



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN  
EDUCACIÓN**

**Programa CreativVr en el fortalecimiento de la creatividad en  
estudiantes de arquitectura de una universidad privada, Lima-  
2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Doctora en Educación**

**AUTORA:**

Elias Ramos, Cynthia Melissa ([orcid.org/0000-0002-9066-6257](https://orcid.org/0000-0002-9066-6257))

**ASESORA:**

Dra. Fuster Guillen, Doris Elida ([orcid.org/0000-0002-7889-2243](https://orcid.org/0000-0002-7889-2243))

**CO-ASESOR:**

Dr. Perez Saavedra, Segundo Sigifredo ([orcid.org/0000-0002-2366-6724](https://orcid.org/0000-0002-2366-6724))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones Pedagógicas

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos los niveles

LIMA – PERÚ

2023

## **Dedicatoria**

Dedico esta investigación a mis padres y mi hermano que siempre me apoyan y me acompañan en todo lo que realizo.

### **Agradecimiento**

A mis docentes del doctorado por sus constantes enseñanzas, a mis amigos que me brindaron su ayuda cuando lo necesite y a mi asesora de tesis por el empuje constante que nos dio y a su apoyo.

## Índice de contenidos

Carátula.....	
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Abstrato.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	6
III. METODOLOGÍA .....	23
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	23
3.2 Variables y operacionalización .....	24
3.3 Población, muestra y muestreo .....	25
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	26
3.5. Procedimientos.....	27
3.6. Método de análisis de datos .....	27
3.7. Aspectos éticos .....	28
IV. RESULTADOS.....	29
V. DISCUSION.....	42
VI. CONCLUSIONES.....	51
VII. RECOMENDACIONES .....	52
VIII. PROPUESTA.....	53
REFERENCIAS .....	59
ANEXOS.....	

## Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudiantes de taller .....	25
Tabla 2. Muestra de estudiantes de taller .....	26
Tabla 3. Influencia del Programa CreativVr en la creatividad .....	29
Tabla 4. Influencia del Programa CreativVr en la fluidez .....	30
Tabla 5. Influencia del Programa CreativVr en el fortalecimiento de la flexibilidad .....	31
Tabla 6. Influencia del Programa CreativVr la originalidad .....	32
Tabla 7. Influencia del Programa CreativVr en el fortalecimiento de la elaboración .....	33
Tabla 8. Prueba de normalidad de datos .....	34
Tabla 9. Comparación de medias para muestras independientes en la hipótesis general .....	35
Tabla 10. Comparación de medias para muestras independientes en la hipótesis específica 1 .....	36
Tabla 11. Comparación de medias para muestras independientes en la hipótesis específica 2 .....	38
Tabla 12. Comparación de medias para muestras independientes en la hipótesis específica 3 .....	39
Tabla 13. Comparación de medias para muestras independientes en la hipótesis específica 4 .....	40
Tabla 14. Validez del contenido por juicio de expertos .....	
Tabla 15. Coeficiente de confiabilidad .....	
Tabla 16. Baremos de las variables .....	

## Resumen

La investigación tiene como objetivo determinar la influencia del programa CreativVr en el fortalecimiento de la creatividad en estudiantes de arquitectura en una universidad privada, el cual emplea la realidad virtual como complemento a las herramientas tradicionales evaluando características de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. El diseño fue cuasi experimental con una muestra del grupo control y del grupo de intervención de 28 estudiantes en cada grupo. El programa se aplicó al grupo de intervención en 13 sesiones. En los hallazgos descriptivos se evidenció que en la pre-prueba del grupo de intervención tuvo 53.60% en el nivel de inicio, 46.40% en el nivel de proceso y ninguno en el nivel de logro. Además, en la post-prueba en el grupo de intervención no se encontró ningún estudiante en nivel de inicio, se halló 32.10% en el nivel de proceso y 67.90% en el nivel de logro, progreso que no se evidenció en el grupo control. En cuanto a la hipótesis general se aplicó la prueba t-Student en la post prueba observándose una significación de  $\alpha = 0.05$ , concluyendo que el programa “CreativVr” realidad virtual influye significativamente sobre la creatividad en estudiantes de arquitectura de una universidad privada.

**Palabras clave:** creatividad, tecnología de la información, educación, diseño arquitectónico, enseñanza superior

## Abstract

The research aims to determine the influence of the CreativVr program in strengthening creativity in architecture students at a private university, which uses virtual reality as a complement to traditional tools, evaluating creativity characteristics: fluency, flexibility, originality and elaboration. The design was quasi-experimental with a sample of the control group and the intervention group of 28 students each. The program was applied to the intervention group in 13 sessions. The descriptive findings showed that in the pre-test the intervention group had 53.60% in the beginning level, 46.40% in the process level and none in the achievement level. In addition, in the post-test in the intervention group no student was found in the beginning level, 32.10% was found in the process level and 67.90% in the achievement level, progress that was not evidenced in the control group. Regarding the general hypothesis, the t-Student t-test was applied in the post-test observing a significance of  $\alpha = 0.05$ , concluding that the program "CreativVr" virtual reality significantly influences creativity in architecture students of a private university.

**Keywords:** creativity, information technology, education, architectural design, higher education.

## **Abstrato**

A investigação visa determinar a influência do programa CreativVr no reforço da criatividade dos estudantes de arquitectura numa universidade privada, que utiliza a realidade virtual como complemento das ferramentas tradicionais, avaliando características da criatividade: fluência, flexibilidade, originalidade e elaboração. O desenho foi quase experimental com uma amostra de 28 estudantes no grupo de controlo e 28 estudantes no grupo de intervenção. O programa foi aplicado ao grupo de intervenção em 13 sessões. Os resultados descritivos mostraram que no pré-teste o grupo de intervenção obteve 53,60% no nível inicial, 46,40% no nível do processo e nenhum no nível de realização. Além disso, no pós-teste no grupo de intervenção não foi encontrado nenhum estudante no nível inicial, 32,10% no nível do processo e 67,90% no nível de realização, progresso que não foi evidente no grupo de controlo. Quanto à hipótese geral, o teste t Student foi aplicado no pós-teste, observando um significado de  $\alpha = 0,05$ , concluindo que o programa de realidade virtual "CreativVr" influencia significativamente a criatividade dos estudantes de arquitectura de uma universidade privada.

**Palavras-chave:** criatividade, tecnologia da informação, educação, design arquitectónico, ensino superi





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, FUSTER GUILLEN DORIS ELIDA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Programa CreativVr en el fortalecimiento de la creatividad en estudiantes de arquitectura de una universidad privada, Lima-2022", cuyo autor es ELIAS RAMOS CYNTHIA MELISSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo 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.

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 vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 09 de Enero del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
FUSTER GUILLEN DORIS ELIDA <b>DNI:</b> 04086550 <b>ORCID:</b> 0000-0002-7889-2243	Firmado electrónicamente por: DFUSTERG el 10-01- 2023 10:43:47

Código documento Trilce: TRI - 0515454