea cultivada, pues se da poca importancia a las áreas y a los especialistas que las podrían impulsar.

Por último, Robinson (2012) relaciona la creatividad con la imaginación de una forma peculiar, da a entender que la creatividad involucrada pone a trabajar la imaginación, para realizar algo novedoso, para hallar soluciones distintas a problemas y plantear nuevos problemas; por eso finiquita al decir que creatividad es la imaginación aplicada.

2.1.4. La Creatividad Gráfica

En esta parte del desarrollo de la investigación trataremos la variable de estudio, que es la creatividad gráfica, empezaré dando un antecedente que considero indispensable para introducirnos en el estudio y examen de esta variable.

Tenemos como referencia a la ley de agrupamiento perteneciente escuela de la Gestalt, según Dondis (1990); de acuerdo con esta ley consiste en plasmar puntos sobre un plano, estos cuanto más próximos se encuentran, más fuerte es su atracción; por tanto, armonizan y se atraen entre sí; frente a esto, el acto de observar las unidades visuales individuales o mejor dicho puntos, crean otros contornos distintos que aluden las formas diferentes, de acuerdo con el nivel de percepción y la experiencia visual del sujeto; es decir, en esta actividad, nuestra mente tiende a unir y completar los puntos dispersos y generar formas y figuras distintas.

Dados los principios asociativos de semejanza, proximidad y continuidad citados por Ching, (2015), el ojo de la mente busca constantemente un significado en aquellas imágenes que observamos, tendemos agrupar las formas según imágenes que podemos identificar, la visión de una representación amorfa nos puede inducir para encontrar una imagen más concreta.

Por último, la investigadora Artola (2012), en el diseño de una prueba de imaginación creativa, refiere que la creatividad gráfica es el grado de llevar a cabo asociaciones y nuevas composiciones en situaciones de labor no verbal. Fuentes and Tejada (2013) aclara este tema, indicando que se inicia un dibujo con algo ya dado para transformarlo, o bien realizando una nueva imagen desde otra ya dada o realizando otra versión desde cualquier expresión artística o experiencia propia.

Por eso considero, sobre la base de estas citas, que la creatividad gráfica viene a ser, en esencia, la capacidad que posee una persona para proponer y completar dibujos distintos y originales a partir de algunas marcas y trazos establecidos.

2.1.5. El Dibujo

Se define el dibujo como el proceso o destreza, el cual se utiliza para representar algo, un volumen, un espacio o una idea, utilizando el trazado de líneas sobre un plano o soporte (Ching, 2015).

A partir de este concepto, se entiende que el dibujo es distinto de la pintura; se asume mayormente que el atributo del dibujo es la línea, aunque cabe recalcar que también es posible incluir componentes pictóricos; por ejemplo, el puntillismo y las pinceladas que también podrían leerse como líneas; un ejemplo de este dibujo sería la caligrafía que realizan los japoneses, haciendo uso de pinceles de bambú, tinta china y papel.

El proceso del dibujo

La variable de estudio de esta investigación incluye el aspecto gráfico, por eso es importante reconocer el concepto y los procesos del dibujo, para comprender la implicancia que tiene sobre la creatividad y las posibilidades de representación gráfica.

a) La visión

Nuestra visión permite nuestra capacidad de dibujar y graficar y, de igual manera, el dibujo fortalece la capacidad de percibir (Ching, 2015); de este proceso proviene el dibujo de observación, el cual es elaborado a partir de un modelo observable, el cual nos brinda mayor información sobre sus cualidades y características.

b) La imaginación

La mente humana busca significado y estructura, luego resuelve, procesa y filtra datos gráficos que recoge el ojo; el mismo autor indica que la mente produce imágenes que observamos, específicamente aquellas que intentamos plasmar en el dibujo; por eso el dibujo imaginativo que deriva de este proceso no es básicamente una actividad manual, sino abarca el pensamiento visual, el cual estimula la imaginación.

En el aula de trabajo realizamos varios dibujos de un mismo objeto, desde distintos puntos de observación, llegamos a comprender mejor las cualidades del mismo; pero no solo esto, sino es posible simplificar y almacenar esquemas básicos en nuestra memoria visual.

La importancia del dibujo de observación en la percepción visual se evidencia, porque, al lograr representar varias imágenes de un solo objeto, podemos tener una mayor cantidad de ideas gráficas en nuestra memoria, entender la cualidad tridimensional de los objetos y resumirlos en esquemas básicos de dibujo.

2.2. Dimensiones de la Creatividad Gráfica

En esta investigación, tomaré de referencia las dimensiones que propuso Sánchez (2011), quien considera cuatro dimensiones de la creatividad, las cuales son la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la producción; de las cuales consideraré la dimensión de la elaboración en vez **de producción por la naturaleza del trabajo realizado.**

a) Dimensión 1: Fluidez

Según el autor base, la fluidez consiste esencialmente en la capacidad de una persona para generar un gran número ideas distintas, las imágenes tienen relación unas con otras en una cadena interminable, debido a la ley de asociación. Las personas creativas tanto gráfica o verbalmente poseen una capacidad mental extraordinaria, para producir un gran número de imágenes mentales partiendo de cualquier estímulo. Para lograr el objetivo se debe estar concentrado en la tarea y estar libres de miedo y ansiedad, para que la fluidez no se bloquee (Sánchez, 2009).

En este trabajo de investigación, de acuerdo con la definición dada anteriormente, he considerado y evaluado la fluidez como el número de gráficos distintos, producidos a partir de algunos trazos establecidos.

Dimensión 2: Flexibilidad

Sánchez (2011) afirma que la flexibilidad es la capacidad de producir imágenes originales; por eso la idea primordial es unir elementos de apariencia dispares, de una forma novedosa, encontrando un vínculo auténtico entre ellos, para lograr esta agrupación se requiere flexibilidad de pensamiento.

Por otro lado, Martínez (citado por Matos, 2007) dice que la flexibilidad se refiere a la capacidad de percepción y producción de contenidos; a diferencia de la fluidez, esta postura indica que la flexibilidad se demuestra a su vez en el número de categorías y temas diferentes que se puedan representar; estas podrían ser: seres vivos, objetos, formas geométricas, formas naturales, entre otras.

Por eso he tomado en cuenta, para ser aplicado en esta investigación, el número de categorías y temas distintos propuesto por Martínez (1998), ya que lo considero el más apropiado para evaluar esta dimensión en los dibujos producidos por los estudiantes.

Dimensión 3: Originalidad

El término originalidad hace una referencia clara al origen, ya que en él justamente está la creación. Sánchez (2011) presenta una definición de la originalidad, nos dice que es producir algo que esté fuera de lo común, sin buscar imitar a nadie; a esto podemos añadir que la originalidad gráfica es la aptitud de una persona, para producir ideas alejadas de lo evidente, habitual; una característica sería la rareza de las respuestas dadas.

Por medio de este indicador se evalúa el dibujo artístico novedoso, único o distinto, a las que se habían hallado exteriormente en oposición a la fluidez; la originalidad es un valor de carácter cualitativo y su evaluación ha de ser por pocas respuestas gráficas realizadas.

Dimensión 4: Elaboración

Torrance (citado por Matos, 2007) define la elaboración como la capacidad para desarrollar, analizar, profundizar y realzar las ideas; el nivel de elaboración gráfica será de acuerdo con el número de detalles adicionales usados en los dibujos, para elaborar la respuesta, además de lo necesario para transmitir la idea base.

En esta investigación, la elaboración está referida a la parte técnica; en este caso, al dibujo artístico, el cual traté anteriormente; particularmente esta dimensión se verifica por la calidad de líneas, trazos, orden y proporción que se utiliza al resolver cada gráfico.

2.3. El bloqueo en la creatividad

En esta parte daré a conocer algunos los elementos que afectan y bloquean la creatividad; estos aspectos se dan a conocer por el autor base y otros que coinciden que es necesario una adecuada actitud frente a la tarea, el ambiente de trabajo y otros estímulos importantes, para el desarrollo de la creatividad gráfica.

Muchas veces hemos percibido la sensación de encierro que se produce en los estudiantes ante el papel en blanco, según Fuentes and Tejada (2013). Mayormente los bloqueos se producen, porque el estudiante tiene que pensar, razonar, discurrir, en vez de tomar una actitud lúdica o de recuperación y diálogo con sus experiencias; para eso es necesario la experiencia visual y esta no es el montón de imágenes que llegan a nuestra retina, sino es preciso que se convierta en una experiencia trascendental.

Algunas veces frente al bloqueo se recurre a esquemas memorizados, sin análisis y reflexión; por eso es necesario enseñarles a los estudiantes a conocer y comprender el lenguaje y el alfabeto visual; de esta forma, el mundo de imágenes se convierte en experiencias visuales, sobre la base de especulación de lo que observan.

Las experiencias frustrantes, comentarios negativos sobre nuestros dibujos también producen el bloqueo de la creatividad, con ello el miedo, baja autoestima; sin embargo, estas situaciones se las vence dibujando. En la actualidad, la falta de motivación es frecuente entre nuestros estudiantes, por lo que los elementos que condicionan una propuesta plástica pueden presentarse como impedimento o como motivo para superarlo.

Según Sánchez (2011), para que se produzca la fluidez imaginativa se debe echar a un lado aquello que impide la fluencia del pensamiento, significa tener una forma de pensar libre y no limitada. Según este autor, todos los bloqueos impiden la producción creativa, originan emociones negativas: frustración, miedos, ansiedad, vergüenza, rabia, celos y fracaso.

III. VARIABLE

3.1.Variable

3.1.1. Definición conceptual

Creatividad Gráfica: Para Artola (2012), la Creatividad gráfica es el grado de llevar a cabo asociaciones y nuevas composiciones en situaciones de labor no verbal.

3.2. Operacionalización de Variables, MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Creatividad Gráfica.

Tabla 1 Matriz

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	NIVELES Y RANGO POR DIMENSIÓN	NIVELES Y RANGOS POR VARIABLE
CREATIVIDAD GRÁFICA	Creatividad gráfica es el grado de llevar a cabo asociaciones y nuevas composiciones en situaciones de labor no verbal Artola, (2012).	Predisposición n del estudiante para proponer gráficos, categorías, temáticas, figuras singulares en forma ordenada y limpia.	Fluidez	Busca riqueza y variedad de ideas y elementos del lenguaje grafico	1,2 ,3, 4	Inicio = 1 Proceso= 2 Logro= 3	Inicio = (4-6) Proceso = (7-9) Logro = (10-12)	Inicio P = (1) Proceso P= (2) Logro P = (3)
			Flexibilidad	Número de categorías utilizadas en el Test de creatividad gráfica	5, 6, 7, 8	Inicio= 1 Proceso = 2 Logro = 3	Inicio = (4-6) Proceso = (7-9) Logro = (10-12)	
			Originalidad	Singularidad en los procesos gráficos y el diseño de la imagen realizada	9, 12 10, 11,	Inicio = 1 Proceso = 2 Logro = 3	Inicio = (4-6) Proceso = (7-9) Logro = (10-12)	
			Elaboración	Referida a la parte técnica que permite que una persona pueda ampliar, desarrollar, profundizar y otorgar belleza a las ideas propuestas	13, 14, 15	Inicio = 1 Proceso = 2 Logro = 3	Inicio = (3-5) Proceso = (6-8) Logro = (9-9)	

FUENTE: Elaboración Propia

IV. MARCO METODOLÓGICO

4.1. Tipo y diseño de Investigación

4.1.1. Tipo de Investigación

El tipo de investigación realizada es descriptivo y el nivel básico. Este tipo de investigación se realiza para adquirir conocimientos nuevos espacios de investigación. Busca conocer y persigue la solución de problemas amplios y de importancia general (Fábregues, Meneses, Rodríguez, and Paré, 2016).

Es de nivel descriptivo, porque busca precisar las propiedades, las cualidades y perfil de personas, grupos, comunidades, procesos o cualquier otra manifestación que se someta a un previo análisis. Es decir, pretende medir o acumular información de forma independiente o en conjunto sobre conceptos y variables a las que se tratan en su objetivo (Hernández Sampieri, Fernández Collado, and Baptista Lucio, 2014).

4.2. Población y Muestra

4.2.1. Población

La población la constituyen todos los estudiantes del nivel secundario de la I. E. P. Unión del distrito de Lurigancho Chosica, conformada por dos secciones que en conjunto son 39 personas.

4.2.2. Muestra

Para este estudio se consideró a 19 estudiantes del 1° año de secundaria, la muestra se realizó considerando los criterios de Bernal (2010), quien indica que para los estudios sociales se toma el 30 % de la población, por lo cual tendría un nivel elevado de representatividad. En este estudio, la muestra corresponde a un grupo de 19 estudiantes.

Tabla 2

Muestra de estudio de estudiantes del primer año de secundaria de la institución educativa particular Unión del Distrito de Lurigancho Chosica.

Secciones	Población	Muestreo
1° secundaria "A"	19	9
1° secundaria "B"	20	10
Total	39	19

Características de la Muestra

Edad: 11 y 12 años
 Género: Masculino y Femenino
 Tipo de Colegio: Privado
 Procedencia: Lima y Provincia

Figura 1 Tamaño muestral



4.3. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

La técnica utilizada para este estudio fue la observación y el instrumento fue una ficha de observación.

Tabla 03

Variable	Técnica	Instrumento
Creatividad Gráfica	Observación	Ficha de Observación

4.4. Validez y confiabilidad del instrumento

4.4.1. Validez del Instrumento

Se aplicó una ficha de observación al test gráfico de Wartegg, citado por el autor base, a una muestra de 19 estudiantes, la cual fue validada por tres expertos previamente a su aplicación, el puntaje dado a cada ítem medida por la escala politónica.

Tabla 4

Validadores	Resultado de Aplicabilidad
Dr. Aguirre Chávez, Felipe	Aplicable
Mgtr. Tafur Mallqui, Raúl Erasmo	Aplicable
Mgtr. López Mallqui, Sara Marleny	Aplicable

4.1.2. Confiabilidad del Instrumento

La confiabilidad mide la consistencia interna de las respuestas de los ítems respondida por los encuestados en este caso no aplica por ser un instrumento de observación

4.5. Procesamiento de Recolección de Datos

Después de la validación de la ficha de observación por los expertos, para diagnosticar y medir la creatividad gráfica de los estudiantes, se procedió a aplicar el instrumento que tiene 15 ítems, para medir la creatividad gráfica del grupo de estudio, con el fin de recolectar datos de la variable, el instrumento presenta una escala valorativa de tres niveles: inicio, proceso y logro.

4.6. Métodos de Análisis e Interpretación de Datos

4.6.1. Método de análisis y recolección de datos

La recolección de información se hizo de forma individual, se preparó el espacio adecuado; de igual forma se utilizó estímulos de relajación como la música clásica, luego se procedió a dar las indicaciones previas, para desarrollar el dibujo de cada cuadro y la prueba del test de Wartegg, del índice de Creatividad Gráfica (ICG) durante un tiempo de 40 minutos; una vez concluido el test se procedió a reunir la información del test. Una vez recolectados los datos proporcionados por los instrumentos, se procede a aplicar la ficha de observación para determinar la evaluación de cada dimensión y a su vez de la variable de estudio.

Habiendo terminado la recaudación de toda la información, se interpretaron los datos haciendo uso de un software estadístico llamado SPSS, en su versión 22; de esta forma, se realizó el procesamiento de la variable de estudio; también se hizo uso de la estadística descriptiva. Seguidamente los resultados se mostraron de manera ordenada usando tablas y figuras.

V. RESULTADOS

5.1. Presentación de resultados

Seguidamente se muestran los resultados de esta investigación, correspondientes al nivel de creatividad grafica de los estudiantes del primer grado del nivel secundario de la institución educativa particular “Unión” – Lurigancho Chosica

Dimensiones:

- Fluidez
- Flexibilidad
- Originalidad
- Elaboración

5.1.1. Resultados de la variable: Nivel de creatividad gráfica.

Fluidez

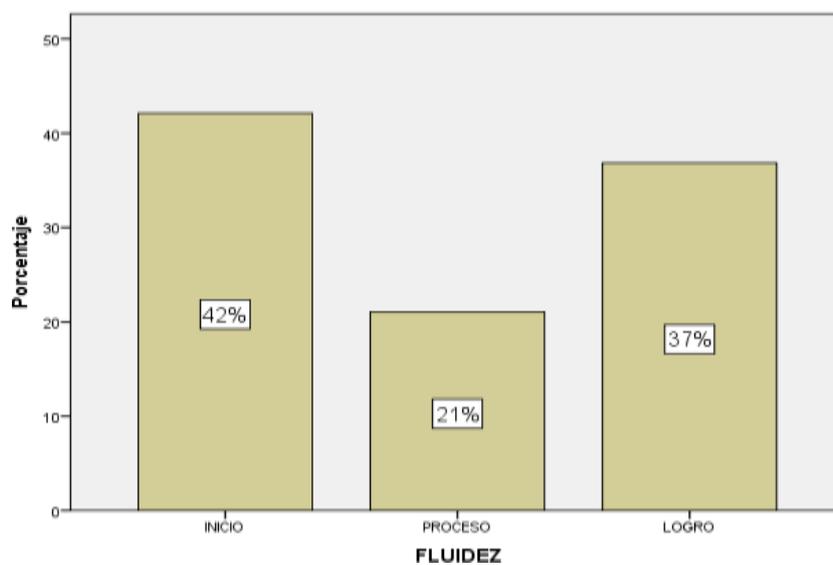
Dimensión de la tabla la figura 1 muestra que el 42 % de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I. E. P. Unión, se encuentran en un nivel de inicio en el desarrollo de la fluidez de la creatividad gráfica, el 21 % de los estudiantes se hallan situados en nivel de proceso de desarrollo de la fluidez gráfica y finalmente el 36 % de los estudiantes lograron un desarrollo óptimo de fluidez gráfica.

Esto da a entender que en esta dimensión que el 42 % de los estudiantes en estudio tuvieron una escasa producción de imágenes y elementos gráficos, este bloqueo de la fluidez posiblemente sea debido a la carencia de experiencia visual y poco conocimiento del lenguaje gráfico. Por otro lado, el 21 % de la muestra tuvieron una producción regular de gráficos por ello demostraron una mejor experiencia visual y conocimiento del lenguaje gráfico. Por último, un 36 % de la muestra tuvieron una óptima producción de imágenes, debido a una correcta experiencia visual y conocimiento importantes del lenguaje gráfico.

Tabla 5 *Fluidez Gráfica*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	8	42,1
	PROCESO	4	21,1
	LOGRO	7	36,8
Total		19	100,0

Figura 2 *fluidez gráfica*



Flexibilidad

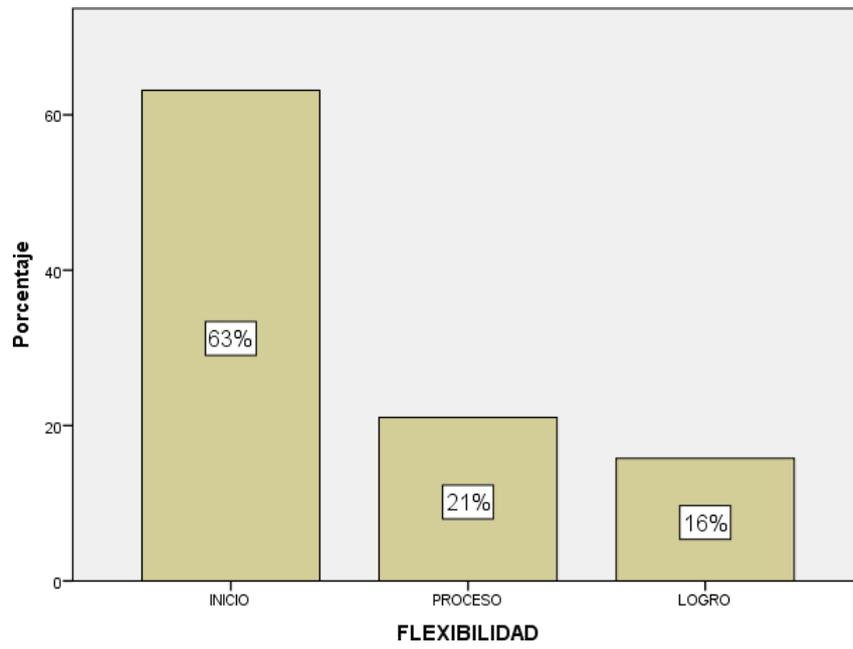
Dimensión de la tabla la figura 3 muestra que el 63 % de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I. E. P. Unión, se encuentran en un nivel de inicio en el desarrollo de la fluidez de la creatividad gráfica, el 21 % de los estudiantes se hallan situados en nivel de proceso de desarrollo de la fluidez gráfica y finalmente el 16 % de los estudiantes lograron un desarrollo óptimo de fluidez gráfica.

Esto indica que en esta dimensión que el 63 % de los estudiantes en estudio tuvieron una escasa producción de categorías gráficas, es posible que esta falta de flexibilidad sea debido al uso de esquemas memorísticos y una escasa percepción visual. El 21 % de la muestra lograron una regular producción de categorías gráficas, posiblemente este resultado sea debido al uso de esquemas reflexivos. Al final solo el 16 % lograron una importante producción de categorías gráficas, de lo cual encontramos en mayoría un incorrecto uso de esquemas gráficos y una inadecuada percepción visual.

Tabla 6 Nivel de flexibilidad gráfica

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	12	63,2
	PROCESO	4	21,1
	LOGRO	3	15,8
	Total	19	100,0

Figura 3 flexibilidad gráfica



Originalidad

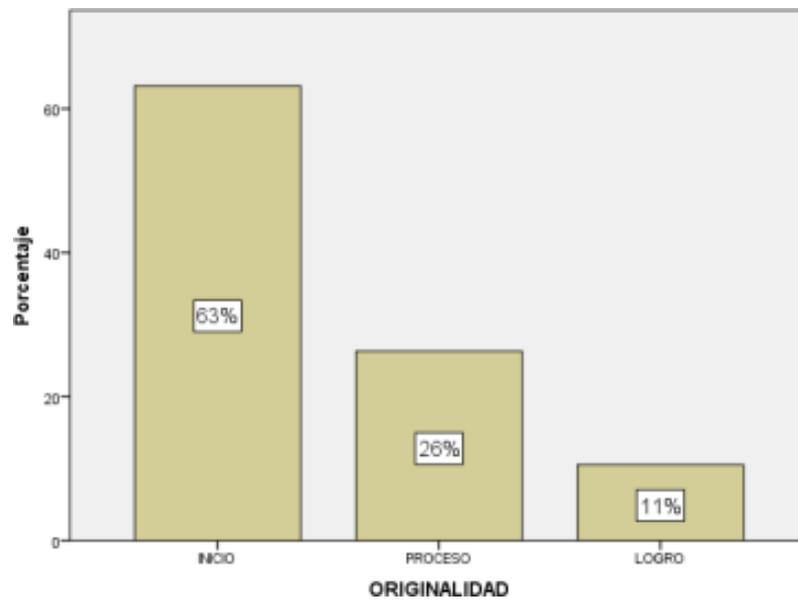
Dimensión de la tabla la figura 4 muestra que el 63 % de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I. E. P. “Unión”, se encuentran en un nivel de inicio en el desarrollo de la originalidad gráfica, el 26 % de los estudiantes se hallan situados en nivel de proceso y finalmente el 11 % de los estudiantes lograron un desarrollo óptimo de la originalidad.

Esto nos da a conocer que en esta dimensión el 63 % de los estudiantes en estudio no tuvieron ninguna producción de imágenes originales, es posible que este encierro de la originalidad sea debido a actitud de rechazo a su producción gráfica, miedo al ridículo y algunas experiencias frustrantes. El 26 % de la muestra lograron producir algunas imágenes originales. Al final solo el 11 % lograron producir imágenes originales, por lo que demostraron una actitud lúdica, arriesgada y de pensamiento libre ante la prueba.

Tabla 7 Nivel de Originalidad gráfica

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	12	63,2
	PROCESO	5	26,3
	LOGRO	2	10,5
	Total	19	100,0

Figura 4 Originalidad gráfica



Elaboración

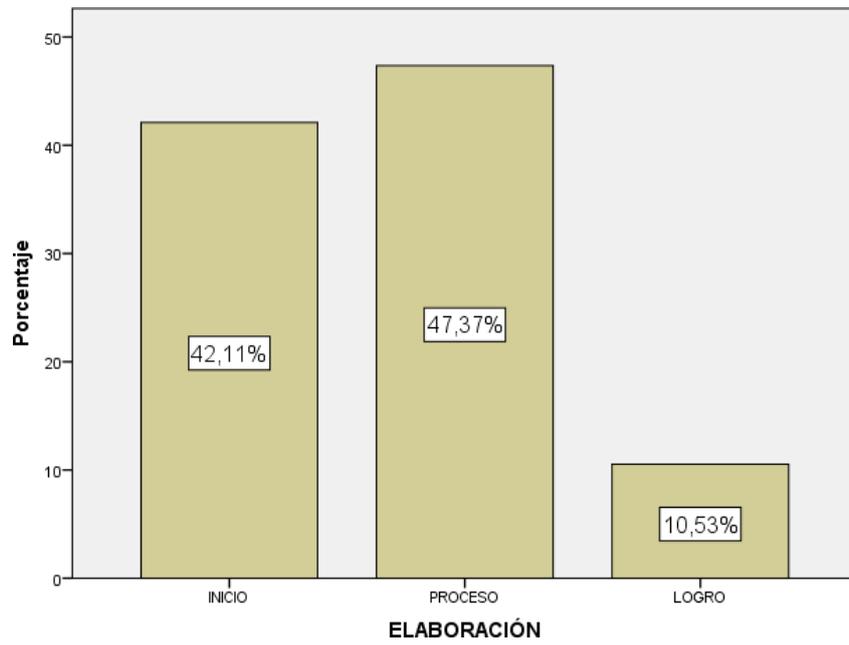
Dimensión de la tabla la figura 5 muestra que el 42 % de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I. E. P. Unión, se encuentran en un nivel de inicio en cuanto a la elaboración de gráficos, el 47 % de los estudiantes se hallan situados en nivel de proceso y finalmente el 11 % de los estudiantes lograron una excelente elaboración de gráficos.

Esto indica que en esta dimensión que el 42 % los estudiantes en estudio realizaron los gráficos de forma desordenada y trazos ilegibles por la falta de destreza y práctica. El 47 % de la muestra lograron una mejor técnica gráfica y proporción de gráficos, este resultado se debe a cierta experiencia en el trazo de figuras. Por último, solo el 11 % lograron elaborar sus gráficos correctamente demostrando ejercicio y destreza en el dibujo.

Tabla 8 Nivel de Elaboración gráfica

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	8	42,1
	PROCESO	9	47,4
	LOGRO	2	10,5

Figura 5 Elaboración gráfica



Creatividad Gráfica

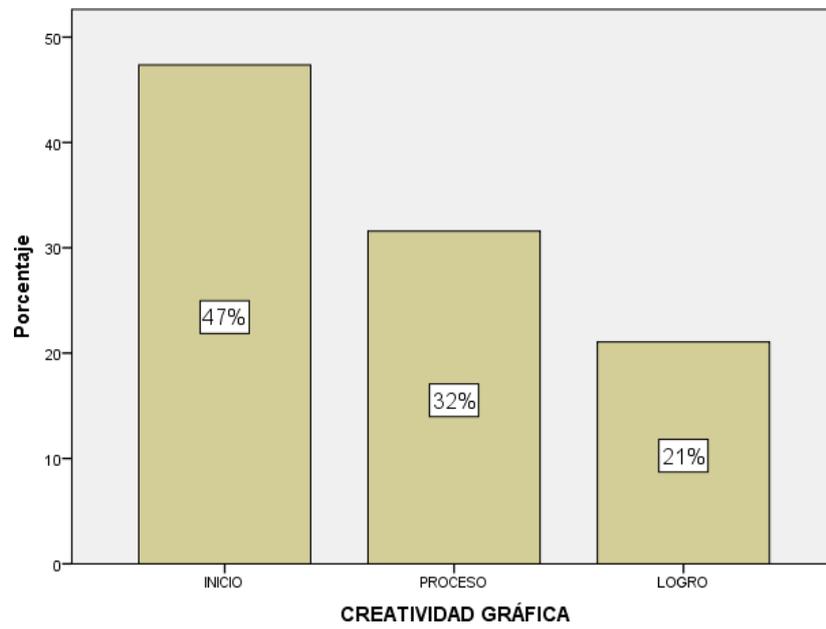
La variable de estudio de la tabla la figura 6 muestra que el 47 % de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la I. E. P. Unión, se encuentran en un nivel de inicio de la creatividad gráfica, el 32 % de los estudiantes se hallan s en nivel de proceso de la creatividad gráfica y finalmente el 21 % de los estudiantes lograron un excelente nivel de creatividad gráfica.

Esto indica que en la variable de estudio el 47 % de la muestra que se encuentran en un nivel de inicio en la creatividad gráfica, posiblemente por la carencia de conocimientos, destrezas y una adecuada actitud frente a la prueba desarrollada. El 32 % de los estudiantes, demostraron tener algunos conocimientos del lenguaje gráfico, poca experiencia visual y por último solo el 21 % lograron un nivel óptimo por la creatividad gráfica, debido a un adecuado conocimiento y experiencia del lenguaje gráfico, una correcta actitud y una adecuada destreza de la técnica del dibujo

Tabla 9 Nivel de Creatividad gráfica

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	9	47,4
	PROCESO	6	31,6
	LOGRO	4	21,1
Total		19	100,0

Figura 6 Creatividad gráfica



VI. DISCUSIÓN

Discusión

El principal objetivo de esta investigación fue diagnosticar el nivel de creatividad gráfica de los estudiantes del 1er grado de secundaria de la I. E. P. “*Unión*”, es decir en qué nivel de desarrollo de creatividad grafica se encuentran los estudiantes que representan la muestra de esta investigación.

Para obtener este logro, se aplicó un test gráfico, donde se muestran figuras simples como líneas y trazos que no conforman ninguna figura las cuales están diseñadas para ser completadas con el objetivo de formar objetos, animales, personas, plantas, y luego una ficha de observación, utilizando una escala valorativa politómica, para conocer el grado desarrollo gráfico de los estudiantes. El instrumento aplicado fue construido por el autor de la presente investigación con el acertado concejo del asesor y de algunos docentes de esta casa de estudio.

El presente trabajo de investigación determina que el nivel de desarrollo de la creatividad gráfica de los estudiantes del 1er grado de secundaria se encuentra en un nivel de inicio, del 100% del total de la muestra el 42 % que representa una gran parte de la muestra no lograron un desarrollo óptimo de fluidez gráfica, esto posiblemente debido a la escasez de experiencia visual y poco conocimiento del lenguaje gráfico, con respecto a la flexibilidad tenemos que del 100% del total de evaluados el 63 % no obtuvieron una importante producción de categorías gráficas, por ello creemos que la mayoría tuvo un incorrecto uso de esquemas gráficos y una inadecuada percepción visual, de igual manera encontramos que en originalidad, solo el 63 % del total del grupo de estudio no lograron producir imágenes originales, esto seguramente por la falta de actitud lúdica y arriesgada para enfrentar un problema.

Analizando los antecedentes nacionales, hallamos que Mendizabal (2012), en el nivel de creatividad gráfica y verbal, se ha encontrado que en las dimensiones de fluidez y elaboración están ubicadas en un nivel bajo de desarrollo de la creatividad a diferencia de flexibilidad y la originalidad las cuales presentan un nivel de desarrollo alto en dicha investigación, comparando ambas investigaciones vemos una coincidencia en dos características que son fluidez y elaboración, las cuales en ambos casos presentan una ausencia de logro del desarrollo. Este resultado posiblemente sea por la diferencia de instrumentos aplicados en este antecedente se utilizó un instrumento menos complejo y por parte la edad de los estudiantes de muestra es levemente menor y por último a este resultado también se le añade la creatividad verbal, lo cual considero tiene una importante repercusión.

En los resultados obtenidos por los antecedentes internacionales encontramos que Artola (2012) obtuvo en el primer resultado de la investigación realizada de tipo cuasi experimental un nivel bajo de desarrollo de la creatividad, antes de afectar esta variable con un programa de dibujo de caligrafía expresiva, en la segunda evaluación realizada obtuvo un mejor resultado de desarrollo de la creatividad. Los resultados de la primera evaluación, coinciden con el resultado obtenido en la presente investigación demostrando la relevancia del problema a tratar y confirmando lo que investigadores como Robinson han expresado, que la creatividad es un problema urgente a tratar en actualidad.

Conclusiones

Para concluir con esta investigación hemos determinado reconocer como sustento primordial, las características o dimensiones que se establecieron para saber cuan creativa podía ser una persona, a partir de este resultado podemos identificar el nivel de creatividad, el cual responderá al objetivo principal.

En cuanto a la Fluidez gráfica, el resultado con mayor índice de porcentaje se encuentra ubicado en un nivel bajo con un 42 %, seguido por un nivel promedio de 37 % esto quiere decir que una parte importante de los estudiantes no demostraron una escasa producción de gráficos, esto podría deberse a una escasa experiencia visual.

En la Flexibilidad gráfica, distinguimos que un 63,42 % de los estudiantes muestran un nivel de desarrollo bajo, señalando un gran número de estudiantes no tienen la capacidad de adaptabilidad y categorizar, esto podría darse debido a una falta o incorrecto uso de esquemas gráficos flexivos y un inadecuado desarrollo de la percepción visual.

La Originalidad gráfica se vio expresada con un 63,2 % de estudiantes que obtuvieron un nivel de logro bajo, posiblemente por falta de una actitud lúdica, arriesgada y de pensamiento libre ante la prueba.

En lo que se refiere a la elaboración gráfica, se presentó un resultado del 47,3 %, correspondiente a un nivel regular, seguido de un nivel bajo de 42,1 %, lo que refleja una falta de ejercicio, destreza y desarrollo de técnicas gráficas, poco conocimiento de métodos y técnicas de dibujo artístico.

Como resultado del nivel de creatividad gráfica es necesario señalar que solo una dimensión se encuentra en un nivel regular de desarrollo y las otras tres dimensiones se hallan aisladas en su desarrollo, por ello se encontró un 47 %, en nivel bajo de desarrollo gráfico en los estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa “Unión”. Este resultado indica que la variable de estudio merece ser atendida y desarrollada en el área de Arte y Cultura

Recomendaciones

Se debe de capacitar a las docentes del nivel primaria de la I.E.P. “Unión” con respecto al desarrollo y evaluación del tema tratado que es la creatividad gráfica in dependiente de la creatividad verbal, ya que esto repercute en el nivel secundaria.

Fomentar actividades como concursos, exposiciones y muestras en distintos niveles y áreas de la I.E.P. “Unión” que propicien y retribuyan la creatividad gráfica de los estudiantes de dicha institución.

Debido a que en la actualidad solo se cuenta con un docente especialista en el área de Artes visuales, en la en la I.E.P. “Unión”, se debe de incrementar el número de especialistas en el área, tales como ceramistas, profesores de manualidades etc., los cuales beneficien fortalezcan esta área.

La Ugel y direcciones de educación deberían encargarse de capacitar a los docentes de arte y cultura en los cambios con respecto a las nuevas competencias que se observa en área mencionada en el nuevo DSN 2017, lo cual se relaciona directamente con la variable de estudio.

Cada año, el MINEDU, a través de pruebas censales, mide, por ejemplo, en el área de comunicación, el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de todo el país, sería una recomendación importante a esta entidad, evaluar también la creatividad

Referencias

- Arango, V. (2012). *Creatividad grafica y caligrafia expresiva*, Colombia: Universidad tecnológica de Pereira.
- Aguirre (2006) *Influencia de los Estados Emotivos en la Creatividad Artística de los estudiantes del cuarto y quinto grado de la educación básica regular de la I.E. José Luis Bustamante y Rivero del distrito de Sachada Arequipa - Perú.*
- Artola, T. (2004), *Creatividad de Imaginación. Un nuevo instrumento de medida: La Pic*, Universidad. Camilo José Cela, Madrid España.
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples El tablero interior, cultivar la imaginación como parte del aprendizaje*. U.S.A.
- Benites, M. (2014) *Los lenguajes artísticos en la educación infantil*. España
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (Tercera ed). Colombia: PEARSON.
- Carbalan, B. (2015). *Inteligencia Creativa*. España: Madrid
- Cymlich, S. (2010). *La Creatividad en la infancia: Importancia para el desarrollo Psicosocial*. Argentina
- Ching, F (2015), *Arquitectura. Forma, espacio y orden*, College of Built Environments de la University of Washington, EE UU.
- Fábregues, S., Meneses, J., Rodríguez, D., and Paré, M. (2016). *Técnicas de investigación social y educativa* (Primera ed). Editorial UOC.
- Fuentes, J. M., and Tejada, P. L. (2013). La creatividad visual: técnicas y aplicaciones The visual creativity: thechniques and applications. *Revista Creatividad Y Sociedad*, 20
- Galván, L. (2001). *Creatividad para el Cambio* (Editorial El Comercio) Universidad UPC – Lima, Perú

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., and Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta edic). México, D.F: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Marín, R. (2000). *Manual de la creatividad*, Editorial, Vicens Vives, España.
- Matos, D. (2007). *Estrategia metodológica para el desarrollo de la creatividad artística en la enseñanza de la Educación Plástica en 7.grado en la ESBU “Alberto Fernández Montes de Oca”*. Argentina
- Medina, N., Velázquez, M. E., Alhuay, J., and Aguirre, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación*, 15(2), 153–181. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>.
- Mendizábal, Katherine (2012) “*Nivel de creatividad en los estudiantes del 6° grado de primaria de la institución Precursores de la Independencia Nacional*”- Lima.
- Morelato, G., Carrada, M., and Ison, M. (2013). Creatividad gráfica y atención focalizada en niños víctimas de maltrato infantil. *Liberabit. Revista de Psicología*, 19(1), 81–91.
- Sanchez, M. (2005). *Desarrollo de habilidades del pensamiento* (Editorial Trillas). Mexico
- Robinson, K. (2012). *El elemento Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Conecta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Rudolf, A. (1997). *Arte y Percepción Visual*. U.S.A. Universidad de California México.
- Tatarkiewicz, W. (1997). *Historia de Seis Ideas, arte, belleza, creatividad, mimesis, experiencia estética* Editorial Tecno (Grupo Anaya S. A.) Madrid, España
- Vygotsky, L. S. (2003). La imaginación y el arte en la infancia Ensayo psicológico de Lev S. Vigotsky. *Ensayo Psicológico de Lev S. Vigotsky*, (40), 1–56. Retrieved from <http://www.taringa.net/perfil/vygotsky>.

ANEXOS

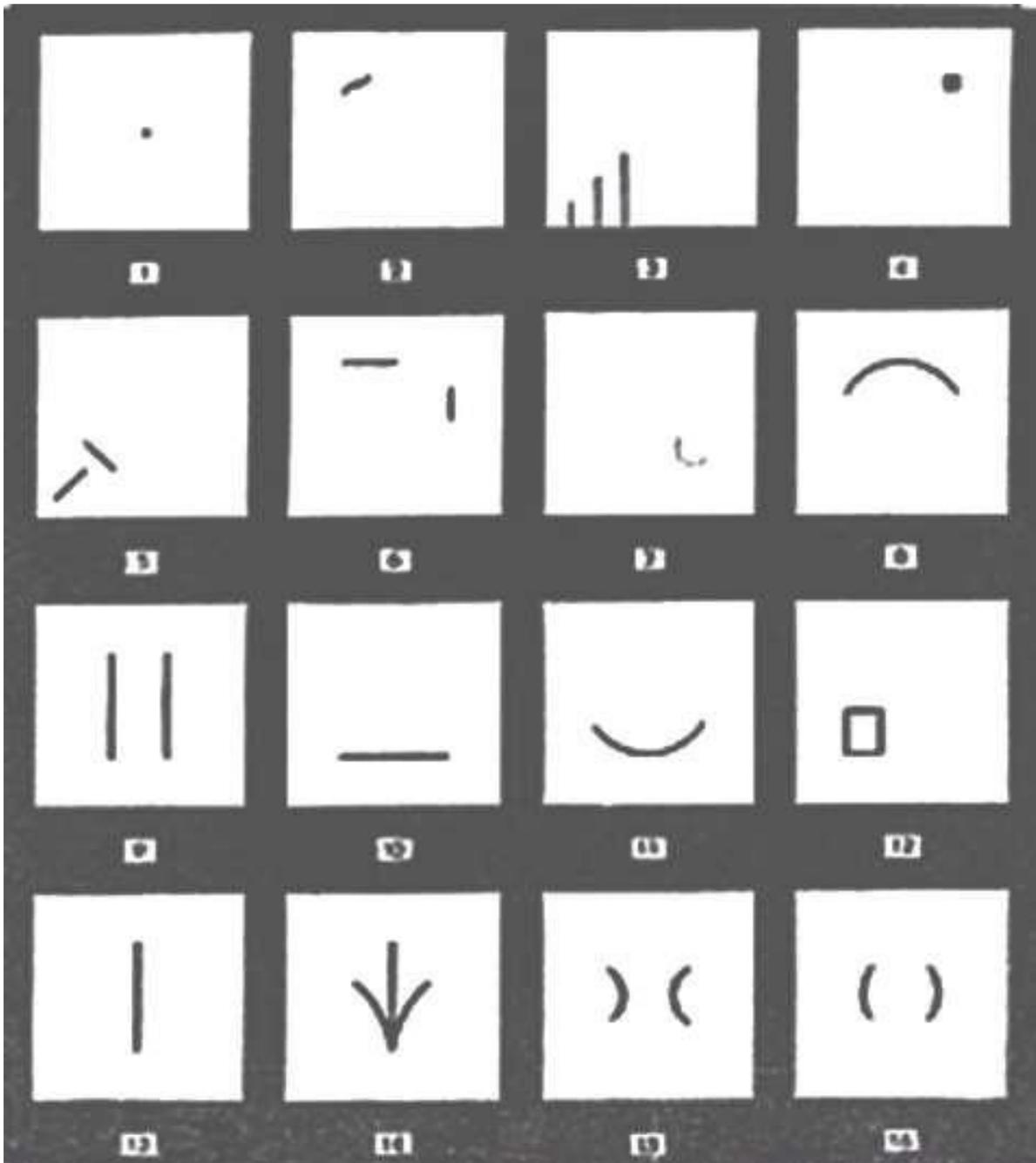
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Nivel de Creatividad Grafica de los estudiantes del 1er grado de Secundaria de la I.E.P. Unión del Distrito de Lurigancho Chosica, 2016

<p><u>PROBLEMA GENERAL:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es potencial de creatividad grafica de los estudiantes del 1ero de secundaria del IEP Unión del distrito de Lurigancho Chosica- 2017? <p><u>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el nivel de fluidez grafica de los estudiantes del 1ero de secundaria del IEP Unión del distrito de Lurigancho Chosica- 2017? - ¿Cuál es nivel de flexibilidad grafica de los estudiantes del 1ero de secundaria del IEP Unión del distrito de Lurigancho Chosica- 2017? - ¿Cuál es nivel de originalidad grafica de los estudiantes del 1ero de secundaria del IEP Unión del distrito de Lurigancho Chosica- 2017? - ¿Cuál es el nivel de elaboración grafica de los estudiantes del 1ero de secundaria del IEP Unión del distrito de Lurigancho Chosica- 2017? 	<p><u>OBJETIVO GENERAL:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar potencial de creatividad grafica de los estudiantes del 1ero de secundaria del IEP Unión del distrito de Lurigancho Chosica- 2017 <p><u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar el nivel de fluidez grafica de los estudiantes del 1ero de secundaria del IEP Unión del distrito de Lurigancho Chosica- 2017. - nivel de flexibilidad grafica de los estudiantes del 1ero de secundaria del IEP Unión del distrito de Lurigancho Chosica- 2017 - Determinar nivel de originalidad grafica de los estudiantes del 1ero de secundaria del IEP Unión del distrito de Lurigancho Chosica- 2017 - Determinar el nivel de elaboración grafica de los estudiantes del 1ero de secundaria del IEP Unión del distrito de Lurigancho Chosica- 2017 	<p><u>HIPÓTESIS GENERAL:</u></p> <p>Descriptivo no experimental, básica transversal</p>	<p><u>VARIABLE</u> CREATIVIDAD GRAFICA</p> <p><u>Dimensiones:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fluidez - Flexibilidad - Originalidad - Elaboración 	<p><u>TIPO:</u></p> <p>BASICO</p> <p><u>MÉTODO:</u></p> <p>HIPOTETICO DEDUCTIVO</p> <p><u>DISEÑO:</u></p> <p>NO EXPERIMENTAL DESCRIPTIVO</p> <p><u>ESQUEMA DE DISEÑO</u></p>	<p><u>POBLACIÓN:</u></p> <p>Estará conformada por un número de 39 estudiantes del 1ero de secundaria de la Institución Educativa Unión Lurigancho Chosica- 2016</p> <table border="1" data-bbox="1547 560 1832 644"> <thead> <tr> <th>GRADO</th> <th>SECCIÓN</th> <th>CANTIDAD</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">1</td> <td>A</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>19</td> </tr> </tbody> </table> <p><u>MUESTRA:</u></p> <p>Está conformada por 19 estudiantes</p>	GRADO	SECCIÓN	CANTIDAD	1	A	20	B	19	<p><u>TÉCNICAS:</u></p> <p>Técnica de la Observación</p> <p><u>INSTRUMENTOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica -Test de Creatividad Gráfica
GRADO	SECCIÓN	CANTIDAD												
1	A	20												
	B	19												

TEST DE CREATIVIDAD GRAFICA DE WARTEGG

Apreciado estudiante(a) tienes 40 minutos para dibujar esta serie de cuadrados con los trazos que contiene cada uno en forma legible y ordenada, después de esto añade líneas con lápiz sobre los trazos dados para completar cada dibujo de tal manera que hagas tantos dibujos u objetos y formas diferentes como te sea posible, añade ideas como puedas a cada una de ellas y por ultimo escribe el nombre de cada dibujo.



INSTRUMENTO

FICHA DE OBSERVACIÓN: CREATIVIDAD GRÁFICA

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	Número de imagines realizadas			OBSERVACIONES
		Inicio 1	Proceso 2	Logro 3	
	Dimensión: Fluidez	Inicio. Cumple esta función si realiza cero a mas gráficos	Proceso Cumple esta función si realiza cinco a mas gráficos	Logro Cumple esta función si realiza diez a mas gráficos	
	Ítem 1: Produce varias imágenes distintas sin repetir una	(0-4)	(5-9)	(10-16)	
	Ítem 2: Utiliza varios tipos de líneas en cada grafico de la lámina	(0-4)	(5-9)	(10-16)	
	Ítem 3: Utiliza varios tipos de planos en cada imagen de su lámina.	(0-4)	(5-9)	(10-16)	
	Ítem 4: Utiliza posiciones diferentes en cada imagen que plasma	(0-4)	(5-9)	(10-16)	
	Dimensión: Flexibilidad	Inicio. Cumple esta función si realiza cero o un gráfico	Proceso Cumple esta función si realiza dos gráficos	Logro Cumple esta función si realiza tres a cuatro gráficos	
	Ítem 5: Representa seres vivos hombres y animales	(0-1)	(2-2)	(3-4)	
	Ítem 6: Representa alimentos y accesorios	(0-1)	(2-2)	(3-4)	
	Ítem 7: Representa juegos y deportes y objetos personales	(0-1)	(2-2)	(3-4)	
	Ítem 8: Representa la naturaleza, el sol, la luna y figuras geométricas	(0-1)	(2-2)	(3-4)	
	Dimensión 3: Originalidad	Inicio. Cumple esta función si realiza cero a uno o cuatro gráficos	Proceso Cumple esta función si realiza dos o más de cinco gráficos	Logro Cumple esta función si realiza tres o más de diez gráficos	
	Ítem 9: Plasma una o más imágenes singulares y poco usuales	(0-1)	(2-2)	(3-3)	
	Ítem 10: Representa formas de perfil o en planta	(0-1)	(2-2)	(3-3)	
	Ítem 11: Incluye detalles en los imágenes realizados	(0-4)	(5-9)	(10-16)	
	Ítem 12: Utiliza trazos a mano alzada en cada dibujo que realiza	(0-4)	(5-9)	(10-16)	
	Dimensión 4: Elaboración	Inicio. Cumple esta función si realiza cero o más gráficos	Proceso Cumple esta función si realiza dos o más de cinco gráficos	Logro Cumple esta función si realiza tres o más de diez gráficos	
	Ítem 13: Ordena y proporciona el espacio de cada fila de módulos	(0-1)	(2-2)	(3-4)	
	Ítem 14: Aplica trazos legibles y seguros en cada dibujo que realiza.	(0-4)	(5-9)	(10-16)	
	Ítem 15: Realiza cada imagen en forma limpia y presentable.	(0-4)	(5-9)	(10-16)	

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA): Suficiencia

OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable () Aplicable después de corregir () Aplicable (

) APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ:

DNI:

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR:

.....de de 2016

VALIDACION DE EXPERTOS

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES:
 APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: M^gr. LOPEZ MALCA SABA H.
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA: UGEL N° 35
 INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN: Creatividad Gráfica

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE		BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA						
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.																					✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.																					✓
3. ACTUALIZACIÓN	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																					✓
4. ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica.																					✓
5. SUFFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.																					✓
6. INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el instrumento.																					✓
7. CONSISTENCIA	Esta basado en aspectos técnicos científicos.																					✓
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.																					✓
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.																					✓
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable.																					✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es valido y pertinente.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 93.9%

FECHA: 18-11-16

FIRMA DEL EXPERTO: 

DNI: 10603782
 Teléf: 245043246

DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es válido y pertinente.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 93%

FECHA: 18-11-16.

FIRMA DEL EXPERTO: 
DOCENTE DE INVESTIGACIÓN

DNI: 10603992

Teléf.: 745043345

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento cuenta con validez y aplicabilidad.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95%

FECHA: 15-11-16.

FIRMA DEL EXPERTO: 

DNI: 31888991

Teléf.: 952057175

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento cuenta con validez y aplicación.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95%

FECHA: 17-11-16.

FIRMA DEL EXPERTO: 

DNI: 15887184

Teléf.:

BASE DE DATOS

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA TEST DE CREATIVIDAD GRÁFICA WARTEG

INSTITUCION EDUCATIVA : “Unión”
 NIVEL : Secundario GRADO Y SECCIÓN: 1ero
 FORMADOR : Juan Carlos Machaca Sucapuca

I= INICIO P = PROCESO L = LOGRO

		ITEMS																			
		1	2	3	4	P	5	6	7	8	P	9	10	11	12	P	13	14	15	P	PT
1	BUSTAMANTE , B.	2	1	1	1		1	1	1	1		1	2	1	1		3	2	1		
2	CASTAÑEDA, G.	1	1	2	2		1	1	2	1		1	2	1	1		2	2	1		
3	COCA, A.	3	2	2	2		3	3	2	3		1	3	1	1		3	3	3		
4	ESPINOZA C.	3	3	3	1		2	3	1	2		2	3	2	2		3	3	3		
5	FARFAN, C.	2	1	2	1		1	3	1	1		1	2	1	1		3	2	2		
6	GOMEZ, D.	2	1	1	1		2	1	1	1		1	2	1	1		2	2	1		
7	SANCHEZ, K.	1	1	1	1		1	1	1	1		1	1	1	1		1	1	1		
8	SOTO, S.	1	1	1	1		1	1	1	1		1	1	1	1		2	1	1		
9	TEJADA , J.	3	2	3	2		2	2	1	2		2	3	2	2		2	3	3		
10	ARHUATA, H.	2	1	1	1		2	1	1	1		1	1	2	1		1	2	2		
11	ACUÑA , J.	3	2	3	2		2	1	1	2		2	2	2	1		2	2	1		
12	CONDOR, R.	3	2	2	3		2	1	2	1		2	2	2	1		3	2	3		
13	CORDOVA, R.	3	2	2	1		1	1	2	2		2	1	1	1		2	1	2		
14	COTERA, D.	3	2	2	3		2	1	2	1		3	2	2	3		3	2	3		
15	DAVILA, D.	1	1	1	1		1	1	1	1		2	2	1	1		2	1	1		
16	DAVIRAN, W.	3	3	2	3		3	3	1	3		2	3	2	3		3	2	3		
17	GUILLERMO, K.	3	3	3	2		3	2	2	3		2	1	1	2		2	2	3		
18	MANDUJANO, R.	2	2	2	1		3	2	1	2		2	2	1	1		3	2	3		
19	MEDINA, A.	3	2	2	2		2	1	2	2		2	2	2	1		3	2	2		

LEYENDA DE INDICADORES DE EVALUACIÓN

Ficha de Observación	<p>1: Produce varias imágenes distintas sin repetir</p> <p>2: Utiliza varios tipos de líneas en la lámina en el gráfico</p> <p>3: Utiliza varios tipos de planos y formas en su lámina</p> <p>4: Utiliza posiciones diferentes en las imágenes que plasma</p>	<p>5: Representa seres vivos hombres y animales</p> <p>6: Representa alimentos y accesorios</p> <p>7: Representa juegos y deportes y objetos personales</p> <p>8: Representa la naturaleza, el sol, la luna y figuras geométricas</p>	<p>9: Plasma una o más imágenes singulares y poco usuales</p> <p>10: Utiliza trazos a mano alzada en cada dibujo que realiza</p> <p>11: Incluye detalles en los imágenes realizados</p> <p>12: Representa formas de perfil o en planta</p>	<p>13: Ordena y proporciona el espacio de cada fila de módulos</p> <p>14: Aplica trazos legibles y seguros en cada dibujo que realiza.</p> <p>15: Realiza cada imagen en forma limpia y presentable</p>
-----------------------------	---	---	--	---

PROGRAMA SPSS APLICADO A LA TESIS

Datos.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 7 de 7 variables

	fluidez	flexibilidad	originalidad	elaboracion	creatividad grafica	fluidezx	FLEXIBILIX	var	y									
1	5	4	5	6	19	INICIO	INICIO											
2	6	5	5	5	21	INICIO	INICIO											
3	9	11	6	9	32	INICIO	INICIO											
4	10	8	9	9	36	INICIO	INICIO											
5	6	6	5	7	22	INICIO	INICIO											
6	5	5	5	5	20	INICIO	INICIO											
7	4	4	4	3	16	INICIO	INICIO											
8	4	4	4	4	16	INICIO	INICIO											
9	10	7	9	8	35	INICIO	INICIO											
10	5	5	5	5	20	INICIO	INICIO											
11	10	6	7	5	30	INICIO	INICIO											
12	10	6	7	8	30	INICIO	INICIO											
13	8	6	5	5	24	INICIO	INICIO											
14	10	6	10	8	36	INICIO	INICIO											
15	4	4	6	4	20	INICIO	INICIO											
16	11	10	10	8	41	INICIO	INICIO											
17	11	10	6	7	33	INICIO	INICIO											
18	7	8	6	8	27	INICIO	INICIO											
19	9	7	7	7	30	INICIO	INICIO											
20																		
21																		
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode OFF

TEST DE ESTUDIANTE

Hand-drawn sketches of various objects arranged in a 4x4 grid:

- Row 1: Charango, [Blank], [Staircase], [Crescent moon with stars]
- Row 2: [Stick], [Stick], [Stick], [Watermelon slice]
- Row 3: [Ladder], [Smiley face], [Bowl], [Small square]
- Row 4: [Cylinder], [Flower], [Cup], [Pitcher]

Below the grid, there are handwritten notes and diagrams:

→ Fido Obascan

E (005)

Inicio - (2-52)
 Finca - (6-10)
 Lago - (11-15)

Inicio = 11 → Lago
 Finca = 4 → Lago

Diagram with circles and numbers:

I (1-2) ✓
 P (3-4) ✓
 C (4-5) ✓
 - Obascan

68

	Inicio	Finca	Lago
1			
2			
3			

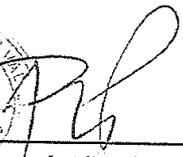
ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, Fernando Eli Ledesma Pérez, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Educación Secundaria de la Universidad César Vallejo Filial Lima Norte, revisor(a) Tesis titulada **“Nivel de creatividad gráfica de los estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. P. “Unión”, del distrito de Lurigancho Chosica ”** del (de la) estudiante **Juan Carlos Machaca Sucapuca**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de **20%** verificado en el reporte de originalidad de programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 01 de agosto de 2019



Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez
Jefe de Complementación Académica Magisterial
UCV-Lima

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

PANTALLAZO DE TURNITIN

Resumen de coincidencias X

20%

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

Número	Fuente	Porcentaje
1	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	1 %
2	documents.mx Fuente de Internet	1 %
3	tracenaenabecastillo... Fuente de Internet	1 %
4	blog.maashive.com Fuente de Internet	1 %
5	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	<1 %
6	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
7	www.ciberpique.net Fuente de Internet	<1 %
8	www.15.broksitear.com Fuente de Internet	<1 %

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA

Nivel de creatividad gráfica de los estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. P. "Unión", del distrito de Lurigancho Chosica

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN
EN ARTES PLÁSTICAS**

AUTOR:
Juan Carlos Machaca Sucapaca

ASESOR:
Mgtr. José Omar García Tarazona

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA - PERÚ
2017

**AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN**



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA MAGISTERIAL

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Juan Carlos Machaca Sucapuca

INFORME TÍTULADO:

Nivel de creatividad gráfica de los estudiantes del primer año de
secundaria de la I. E. P. "Unión", del distrito de Lurigancho Chosica

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN
ARTES PLÁSTICAS

SUSTENTADO EN FECHA: 10/03/2017

NOTA O MENCIÓN: 16



Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez
Jefe de Complementación Académica Magisterial
UCV-Lima

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 2
--	---	---

Yo **Juan Carlos Machaca Sucapuca**, identificado con DNI N° **41109625**, egresado de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN SECUNDARIA** de la Universidad César Vallejo, autorizo (**X**), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado **Nivel de creatividad gráfica de los estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. P. "Unión", del distrito de Lurigancho Chosica** en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



FIRMA

DNI: 41109625

FECHA: 01 de agosto del 2019

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------