

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

**LA INTEGRACIÓN DE LA CREACIÓN ARTÍSTICA Y EL DESIGN THINKING EN
EL CURSO DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN
ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SAN JOSÉ FE Y ALEGRÍA N° 40, TACNA, 2024**

TESIS

Presentada por:

Bach. Victor Alejandro Guerreros Quispe

Para optar el Título Profesional de:

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN
CIENCIAS SOCIALES Y PROMOCIÓN SOCIO CULTURAL**

TACNA – PERÚ

2026

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de educación

TESIS

**LA INTEGRACIÓN DE LA CREACIÓN ARTÍSTICA Y EL DESIGN
THINKING EN EL CURSO DE DESARROLLO PERSONAL,
CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL
SECUNDARIO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SAN JOSÉ FE Y ALEGRÍA N° 40, TACNA, 2024**

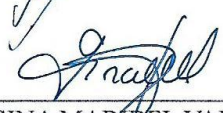
Tesis sustentada y aprobada por UNANIMIDAD el día 17 de diciembre del 2025; estando el jurado calificador integrado por:

PRESIDENTE:



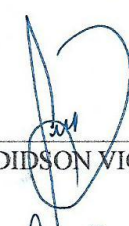
Dr. PASCUAL SENÓN PUMA ESTACA

SECRETARIO:



Mgr. GINA MARIBEL VALLE CASTRO

VOCAL:



Mgr. EDIDSON VICTOR FUENTES NINA

ASESOR:



Mgr. EDIDSON VICTOR FUENTES NINA

Certificado de Similitud

Yo, Mgr. Edidson Victor Fuentes Nina, en mi condición de asesor acreditado por la Resolución de Facultad N° 8452-2024-FECH/UNJBG de la Tesis titulada: La integración de la creación artística y el design thinking en el curso de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes del nivel secundario en la institución educativa San José Fe y Alegría N° 40, Tacna, 2024.

Presentado por el bachiller Victor Alejandro Guerreros Quispe para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación: Especialidad en Ciencias Sociales y Promoción Socio Cultural.

Habiendo cumplido con lo establecido en el reglamento de originalidad y de similitud de trabajo de investigación y producción intelectual, considerando que según la revisión, evaluación y análisis realizado a través del software de similitud textual turnitin cuenta con un nivel de similitud permitido cuyo porcentaje es 12%. Por lo que, certifico la similitud de la tesis enunciada líneas arriba, la cual esta expedida para continuar con los trámites para la obtención del título profesional, según corresponda consiguientemente la publicación en el repositorio institucional.

Firma del asesor  
Mgr. Edidson Victor Fuentes Nina

Firma del tesista  
Bach. Victor Alejandro Guerreros Quispe

Dedicatoria

A mis padres Alicia y Fortunato, por su amor incondicional, su apoyo constante y los sacrificios que hicieron posible este logro. A mi hermano mayor José, por el gran apoyo en la orientación en la vida académica.

A mis amistades, que he hecho en este proceso de vida universitaria en el pre grado, gracias por el acompañamiento de sus ocurrencias. Y a todos aquellos que creyeron en mí a lo largo de este camino, este éxito también es suyo.

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco a mi asesor Edidson Fuentes por su apoyo incondicional, ya que estoy convencido de que sin su ayuda en los aspectos clave de esta tesis, hubiera sido mucho más difícil avanzar.

A mi alma mater, la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, le debo no solo los conocimientos adquiridos, sino también a los excelentes docentes que me formaron. Gracias a ellos, puedo considerar esta institución como un referente del cual me siento orgulloso en cada paso que la vida me depara.

A la Institución educativa san José fe y alegría N°40, por permitirme elaborar esta investigación en sus instalaciones, además con el apoyo incondicional de los directivos y docentes, Prof. Maria Portugal y Agustin Anquise.

Y finalmente, sin el respaldo de la música que me acompaña durante esta investigación, mi lista de reproducción en Spotify, solo me queda decirles a todos: “gracias totales”

Índice general

Portada.....	i
Hoja de jurados.....	ii
Certificado de similitud	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Índice general	vi
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract.....	xii
Introducción.....	1
Capítulo I: planteamiento del problema	1
1.1. Descripción del problema	1
1.2. Formulación del problema	7
1.2.1. Problema general	7
1.2.2. Problemas específicos.....	7
1.3. Objetivos de investigación.....	8
1.3.1. Objetivo general	8
1.3.2. Objetivos específicos	8
1.4. Justificación de la investigación	9
Capítulo II: marco teórico.....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Internacionales.....	4
2.1.2. Nacionales	13
2.2. Bases teóricas.....	16
2.2.1. Design thinking	16
2.2.2. Autoaprendizaje.....	24
2.2.3. Pensamiento critico	25
2.2.4. Constructivista de aprendizaje.....	26
2.2.5. Aprendizaje experiencial	28
2.2.6. Pensamiento creativo.....	29

2.3.	Definición de términos básicos	30
2.4.	Formulación de hipótesis	32
2.4.1.	Hipótesis general	32
2.4.2.	Hipótesis específica	33
2.5.	Operacionalización de variables	34
Capítulo III: Marco metodológico		36
3.1.	Descripción del tipo y diseño de investigación	36
3.1.1.	Enfoque de la investigación.....	36
3.1.2.	Tipo de investigación.....	36
3.1.3.	Diseño de investigación.....	36
3.2.	Descripción del universo físico y social de ejecución de la investigación	37
3.3.	Descripción del universo población y muestra	38
3.4.	Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación.....	38
3.4.1.	Técnicas de muestreo.....	38
3.4.2.	Técnica de recolección de datos	39
3.4.3.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	40
3.4.4.	Técnica de confiabilidad y validez del instrumento	40
Capítulo IV: Marco operacional		43
4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	43
4.2.	Análisis e interpretación de resultados	43
4.2.1.	Resultados de la variable creación artística	43
4.2.2.	Resultados de la variable design thinking	53
4.2.3.	Análisis de tablas de contingencia.....	66
4.3.	Verificación de la hipótesis	73
4.3.1.	Prueba de hipótesis general	73
4.3.2.	Prueba de hipótesis específica 1	75
4.3.3.	Prueba de hipótesis específica 2	76
4.3.4.	Prueba de hipótesis específica 3	78
4.3.5.	Prueba de hipótesis específica 4	80
4.4.	Discusión de resultados obtenidos	81
Conclusiones.....		86
Recomendaciones		88
Referencias bibliográficas		90

Anexos.....	97
-------------	----

Índice de tablas

Tabla 1 Confiabilidad del cuestionario para medir la variable Creación Artística.	40
Tabla 2 Confiabilidad del cuestionario para medir la variable Design Thinking.	41
Tabla 3 Interpretación de valores de confiabilidad	41
Tabla 4 Escala de puntaje de los expertos.....	42
Tabla 5 Nivel de Proceso Creativo	43
Tabla 6 Nivel de Habilidades Artísticas.....	45
Tabla 7 Nivel de Expresión y Comunicación	47
Tabla 8 Nivel de Desarrollo Personal	49
Tabla 9 Nivel de Creación Artística	51
Tabla 10 Nivel de Empatizar	53
Tabla 11 Nivel de Definir la problemática.....	55
Tabla 12 Nivel de Idear.....	57
Tabla 13 Nivel de Prototipar	59
Tabla 14 Nivel de Evaluar	61
Tabla 15 Nivel de Design Thinking.....	63
Tabla 16 Tabla de contingencia de la variable Creación Artística y la variable Design Thinking	66
Tabla 17 Tabla de contingencia de la dimensión Proceso Creativo y la variable Design Thinking	67
Tabla 18 Tabla de contingencia de la dimensión Habilidades Artística y la variable Design Thinking	69
Tabla 19 Tabla de contingencia de la dimensión Expresión y Comunicación y la variable Design Thinking	70
Tabla 20 Tabla de contingencia de la dimensión Desarrollo Personal y la variable Design Thinking	72
Tabla 21 Correlación de Spearman	74
Tabla 22 Correlación de Spearman	75
Tabla 23 Correlación de Spearman	77
Tabla 24 Correlación de Spearman	79

Índice de figuras

Figura 1 Nivel de Proceso Creativo.....	44
Figura 2 Nivel de Habilidades Artísticas.....	46
Figura 3 Nivel de Expresión y Comunicación	48
Figura 4 Nivel de Desarrollo Personal	50
Figura 5 Nivel de Creación Artística	52
Figura 6 Nivel de Empatizar	54
Figura 7 Nivel de Definir la problemática.....	56
Figura 8 Nivel de Idear.....	58
Figura 9 Nivel de Prototipar	60
Figura 10 Nivel de Evaluar	62
Figura 11 Nivel de Design Thinking	64

Resumen

El objetivo principal de esta investigación fue explorar cómo se relacionan la creación artística y el design thinking en el proceso de aprendizaje significativo de los estudiantes de secundaria. Además, se establecieron los siguientes objetivos específicos. Primero, conocer la relación entre el proceso creativo y el design thinking. Segundo, identificar la relación entre las habilidades artísticas y el design thinking. Tercero, determinar la relación entre la expresión y la comunicación y el design thinking. Por último, señalar la relación entre el desarrollo personal y el design thinking en el contexto educativo.

El estudio se llevó a cabo con un enfoque mixto, de tipo correlacional, utilizando un diseño no experimental y de corte transversal. Se aplicó a una muestra censal de 386 estudiantes de la Institución Educativa san José fe y alegría N.º 40 en Tacna. El instrumento utilizado fue un cuestionario tipo Likert de 20 ítems por variable, validado a través del juicio de expertos, y se determinó la confiabilidad mediante el coeficiente de Cronbach, obteniendo resultados satisfactorios para ambas variables.

Los resultados mostraron una correlación positiva y significativa entre las variables analizadas. El coeficiente de correlación de Spearman ($\rho = 0.820$; $p < 0.05$) evidenció una relación alta y directa entre la creación artística y el design thinking. Esto indica que un mayor desarrollo de la creatividad y la expresión artística se traduce en una mayor aplicación del pensamiento de diseño en el proceso de aprendizaje.

Palabras clave: Creación artística, design thinking, creatividad, desarrollo personal, educación ciudadana, habilidades artísticas, aprendizaje

Abstract

The general objective of this research was to determine the relationship between artistic creation and design thinking in the development of meaningful learning among secondary school students. The following specific objectives were also established: First, to understand the relationship between the creative process and design thinking. Second, to identify the relationship between artistic skills and design thinking. Third, to determine the relationship between expression and communication and design thinking. Finally, to identify the relationship between personal development and design thinking in the educational context.

The study was conducted using a mixed-method, correlational approach, using a non-experimental, cross-sectional design. It was administered to a census sample of 386 students from the San José Fe y Alegría Educational Institution No. 40 in Tacna. The instrument used was a 20-item Likert-type questionnaire, validated through expert judgment, and reliability was determined using the Cronbach coefficient, yielding satisfactory results for both variables.

The results showed a positive and significant correlation between the variables analyzed. Spearman's correlation coefficient ($\rho = 0.820$; $p < 0.05$) showed a strong and direct relationship between artistic creation and design thinking. This indicates that greater development of creativity and artistic expression translates into greater application of design thinking in the learning process.

Keywords: Artistic creation, design thinking, creativity, personal development, citizenship education, artistic skills, learning

Introducción

En la actualidad, la educación enfrenta el reto de adaptarse a una realidad en constante cambio, caracterizada por la innovación, la creatividad y la necesidad de desarrollar competencias integrales en los estudiantes. En este contexto, se vuelve crucial incorporar estrategias pedagógicas que fomenten el pensamiento crítico, la empatía y la resolución creativa de problemas. Dos enfoques que destacan en este proceso son la creación artística y el design thinking, los cuales se complementan para ofrecer experiencias educativas más significativas, participativas y centradas en el estudiante.

La creación artística permite a los estudiantes expresar sus emociones, pensamientos y percepciones del entorno. Estimula la imaginación y favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y sociales.

Por otro lado, el design thinking, o pensamiento de diseño, promueve una metodología activa basada en la empatía, la ideación, la experimentación y la evaluación constante de soluciones. Ambos enfoques comparten una visión centrada en el ser humano, donde la creatividad y la reflexión son pilares fundamentales del aprendizaje.

Este estudio busca explorar cómo se relacionan la integración de la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica. Se busca aportar evidencias que respalden la importancia de metodologías activas y creativas en la formación integral del estudiante, promoviendo una educación más reflexiva, inclusiva y orientada hacia la innovación.

La estructura sugerida en este trabajo de investigación se alinea con lo establecido en el reglamento de grados y títulos y se describe de la siguiente manera:

El Capítulo I, presenta el planteamiento del problema, donde se describe la realidad problemática y se formula la pregunta de investigación. También se incluye la justificación del estudio, así como los objetivos generales y específicos que guían la investigación.

El Capítulo II, abarca el marco teórico, en el que se desarrollan los antecedentes tanto nacionales como internacionales, las bases teóricas y científicas que respaldan las variables, además del marco conceptual, la formulación de hipótesis y la operacionalización de las variables.

En el Capítulo III, se detalla la metodología de la investigación, especificando el tipo, nivel y diseño del estudio, así como la población y muestra. Adicionalmente, se describen las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos en el proceso investigativo.

El Capítulo IV, presenta los resultados de la investigación, incluyendo el análisis estadístico y la interpretación de los datos, junto con la verificación de las hipótesis planteadas.

Por último, el Capítulo V, desarrolla la discusión de los resultados obtenidos, comparando los hallazgos con investigaciones previas y sustentándolos teóricamente. También se incluyen las conclusiones derivadas del estudio y recomendaciones dirigidas a la aplicación práctica de los resultados en el contexto educativo.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Descripción del problema

De acuerdo a la investigación de Moreira et al, (2021) los desafíos que enfrenta la educación contemporánea están intrínsecamente ligados a la sociedad en constante transformación en la que vivimos, donde muchos conocimientos evolucionan con el tiempo. Adaptarse a este nuevo entorno social implica ofrecer a los estudiantes, además de los contenidos científicos y la formación en diversas disciplinas, las habilidades creativas esenciales que les permitan desenvolverse de manera efectiva en esta realidad. En el mundo entero incluir arte en la educación de ciencias sociales enriquece la experiencia de aprendizaje y desarrolla habilidades como pensamiento crítico, creatividad, comunicación, colaboración, empatía y motivación. Los educadores deben incorporar conscientemente el arte en el plan de estudios para una formación efectiva. Además, el arte facilita que los estudiantes establezcan conexiones emocionales con los temas, lo que permite una comprensión más profunda y duradera. La incorporación del arte también promueve la inclusión, ya que brinda a estudiantes de diversas habilidades y antecedentes la oportunidad de encontrar formas de expresión y comunicación que les resulten significativas. Las actividades artísticas pueden ser especialmente útiles para aquellos que enfrentan desafíos con los métodos tradicionales de enseñanza, ofreciendo una alternativa para el aprendizaje y la participación.

En América latina, por parte de La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación UNESCO (2024). La educación cultural y artística no solo enriquece los resultados académicos, sino también los aspectos no académicos de los estudiantes. Participar en actividades artísticas como la música, la danza y las

artes visuales potencia el rendimiento escolar, estimula la lectura, el pensamiento crítico y la colaboración, y reduce el estrés. Además, este tipo de educación hace que el aprendizaje sea más atractivo y relevante, fusionando enfoques innovadores y conectando lo rural con lo urbano. También ayuda a preservar la cultura y las tradiciones, reflexionando sobre su importancia en la era digital. Además, la combinación de la competencia artística con el design thinking impulsa la creatividad y la innovación, aspectos fundamentales en la actualidad. Los estudiantes aprenden a abordar los problemas desde diversas perspectivas y a crear soluciones originales y efectivas. Esta metodología también fomenta el trabajo en equipo y la colaboración, habilidades esenciales en cualquier entorno laboral contemporáneo.

Para los autores Calaf y Fontal (2010) su artículo sobre “Cómo enseñar arte en la escuela” de acuerdo a la realidad española nos indica. Los cambios sociales, junto con el impacto de los avances tecnológicos, como el aumento en la disponibilidad de dispositivos móviles y el acceso universal a Internet, han influido de manera notable en la educación y en los métodos de aprendizaje. Esta transformación en el sistema educativo ha generado la necesidad de abandonar el enfoque en la simple adquisición de contenidos, favoreciendo en su lugar el desarrollo de habilidades que impulsen un crecimiento integral de competencias. La sociedad demanda que los estudiantes sean capaces de gestionar el conocimiento para enfrentar situaciones y problemas de forma creativa.

El design thinking y la competencia artística no solo aportan beneficios académicos a los estudiantes, sino que también impactan positivamente su desarrollo personal. Los estudiantes se vuelven más resilientes, aprendiendo a considerar los fracasos como oportunidades para aprender y crecer. Desarrollan una mayor capacidad

de adaptación y una mentalidad abierta, lo que les permite enfrentar los desafíos de manera más eficaz.

En el Perú, según Alemán (2020) se destaca que la cultura y el arte, en sus múltiples manifestaciones, han ganado un significado especial como vías para expresar emociones y sentimientos. Esto es especialmente en casos de estudiantes que vieron a sus familiares perder sus empleos, enfermar o morir. Esto en el contexto de acuerdo que hemos tenido dentro del periodo 2020 a 2022 del coronavirus.

Los diversos aspectos mencionados revelan que el arte y la cultura, dentro del Programa Curricular de Educación Secundaria (2016), se presentan desde un enfoque integral. Este enfoque abarca tanto lo teórico como lo práctico, y se considera un recurso valioso que no solo proporciona conocimiento, sino que también fomenta la reflexión sobre otras áreas cognitivas y facilita la comprensión de la realidad contemporánea. En este contexto, el arte se transforma en un vehículo de expresión que permite a los estudiantes desarrollar habilidades críticas y creativas. A través de la exploración artística, los jóvenes pueden conectar con su entorno, cuestionar la realidad que les rodea y descubrir nuevas perspectivas. Además, la inclusión de la cultura en el currículo escolar fomenta el respeto por la diversidad y la inclusión, enriqueciendo así el aprendizaje y la convivencia en un entorno multicultural. Por lo tanto, es esencial reconocer el papel transformador que el arte y la cultura tienen en la formación integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del siglo XXI con sensibilidad y creatividad.

Así mismo según la investigación de Arias et al, (2019) es fundamental que no solo se utilicen tecnologías digitales para hacer las clases más dinámicas, replicando métodos que podrían llevarse a cabo sin ellas. En vez de eso, es fundamental prestar atención a las acciones de los estudiantes, la forma en que se comunican y lo que

comparten y crean. Esto nos permitirá valorar y restablecer la importancia de la intencionalidad pedagógica a través de propuestas que los apoyen en su proceso de aprendizaje. No obstante, esto solo puede conseguirse mediante un adecuado desempeño de los docentes en esta área. Por ello, es esencial proporcionarles las herramientas necesarias que les ayuden a fortalecer y desarrollar sus habilidades, de modo que puedan alcanzar un nivel adecuado de conocimiento sobre la materia.

En la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 Tacna, los estudiantes de nivel secundario no logran un aprendizaje significativo en las competencias deseadas, es por eso planteo que usar la integración de la creación artística para lograr un aprendizaje significativo, así mismo que el estudiante tengan ya 2 perfiles de egreso, Ejerce su ciudadanía y aprecian artísticamente y crean producciones.

El problema identificado en este estudio tiene diversas causas de distintas naturalezas. Sin embargo, nos hemos centrado en las metodologías de enseñanza tradicionales, la relación entre arte y aprendizaje, y la necesidad de innovar en pedagogía. Gracias a este enfoque, podemos afirmar que hay una escasa promoción del pensamiento crítico y pocas actividades prácticas y participativas.

Estas incluyen la perpetuación de métodos tradicionales ineficaces, la pérdida de oportunidades para la innovación pedagógica, un desarrollo integral incompleto de los estudiantes, el desaprovechamiento del contexto cultural nacional y local y una posible reducción de la motivación y el compromiso estudiantil. Por estas razones, es crucial llevar a cabo investigaciones que exploren y validen nuevas estrategias pedagógicas adaptadas a las realidades y necesidades del estudiante.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera se relaciona la integración de la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José Fe y Alegría N° 40, Tacna, 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Cómo se relaciona el proceso creativo con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024?
- b) ¿De qué manera las habilidades artísticas se relacionan con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024?
- c) ¿Cómo se relaciona la expresión y comunicación con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024?
- d) ¿De qué manera el desarrollo personal se relaciona con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024.

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. *Objetivo general*

Determinar la relación en la integración de la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José Fe y Alegría N° 40, Tacna, 2024.

1.3.2. *Objetivos específicos*

- a) Conocer la relación del proceso creativo con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024.
- b) Identificar la relación de habilidades artísticas con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024.
- c) Determinar la relación de la expresión y comunicación con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024.
- d) Señalar la relación del desarrollo personal con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024.

1.4. Justificación de la investigación

Justificación teórica, la integración de la creación artística y el design thinking proporciona un marco teórico que vincula el arte con la innovación en el ámbito educativo. Esta investigación enriquecerá las metodologías activas en el aula, presentando un enfoque que subraya la relevancia de la creatividad y el pensamiento crítico en el proceso de aprendizaje. Asimismo, no solo busca transformar la manera en que los estudiantes interactúan con el contenido académico, sino que también pretende desarrollar habilidades esenciales para el siglo XXI, como la resolución de problemas complejos y la colaboración efectiva, ya que, promueve un ambiente en el que los estudiantes se sienten motivados a explorar y experimentar, lo que a su vez puede llevar a un mayor compromiso y éxito académico. En última instancia, esta aproximación interdisciplinaria pretende preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real con una mentalidad innovadora y creativa.

Justificación Práctica, la aceptación de estas metodologías puede propiciar un aprendizaje más significativo para los estudiantes. La integración de actividades artísticas con el design thinking permite a los alumnos aplicar sus conocimientos en contextos reales, lo que mejora su habilidad para resolver problemas. Al experimentar con diferentes formas de pensamiento y expresión, los estudiantes desarrollan una mentalidad flexible y abierta, capaz de adaptarse a los cambios constantes del mundo moderno. Este enfoque integral no solo beneficia al individuo, sino que también contribuye al bienestar colectivo, formando ciudadanos más conscientes y responsables.

Justificación Social, la creación artística brinda a los estudiantes la oportunidad de explorar su identidad cultural y expresarse de manera creativa. Esto no solo refuerza su sentido de pertenencia, sino que también fomenta el respeto por la diversidad cultural en un mundo globalizado. Incorporar el design thinking en el curso de Ciudadanía y

Cívica estimula una participación activa y responsable en la sociedad. Además, permite desarrollar habilidades de pensamiento crítico y colaboración, esenciales en el entorno laboral moderno. Al trabajar en proyectos que abordan cuestiones reales, los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también experimentan la satisfacción de contribuir positivamente a su entorno. Este enfoque educativo promueve una mentalidad innovadora y proactiva, preparando a los jóvenes para enfrentar los desafíos del futuro con confianza y creatividad. Así, se construye una sociedad más justa y equitativa, donde cada individuo tiene la oportunidad de aportar su propia visión y talento.

Justificación Metodológica, la investigación presenta un enfoque innovador que fusiona creaciones artísticas con procesos de design thinking. Este modelo puede ser utilizado para futuras implementaciones educativas, proporcionando un marco práctico que otros educadores podrán seguir. La investigación permitirá evaluar cómo estas estrategias impactan el desarrollo personal y académico de los estudiantes, contribuyendo a mejorar las prácticas educativas en la institución. Asimismo, se espera que los resultados obtenidos sirvan como base como fundamento para futuras investigaciones en el ámbito educativo, promoviendo el intercambio de saberes y experiencias entre profesionales de diferentes disciplinas. Este enfoque interdisciplinario no solo fortalecerá las prácticas pedagógicas, sino que también estimulará la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes, preparándolos para afrontar los retos del mundo

Capítulo II

Marco teórico

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

En primer lugar, se presenta el estudio realizado por Burbano (2016) como parte de su tesis de grado en la Universidad del Cauca. Este trabajo, titulado "Integración curricular y educación artística: un proyecto de aula entorno al fique en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Palacé", se enfoca en abordar ciertas problemáticas que afectan la vida educativa diaria de los estudiantes de quinto grado en dicha institución. El estudio identifica tres áreas problemáticas principales: una educación que no se ajusta al contexto, la pérdida de valores ancestrales y dificultades en lectoescritura, junto con la timidez y la falta de creatividad en el ámbito artístico. La propuesta del proyecto es integrar diversas áreas de conocimiento, como el español, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales, con un enfoque en la educación artística, usando el fique como tema central para rescatar los cultivos ancestrales. El objetivo es alcanzar metas fundamentales del proyecto mediante actividades académicas específicas en estas disciplinas. A través de una metodología de investigación cualitativa, se busca mejorar ciertos aspectos del proceso de enseñanza y aprendizaje. El plan de trabajo incluye actividades tanto dentro como fuera del aula, organizadas en unidades didácticas que combinan español, Sociales, Ciencias Naturales y Educación Artística, utilizando el fique como un elemento central, en el entorno de la Institución Educativa Palacé.

En segundo lugar, se presenta la investigación de Sanhueza (2013) la tesis para el grado magister en la Pontificia Universidad Católica de Chile: Una plataforma para fomentar el diálogo entre profesores y sus estudiantes a través de didácticas de

integración en Educación Artística para Educación Media. Este proyecto presenta una propuesta educativa para las Artes Visuales en Chile, dirigida a la enseñanza media. Específicamente, busca unir dos procesos de aprendizaje en Educación Artística que suelen ser independientes. Por un lado, está la creación de obras visuales por parte de los adolescentes en entornos informales de aprendizaje o recreativos, inspiradas en su vida diaria: estas creaciones se realizan por placer o como una necesidad personal de expresión. Por otro lado, se encuentran las metodologías pedagógicas formales, impartidas en los centros educativos de acuerdo con las directrices y objetivos del plan de estudios. Algunos adolescentes exhiben y crean sus obras informales en espacios públicos de comunicación, como las calles -como en el caso del graffiti o los carteles- o en plataformas virtuales (redes sociales como Facebook, Tumblr, Instagram, Flickr, DeviantArt), donde pueden intercambiar opiniones sobre su trabajo. Las creaciones artísticas informales de los jóvenes son muy significativas. Representan el testimonio visual de una generación, muestran formas diversas y originales de percibir el mundo en distintas épocas y lugares de nuestro país. También reflejan una forma de aprender y construir una perspectiva por parte de una generación específica. Este último aspecto es una de las motivaciones principales que impulsan este proyecto, con el propósito de integrar la visión de nuestros estudiantes en la Educación Artística actual con la de los docentes que la imparten. Para lograrlo, se propone la creación de una plataforma web que sirva como espacio de comunicación para los estudiantes de enseñanza media y sus profesores, con el fin de colaborar en esta materia. La propuesta busca unificar en un entorno dinámico tanto las prácticas informales de los jóvenes como las metodologías artísticas, facilitando un diálogo y reconocimiento mutuo donde tanto los alumnos como los docentes puedan compartir sus conocimientos, motivaciones y prácticas.

Finalmente, en tercer lugar, se presenta la investigación de Obando (2023) en la tesis para el grado de magister en la Universidad Politécnica Salesiana: La educación artística como estrategia innovadora para el desarrollo del pensamiento crítico. El presente estudio detalla la conexión entre la educación cultural y artística y la promoción del pensamiento crítico en el campo de la innovación educativa. Se llevó a cabo una investigación cualitativa mediante un análisis documental que revisó textos, artículos, tesis y otros documentos en español. Se exploraron trabajos que consideran la educación cultural y artística como una estrategia novedosa en educación, así como aquellos que relacionan esta educación con el desarrollo del pensamiento crítico. El objetivo fue sistematizar los conceptos y perspectivas de varios autores para fomentar la reflexión sobre la educación artística como una innovadora forma de enseñanza a través del arte, integrando la creatividad como una habilidad inherente al pensamiento crítico.

2.1.2. Nacionales

En primer lugar se presenta la investigación de Flores (2021) en la tesis para el grado de Bachiller en la Pontificia Universidad Católica del Perú: Estado del arte sobre la educación artística en educación: nuevos enfoques y tendencias. Este trabajo es relevante en el ámbito educativo, ya que muestra los enfoques y tendencias actuales en la educación artística, considerada esencial en la formación por su contribución al desarrollo personal. El objetivo es describir los nuevos enfoques y tendencias en educación artística de los últimos 10 años en Europa y Latinoamérica. La metodología utilizada incluye una exhaustiva búsqueda de autores y estudios relevantes en bases de datos como Google Académico, Redalyc, Dialnet y Researchgate, aplicando matrices bibliográficas y de sistematización en el análisis. Se aprecia que los enfoques y tendencias en educación artística han evolucionado con el tiempo, abordando tres subtemas clave en cada apartado para un mejor desarrollo. En los nuevos enfoques, se

destaca una nueva escuela centrada en la enseñanza del arte, la educación artística desde un enfoque holístico y para el desarrollo integral. En cuanto a las tendencias, se considera el uso del video como recurso tecnológico, la integración del arte en el currículo y la aplicación de experiencias en la enseñanza del arte. En las reflexiones finales se concluye que los nuevos enfoques y tendencias en educación artística son fundamentales y deben ser implementados en el aula.

El segundo lugar se presenta la investigación de Perez (2018) en la tesis para el grado de licenciado en la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala": Motivación Artística y Representación Espacial Pictórica en estudiantes del Nivel de Educación Secundaria de Huanta. Ayacucho, 2018. El objetivo de esta investigación fue establecer la relación entre la motivación artística y la representación espacial pictórica en los alumnos del cuarto grado "A" de Educación Secundaria en la Institución Educativa Pública "Gonzáles Vigil" de Huanta, Ayacucho, en 2018. Este estudio fue de enfoque cuantitativo, no experimental, con un diseño descriptivo correlacional y transversal. La muestra, seleccionada de manera no probabilística e intencionada, estuvo compuesta por 42 estudiantes de dicho grado. Se recopilaron datos mediante un cuestionario de encuesta para evaluar la motivación artística y una lista de cotejo para medir la representación espacial pictórica. Para el análisis de los datos, se aplicó estadística descriptiva con tablas de frecuencias relativas simples, así como estadística inferencial (prueba de hipótesis) utilizando el estadígrafo no paramétrico tau c de Kendall, con un nivel de confianza del 95% y un nivel de significancia del 5%. Los resultados revelan que el 76,2% de los estudiantes (32 de 42) perciben la motivación artística de manera constante, mientras que el 69,0% (29 de 42) lograron realizar obras artísticas con calificaciones en el nivel de bueno. El análisis inferencial mostró un coeficiente de correlación moderado de 0,662 y un valor

asintótico de 0,000, que se encuentra por debajo del nivel de significancia ($\alpha = 0,05$). En conclusión, la motivación artística presenta una relación positiva con la representación espacial pictórica en los estudiantes del cuarto grado "A" de Educación Secundaria de la institución educativa estudiada ($t_c = 0,662$; $p < 0,05$)

En tercer lugar, se presenta la investigación de Flores (2021) en la tesis para el grado de licenciada en la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala": Interpretación de textos poéticos en pintura artística con estudiantes del Nivel Secundaria de Ayacucho, 2021. El objetivo de esta investigación fue comprender de qué manera los textos poéticos influyen en la interpretación del arte pictórico entre los estudiantes del 4° "D" de secundaria en la Institución Educativa Pública "Nuestra Señora de Fátima" de Ayacucho en 2021. Este estudio adoptó un enfoque cuantitativo, siendo de tipo básico, de nivel explicativo y con un diseño de pre y post prueba. La muestra no probabilística estuvo compuesta por 38 estudiantes del cuarto grado "D" de la mencionada institución. Se utilizó un módulo experimental y una lista de verificación para evaluar el nivel de creatividad en el dibujo. Para analizar las hipótesis, se aplicó la prueba de hipótesis con el estadístico paramétrico t de Student, con un 90% de confianza y un 0,05% de significancia. Los resultados obtenidos indican que la interpretación de textos poéticos en la pintura artística tiene un impacto significativo en la producción artística de las estudiantes de secundaria. En conclusión, se demuestra que la interpretación de textos poéticos influye de manera relevante en la composición pictórica de los estudiantes de 4° de secundaria en la Institución Educativa Pública "Nuestra Señora de Fátima" de Ayacucho en 2021.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. *Design thinking*

2.2.1.1. Origen

En la década de 1980, el concepto de diseño empezó a ser valorado en España, y más tarde se introdujo en Perú. Para Zimmermann (2013) destaca que, en ese tiempo, los diseñadores se centraron en desarrollar productos que priorizaban la estética en lugar de la funcionalidad. En 1969, Herbert Simon presentó uno de los primeros enfoques del Design Thinking en su obra "La ciencia de lo artificial". En este trabajo, examina el diseño desde una perspectiva psicológica, enfatizando la habilidad para tomar decisiones y el análisis requerido para convertir lo natural en artificial, con la aspiración de crear un futuro mejor. Simon argumenta que el diseño no es solo una cuestión de forma, sino un proceso complejo que implica entender las necesidades y deseos humanos. Este enfoque sentó las bases para una transformación en la manera en que las personas abordan los problemas de diseño, promoviendo una perspectiva más holística e integradora.

Por otro lado, Kelly y Kelly (2013) menciona que, en 2005, David Kelley fundó la D. School, también conocida como el Hasso Plattner Institute of Design, con el propósito de enseñar el pensamiento de diseño como una metodología enfocada en resolver problemas de manera creativa e interactiva, siempre priorizando las necesidades humanas. La D. School se ha convertido en un referente global en el campo del diseño y la innovación. Su enfoque interdisciplinario une a estudiantes de diversas áreas, promoviendo la colaboración y el pensamiento crítico. Además de su impacto educativo, la escuela ha dejado una huella significativa en la forma en que empresas y organizaciones abordan la innovación, al adoptar el pensamiento de diseño para mejorar productos, servicios y experiencias.

Además, con el paso del tiempo, el Design Thinking se ha consolidado como una metodología muy utilizada, no solo en el campo del diseño, sino también en los sectores empresarial, educativo y social. Este enfoque promueve la colaboración entre diversas disciplinas y la experimentación, lo que facilita la innovación de manera más efectiva y la adaptación a los retos actuales. La habilidad de empatizar con el usuario final y de iterar sobre las soluciones planteadas son aspectos fundamentales que convierten al Design Thinking en una herramienta poderosa para fomentar cambios positivos y sostenibles.

2.2.1.2. Conceptualización

El término “diseño” abarca diversas profesiones, como el “diseño” de modas, el “diseño” de interiores y el “diseño” gráfico, entre otros. En cada uno de estos campos, el “diseño” se utiliza en su significado más habitual. De hecho, casi todo puede ser considerado “diseño”: ortodoncistas que crean “sonrisas diseñadas”, genetistas que hablan de “hijos de diseño” y otros ejemplos de “objetos de diseño”. Para Zimmermann (2013) examinemos los monemas "di" y "seño". El monema "di" proviene del griego “dia”, que significa dividido, mientras que "seño" deriva del latín, donde se traduce como señal, marca, enseña o bandera. En este contexto, el diseño se asocia con la acción de proyectar un objeto tangible que satisfaga requerimientos esenciales, considerando aspectos psicológicos, culturales y técnicos. La palabra “pensamiento” proviene del acto de pensar, derivando del latín “pensare”, que significa “colgar” y “pesar”. En su raíz indoeuropea, se conecta con las ideas de “estirar” e “hilar”. Se cree que el pensamiento fue la única habilidad que permitió la supervivencia de los primeros homínidos desde su aparición en la Edad de Piedra, en un entorno hostil y lleno de amenazas constantes.

Por su parte, Brown (2009) argumenta que el Design Thinking es una metodología que se fundamenta en procesos exploratorios por hipótesis, donde se integra la innovación, el arte y la ciencia a través de procesos iterativos.

Pero para Leinonen y Durall (2014) el Design Thinking es un método que permite identificar problemas y, a través de sus procesos, encontrar soluciones adecuadas. Su ventaja radica en la comprensión de que muchas partes del mundo pueden ser transformadas, ya sea de manera positiva o negativa, por la acción humana. Se denomina impacto positivo al desarrollar soluciones para conflictos que están centrados en el ser humano.

En resumen, el Design Thinking, que se entiende como el diseño y el pensamiento en su forma más esencial, tiene diversas raíces etimológicas que se unen para satisfacer las necesidades humanas. Consideramos el diseño como un proceso que crea soluciones, tanto tangibles como intangibles, apoyándose en el pensamiento crítico y creativo, que son fundamentales para la generación de soluciones. Esta metodología se enriquece con habilidades artísticas y científicas, así como con la iteración, para abordar problemas complejos que generan impactos positivos en la sociedad, elementos imprescindibles para nuestra evolución y la mejora de nuestro entorno.

2.2.1.3. Metodología

Las metodologías tradicionales que surgieron en la década de los setenta tenían como objetivo estructurar los procesos de desarrollo de proyectos mediante la implementación de métodos y técnicas específicas según Flores et al, (2021).

Brown (2009) indica que, considera el Design Thinking más como una disciplina que como una metodología; se manifiesta como un conjunto de conocimientos estructurados. Esto permite alinear el comportamiento humano hacia un

enfoque de pensamiento característico de los diseñadores, lo que facilita la búsqueda de soluciones innovadoras. Por otro lado, Vianna et al, (2016) amplían esta idea al señalar que el diseño, que históricamente se ha asociado con la calidad y la estética de los productos, concibe al diseñador como alguien que identifica y resuelve problemas que afectan la experiencia emocional, sensorial y visual en la vida diaria. El diseñador no se limita a la apariencia superficial, sino que también investiga la funcionalidad, la sostenibilidad y la accesibilidad.

En conclusión, tanto las metodologías tradicionales como el Design Thinking se enfocan en el desarrollo sistemático de procesos para generar soluciones innovadoras. Mientras que las primeras se concentran en métodos específicos y secuencias predeterminadas, el Design Thinking adopta un enfoque humanista y ágil, combinando flexibilidad con una profunda comprensión de las necesidades humanas.

2.2.1.4. Procesos del design thinking

Los procesos son, según Brown (2009) un conjunto de tareas y relaciones interrelacionadas, desarrollado por personas organizadas dentro de una estructura que cuentan con conocimientos tecnológicos y habilidades en la gestión de información pertinente al tema en cuestión.

Liedtka (2015) no dice que este enfoque implica procesos interconectados y en constante reinvención, guiados más por la intuición que por la razón. El viaje comienza con la Inspiración, donde se analiza la realidad con una nueva perspectiva. Luego, se avanza hacia la Ideación, un espacio donde las ideas se desarrollan y se prototipan. Posteriormente, llega la Implementación, donde el proyecto se presenta al mundo.

Los exploradores utilizan habilidades clave: comprender el contexto, observar detalles, empatizar, definir problemas, idear soluciones, prototipar ideas y testear antes de implementar su visión, aprendiendo en cada paso del proceso.

Sutta et al, (2022) los procesos del Design Thinking se describen como: definir, investigar, idear, prototipar, seleccionar, implementar y aprender. Se trata de procesos lineales y estructurados que se sugieren como ideales para su aplicación en la programación educativa.

2.2.1.5. Aspectos necesarios para la aplicación del design thinking

Perfil del pensador del diseño. Para Plattner et al, (2011) es fundamental desarrollar la personalidad de un diseñador y contar con habilidades específicas como la observación, la empatía, la pasión por experimentar, una actitud positiva, apertura a distintas ideas y la capacidad de adaptarse, todo ello sin necesidad de poseer un título en diseño. Además, para aplicar el Design Thinking de manera eficaz, es esencial activar una variedad de inteligencias, que incluyan diferentes tipos de intelecto, tales como el corporal-kinestésico, musical, lógico-matemático, lingüístico, naturalista, espacial, intrapersonal e interpersonal, así como la inteligencia emocional y experimental.

Por otro lado, Sutta et al, (2022) sugiere que los miembros de un equipo sean personas con diversas experiencias, capaces de aportar ideas únicas. De este modo, en el análisis de un problema, los diferentes enfoques fomentarán una discusión enriquecedora, lo que llevará a generar soluciones viables e innovadoras.

La experiencia según el usuario. Vargas et al, (2021) indica que, en el ámbito empresarial, el diseño de la experiencia del usuario, conocido como UX

design, se ha vuelto un componente clave para el desarrollo de productos exitosos. Imagina un equipo de diseñadores que, como verdaderos detectives, se adentran en la vida de los consumidores para comprender sus necesidades y anhelos. Este grupo de profesionales recoge información valiosa, observando, escuchando y analizando cada detalle que puede influir en la percepción del usuario.

2.2.1.6. Aplicaciones exitosas del design thinking

Emprendimiento. Sánchez y Hernández (2020) indica que, el emprendedor lleva a cabo un análisis creativo de los factores de tierra, capital y trabajo para desarrollar o mejorar productos. Se distingue por ser un líder innato y natural, capaz de innovar en su área. En conjunto, el emprendimiento puede definirse como un conjunto de destrezas y habilidades que satisfacen las necesidades de una empresa.

De acuerdo con BBVA Innovation Center (2015) Airbnb adoptó esta metodología en 2009, cuando la empresa de hospedaje turístico lanzó su plataforma digital sin lograr atraer clientes, acercándose a la quiebra. Uno de los fundadores, junto a Paul Graham, utilizó este enfoque para analizar el comportamiento de los usuarios al interactuar con los competidores del sector, empatizando con sus experiencias. Se dieron cuenta de que las empresas rivales utilizaban imágenes profesionales en sus anuncios, mientras que Airbnb optaba por fotos tomadas con dispositivos móviles. Al modificar esta estrategia, la empresa logró mejorar su aceptación y conexión con el público.

Sector educativo. Se ha comprobado que la implementación de esta metodología ofrece soluciones innovadoras y superiores en varios aspectos, incluyendo el diseño de clases, las herramientas utilizadas y la estructura del sistema educativo.

IDEO (2012) indica que, la exitosa implementación de la metodología en la escuela primaria Ormondale, subrayando la importancia de los procesos de empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar, los cuales son fundamentales para generar ideas originales. La investigación indica que el éxito del Design Thinking en la educación depende de las habilidades del educador, quien debe ser intuitivo, observador y emocionalmente conectado con sus estudiantes.

2.2.1.7. La metodología en la educación

Es esencial integrar metodologías en el ámbito educativo, como se ha evidenciado durante su implementación inicial en escuelas de Estados Unidos, donde la colaboración con el sector administrativo facilitó su adopción. Al incluir el Design Thinking (DT), se observa un cambio significativo en el ambiente del aula, promoviendo aprendizajes que requieren un alto nivel de demanda cognitiva. Es crucial reconocer que este enfoque debe considerar diversas inteligencias, comprendiendo que las personas no se limitan únicamente a habilidades matemáticas o emocionales.

Serrano y Blázquez (2015) en el Colegio Montserrat, se utilizó la inteligencia musical como una herramienta para explorar el tema del Holocausto. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de escuchar melodías compuestas por prisioneros judíos durante la Segunda Guerra Mundial, interpretadas en almacenes con la esperanza de que nadie las escuchara. La melancolía de estas composiciones permitió a los alumnos conectar con la tristeza y el sufrimiento asociados al exterminio nazi, lo que a su vez despertó su interés en este importante tema.

Brown (2009) resalta que, la aplicación del Design Thinking en el sector educativo se enfoca en la elaboración y organización de recursos pedagógicos. Este proceso, realizado por el personal administrativo, directivos o equipos docentes, busca abordar los retos del aprendizaje y garantizar la calidad educativa desde el inicio.

2.2.1.8. Casos de éxito internacionales

En Colombia, el Design Thinking se implementó con la siguiente investigación de Cuarán et al, (2019) se implementó con el fin de revolucionar la educación tradicional, que se caracteriza por un enfoque en el docente como figura central, mientras que los estudiantes actúan como receptores pasivos. La iniciativa buscaba potenciar las múltiples inteligencias de los alumnos a través de la creación de equipos multidisciplinarios, la identificación de conflictos y la experimentación. Se adoptó el enfoque “aprende diseñando”, que se basa en la actividad, la aplicación y los resultados. Al concluir el proyecto, se logró una mejora notable en las competencias transversales de los estudiantes.

Uribe (2021) ha evidenciado que la metodología pedagógica centrada en proyectos y dinámicas de clase supera la inflexibilidad del modelo educativo tradicional. Este enfoque sitúa a los estudiantes en el corazón del proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando una mayor capacidad de análisis, un aumento en el interés por su propio aprendizaje y un papel más proactivo de los docentes como facilitadores. Además, fortalece valores y habilidades para generar soluciones ante un problema.

2.2.1.9. Casos de éxito nacionales

En Perú, la Institución Educativa Peruana Innova School, en colaboración con IDEO, Garcia (2018) ha establecido un espacio educativo transformador, con el propósito de elevar la calidad del aprendizaje al incentivar la colaboración en el trabajo. Este proyecto incluyó un asesoramiento multidisciplinario para comprender de manera

más profunda las necesidades de estudiantes, docentes y padres, lo que permitió el desarrollo de un plan de estudios efectivo a través de la aplicación de estrategias de enseñanza e infraestructura. Además, se ofreció el servicio educativo a un costo accesible.

2.2.2. Autoaprendizaje

Para Malfert-Gaupp (2023) indica que, el autoaprendizaje se entiende como un proceso en el que los estudiantes toman la iniciativa de su propio aprendizaje, identificando sus necesidades educativas y buscando activamente recursos y estrategias para abordarlas. Este enfoque se fundamenta en teorías constructivistas que destacan la relevancia de la experiencia personal en el aprendizaje. Además de fomentar la autonomía, el autoaprendizaje permite a los estudiantes adquirir habilidades vitales para la vida, como la autogestión y la reflexión crítica.

Además, el autoaprendizaje en el arte promueve la autonomía y la autoconfianza. Los estudiantes que participan en este tipo de aprendizaje desarrollan habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, lo que les permite abordar los desafíos de forma innovadora. Al experimentar con diversas técnicas y materiales, descubren sus propias preferencias y estilos, enriqueciendo así su expresión personal y ayudándoles a encontrar una voz única en el mundo artístico. En última instancia, el autoaprendizaje en el ámbito del arte no solo impulsa el crecimiento personal, sino que también enriquece la comunidad al fomentar la diversidad y la originalidad en las expresiones artísticas.

En este contexto, el design thinking emerge como una metodología que ha comenzado a ser utilizada en el ámbito educativo, obteniendo excelentes resultados debido a su capacidad para integrarse con metodologías activas. Su enfoque es

sumamente innovador en el desarrollo de ideas y proyectos. Su enfoque colaborativo y centrado en el usuario permite que estudiantes y educadores se unan para identificar problemas y crear soluciones creativas. Por ello según Arias et al, (2019) define que este enfoque centrado en el ser humano no solo permite desarrollar productos y servicios más efectivos, sino que también fomenta una cultura de innovación dentro de las organizaciones. Al involucrar a los usuarios desde las primeras etapas del proceso y mantener un ciclo continuo de feedback, se asegura que las soluciones sean relevantes y adaptadas a sus necesidades reales.

Además, el Design Thinking fomenta un entorno de trabajo colaborativo donde las ideas pueden circular libremente y todos los integrantes del equipo se sienten capacitados para aportar. Esta metodología no solo se aplica en el ámbito empresarial, sino también en educación, salud y otros sectores donde la creatividad y la empatía son fundamentales para abordar problemas complejos de manera efectiva.

2.2.3. *Pensamiento crítico*

Según Zambrano et al, (2024) indica que, el pensamiento crítico es una habilidad cognitiva que consiste en analizar, evaluar y sintetizar información de forma reflexiva. Se describe como un proceso que facilita la toma de decisiones informadas, basado en una evaluación sistemática de la información disponible. En el contexto educativo, el pensamiento crítico es fundamental para desarrollar ciudadanos responsables e informados.

Además, estimula la curiosidad intelectual y el deseo de aprender, motivando a los estudiantes a cuestionar las fuentes de información y a formar sus propias opiniones fundamentadas. A través de la práctica del pensamiento crítico, se fomenta una mente

abierta y se promueve la tolerancia hacia diferentes puntos de vista, lo cual es esencial en una sociedad diversa.

Estas prácticas fomentan la colaboración y el trabajo en equipo, habilidades fundamentales en la actualidad. Al participar en proyectos grupales, los estudiantes aprenden a apreciar diferentes perspectivas y a combinar diversas habilidades para alcanzar un objetivo compartido. Este proceso no solo enriquece su creatividad, sino que también les enseña la importancia de la empatía y el respeto mutuo al considerar las ideas y emociones de sus compañeros.

En este contexto, el rol del educador evoluciona, pasando de ser un simple transmisor de información a convertirse en un facilitador que orienta a los estudiantes en su aprendizaje. Los docentes crean un ambiente de confianza donde los alumnos se sienten libres de experimentar y cometer errores, aprendiendo de ellos y creciendo tanto personal como académicamente.

Por lo tanto, integrar el design thinking y las prácticas artísticas en el currículo educativo no solo potencia las habilidades académicas de los estudiantes, sino que también los prepara para enfrentar los retos del futuro con creatividad y pensamiento crítico. Y finalmente, se convierten en individuos más completos, capaces de hacer contribuciones significativas a la sociedad.

2.2.4. Constructivista de aprendizaje

La metodología del Design Thinking se fundamenta en la teoría constructivista. Como menciona Carrasco (2020) el aprendizaje es un proceso tanto activo como social. En este enfoque, los estudiantes son los encargados de construir su propio conocimiento a partir de sus experiencias anteriores y la interacción con el entorno que los rodea. Se resalta la relevancia de involucrarse activamente y resolver problemas, aspectos clave

del Design Thinking, que fomentan un aprendizaje significativo basado en la práctica y la colaboración.

Para el autor, Saldarriaga (2016) citando a Piaget, el constructivismo entiende el conocimiento como una construcción personal que se desarrolla diariamente a través de la interacción de factores cognitivos y sociales. Este proceso ocurre de forma continua en cualquier entorno en el que el individuo interactúe. Este paradigma considera al ser humano como un agente autogestor, capaz de procesar información del entorno, interpretarla según su conocimiento previo y transformarla en nuevo saber. En otras palabras, las experiencias pasadas del sujeto le permiten, en el contexto de nuevas situaciones, realizar construcciones mentales innovadoras.

Además, el aprendizaje se convierte en un proceso activo y dinámico, donde el individuo es el protagonista de su propio desarrollo cognitivo. En este sentido, el papel del educador se transforma, dejando de ser un simple transmisor de conocimientos para convertirse en un facilitador del aprendizaje, guiando y apoyando al estudiante en su camino de descubrimiento.

Teniendo en cuenta lo de Saldarriaga (2016) el entorno educativo, por lo tanto, debe ser un espacio rico en estímulos y oportunidades, que fomente el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración. Al promover el diálogo y la reflexión, se potencia la capacidad del individuo para cuestionar, analizar y reconstruir su comprensión del mundo. Así, el constructivismo no se centra únicamente en el producto final del aprendizaje, sino también en el proceso en sí, valorando errores y dudas como elementos esenciales del crecimiento intelectual y emocional del ser humano.

2.2.5. *Aprendizaje experiencial*

En palabras de Espinar y Viguera (2020) nos explica que la metodología de "Design Thinking" se relaciona estrechamente con el modelo de aprendizaje experiencial de David Kolb. Este modelo pone énfasis en un ciclo que incluye "experiencia", "reflexión", "conceptualización" y "experimentación". A través de etapas como el "prototipado" y la "prueba", el Design Thinking promueve un aprendizaje práctico, permitiendo a los estudiantes aplicar sus conocimientos teóricos para resolver problemas reales. Durante este proceso, los estudiantes reflexionan sobre los resultados obtenidos y ajustan sus estrategias de manera iterativa. Esta metodología no solo estimula la creatividad, sino que también fomenta habilidades fundamentales como la empatía y el trabajo en equipo. Al centrar el proceso en el usuario, los estudiantes aprenden a entender las verdaderas necesidades y deseos de las personas, lo cual es crucial para desarrollar soluciones efectivas y relevantes.

Además, el Design Thinking promueve la curiosidad y la apertura al cambio, permitiendo a los estudiantes explorar múltiples perspectivas y desafiar sus suposiciones previas. Este enfoque iterativo y dinámico no solo prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos complejos en el ámbito profesional, sino que también les enseña a ver los problemas como oportunidades para la innovación y el crecimiento personal.

En el ámbito pedagógico del sistema educativo de hoy, el aprendizaje se revela como un tema llamativo, ya que surge de la interacción entre el docente y el estudiante. Según Hernann (2015) este proceso muestra que enseñar no se trata solo de llenar a los estudiantes de información, sino de llevar a cabo actividades que les ayuden a construir nuevos esquemas a partir de sus propias experiencias en situaciones reales, de acuerdo con sus capacidades. Este método, que pone al alumno en el centro, fomenta la

creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas, habilidades fundamentales para enfrentar los desafíos del mundo moderno.

Además, la incorporación de tecnologías en el aula ha revolucionado las dinámicas de enseñanza y aprendizaje, brindando recursos innovadores que enriquecen la experiencia educativa.

Por otro lado, Pinto et al, (2017) nos indica que la relevancia del aprendizaje colaborativo, donde el trabajo en equipo y la interacción entre pares enriquecen el intercambio de ideas y conocimientos. Este enfoque no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para la colaboración en entornos profesionales.

Entonces teniendo un mundo cada vez más interconectado y cambiante, la capacidad de adaptarse y pensar de manera creativa se ha convertido en una competencia fundamental. Por ello, integrar el Design Thinking en el currículo educativo no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también proporciona a los estudiantes las herramientas necesarias para ser agentes de cambio en la sociedad.

2.2.6. *Pensamiento creativo*

El Design Thinking se basa en la teoría del pensamiento creativo. Según el autor López et al, (2023) es fundamental fomentar la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la capacidad de elaboración al generar ideas. Este método promueve la creatividad en la enseñanza de idiomas al permitir que los estudiantes exploren diversas perspectivas, propongan soluciones innovadoras y desarrollen habilidades críticas necesarias para enfrentar los desafíos de un mundo globalizado y en constante cambio.

La creatividad se manifiesta en pensamientos, respuestas o productos que son tanto originales como útiles. Según Carranza (2021) fundamenta en la estética y la

belleza, y está estrechamente vinculada al arte. También se define como la capacidad de generar ideas u objetos nuevos que tengan un valor social, como la pintura y la música. Se puede conceptualizar como la intuición para resolver problemas mediante procedimientos innovadores, equilibrando el análisis, la inventiva y la práctica.

Asimismo, la creatividad es una herramienta poderosa para el crecimiento personal. Nos ofrece la oportunidad de expresar nuestra identidad, explorar nuestras emociones y conectar con los demás de formas profundas y significativas.

Con la integración del Design Thinking en el aula, se promueve un ambiente colaborativo donde los estudiantes pueden compartir sus ideas abiertamente y trabajar juntos para refinar sus propuestas. Para Arias et al, (2019) este método no solo mejora la capacidad de resolver problemas, sino que también fortalece la confianza en sí mismos y el pensamiento crítico.

Entonces la creatividad es una fuerza dinámica que impulsa el cambio y la evolución en diversos aspectos de la vida. Es un recurso invaluable que todos poseemos y que, al ser desarrollado, nos puede llevar a descubrir nuevas maneras de ver e interactuar con el mundo.

2.3. Definición de términos básicos

Proceso creativo: Según Forster (2023) indica que el proceso creativo es fundamental en la creación artística, permitiendo a los estudiantes explorar y desarrollar sus ideas a través de varias etapas. Además de generar conceptos, implica la reflexión sobre ellos, lo que favorece un aprendizaje significativo. Es crucial implementar metodologías que fomenten la creatividad, ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de experimentar con diversas formas de expresión artística y potenciar su capacidad creativa.

Habilidades artísticas: Para García (2019) nos dice que las habilidades artísticas abarcan competencias técnicas, como el dibujo y la pintura, así como habilidades sociales y emocionales. La educación artística fomenta el pensamiento crítico, la empatía y la colaboración, esenciales para el crecimiento personal y social.

Expresión y comunicación: Según se ha visto por parte de Ramos et al, (2020) la creación artística es un medio poderoso para la expresión personal y la comunicación. Permite a los estudiantes expresar pensamientos y emociones de manera única, lo cual es crucial en la educación para fomentar una comunicación efectiva. Las actividades artísticas facilitan la exploración de diversas narrativas y realidades, promoviendo el diálogo intercultural y social.

Desarrollo personal: Para Navarro & Melean (2023) nos dicen que el desarrollo personal es esencial en la creación artística. A través de actividades creativas, los estudiantes construyen su identidad, mejoran su autoestima y autoconocimiento. La creación artística promueve el autodescubrimiento y la transformación personal, ayudando a los jóvenes a explorar quiénes son y su conexión con el entorno.

Empatizar: Para López et al, (2020) nos dice que la fase de empatizar se centra en comprender a los usuarios y sus necesidades. En educación, implica que los estudiantes se conecten con sus compañeros y la comunidad para identificar problemas que les afectan. Esta etapa fomenta la empatía y permite a los alumnos establecer vínculos emocionales con las experiencias de otros, lo cual es crucial para desarrollar soluciones relevantes.

Definir la problemática: Según Sutta et al, (2022) indica que, después de la fase de empatía, los estudiantes deben definir el problema a resolver. Esta etapa es crucial, ya que una definición precisa guiará el proceso creativo. Aprenden a sintetizar

la información y a formular preguntas clave para enfocar sus esfuerzos en soluciones efectivas.

Idear. Tomando en consideración a López et al, (2020) la fase de ideación consiste en generar diversas ideas y soluciones potenciales. Se fomenta el pensamiento libre y creativo, promoviendo un entorno innovador. Esta etapa estimula el pensamiento divergente, permitiendo explorar diferentes enfoques antes de seleccionar las ideas más prometedoras.

Prototipar: Tomando en consideración a López et al, (2020) el prototipado implica crear representaciones tangibles de ideas, como modelos o bocetos. Permite a los estudiantes experimentar de manera práctica y visual, facilitando una comprensión más profunda de su funcionamiento.

Evaluar: Tomando en consideración a Sutta et al, (2022) finalmente, la evaluación es una fase clave donde se prueban los prototipos y se recibe retroalimentación. Los estudiantes presentan sus soluciones y reciben comentarios que enriquecen sus propuestas y fortalecen habilidades como la crítica constructiva y la autoevaluación. También les permite reflexionar sobre su proceso creativo y aprender de sus experiencias.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Existe relación significativa en la integración de la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José Fe y Alegría N° 40, Tacna, 2024.

2.4.2. Hipótesis específica

- a) Existe una relación entre el proceso creativo con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024
- b) Existe una relación entre las habilidades artísticas con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024
- c) Existe una relación entre la expresión y comunicación con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024
- d) Existe una relación entre el desarrollo personal con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024

2.5. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración	Niveles
1. Creación artística Según Eisner (2002) la creación artística impulsa el desarrollo de la imaginación, la percepción y la capacidad de comunicación no verbal, permitiendo a los estudiantes entender el mundo desde una perspectiva tanto estética como emocional. En el contexto educativo, esta dimensión contribuye al fortalecimiento del desarrollo personal, la identidad y la empatía social. Implica la combinación de pensamiento crítico, sensibilidad y creatividad. Todo esto se traduce en la construcción de significados personales y sociales a través de diversas formas artísticas, como la pintura, la música, la danza y el teatro, entre otras.	Proceso creativo	• Generación de ideas • Experimentación artística	1 a 5		
	Habilidades artísticas	• Herramientas creativas • Uso de materiales y técnicas	6 a 10	• Nunca • Casi Nunca	• Muy bajo • Bajo
	Expresión y Comunicación	• Capacidad de expresar ideas • Comunicación emocional a través del arte	11 a 15	• A veces • Casi siempre	• Medio • Alto
	Desarrollo Personal	• La autoexploración artística	16 a 18	• Siempre	• Muy alto
		• Confianza y motivación	19 a 20		

2. Design thinking Para Razzouk y Shute (2012) la metodología centrada en la persona es un enfoque que se enfoca en las personas y fomenta la resolución creativa de problemas a través de un proceso empático, colaborativo e iterativo. Se compone de cinco etapas fundamentales: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. Estas etapas permiten entender las necesidades de los usuarios, generar ideas innovadoras y crear soluciones prácticas y relevantes. Se convierte en una poderosa herramienta pedagógica para el desarrollo de competencias tanto ciudadanas como personales.	Empatizar	• Escuchar y comprender perspectivas diversas • Identificación de emociones y necesidades.	1 a 4		
	Definir la Problemática	• Definición de problemas sociales • Priorización de aspectos clave de una problemática.	5 a 8	• Nunca • Casi Nunca	• Muy bajo • Bajo
	Idear	• Generación de ideas innovadoras • Búsqueda de múltiples soluciones creativas.	9 a 12	• A veces • Casi siempre	• Medio • Alto
	Prototipar	• Modelos artísticos que representen soluciones • Experimentación a través del diseño de prototipos.	13 a 16	• Siempre	• Muy alto
	Evaluar	• Retroalimentación constructiva • Evaluación crítica de soluciones artísticas.	17 a 20		

Capítulo III

Marco metodológico

3.1. Descripción del tipo y diseño de investigación

3.1.1. Enfoque de la investigación

El enfoque adoptado en esta investigación es de carácter mixto. Según D'olivares y Casteblanco (2015) señalan que el enfoque mixto combina elementos cuantitativos y cualitativos; su objetivo es integrarlos de manera complementaria para alcanzar una comprensión más profunda y enriquecedora del fenómeno que se está investigando. Para Hernández y Mendoza (2018) se basa en la integración de datos, empleando un diseño de investigación que promueve la complementariedad, la triangulación y el análisis compuesto. Este enfoque proporciona una perspectiva integral y un método pragmático.

3.1.2. Tipo de investigación

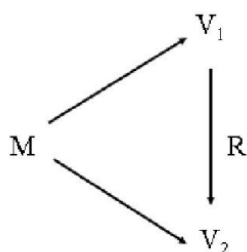
La investigación se clasifica como básica y tiene un enfoque descriptivo, tal como se indica Hernández y Mendoza (2018) en este tipo de investigación, el objetivo es definir o especificar las propiedades, características y perfiles de individuos, grupos, comunidades u otros fenómenos que se analizan. En otras palabras, se enfoca en la medición y recolección de datos e información sobre diversos conceptos, aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o problema que se investiga.

3.1.3. Diseño de investigación

El diseño de la investigación que se llevará a cabo será de tipo no experimental, utilizando un diseño descriptivo correlacional. Según Hernández y Mendoza (2018) se indica que una investigación de diseño no experimental se lleva a cabo sin realizar

intervenciones intencionadas en las variables, lo que implica que no se efectúan manipulaciones deliberadas. En este enfoque, no se producen alteraciones intencionadas de las variables independientes para examinar sus efectos en otras variables. Este tipo de investigación se limita a observar los fenómenos en su entorno natural, centrándose en la comprensión y análisis de los fenómenos en su estado original. Además, se clasifica como un diseño correlacional, teniendo como objetivo principal entender la relación o el grado de asociación entre dos o más variables.

El diagrama representativo es el siguiente:



Donde: M = Representa muestra de la investigación.

Ox = Representa variable 1 (Creación artística).

Oy = Representa variable 2 (Design thinking)

R = Relación entre las variables de estudio.

3.2. Descripción del universo físico y social de ejecución de la investigación

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa san José fe y alegría N°40, ubicada en el distrito de Tacna, en la provincia de Tacna. Esta institución fue fundada en 1989, en respuesta al crecimiento demográfico y al asentamiento del sector popular. A medida que avanzaba el desarrollo urbano, también aumentaba la necesidad de educación para los niños trabajadores de la zona, lo que resultó en un incremento en la demanda educativa. Esto, a su vez, impulsó inversiones en infraestructura y recursos

educativos, así como el acceso a nuevas tecnologías, programas y servicios que contribuyen a mejorar la calidad educativa y al crecimiento del colegio.

3.3. Descripción del universo población y muestra

Para Hernández y Mendoza (2018) nos indica que la población o universo debe ser conceptualizada según las especificaciones establecidas por el investigador, de acuerdo con los objetivos de la investigación. Es fundamental que esta población presente características claras y específicas para poder delimitar adecuadamente los parámetros muestrales.

En esta investigación, la población abarca a todos los estudiantes de nivel secundario de la I.E. san José fe y alegría N°40 de Tacna. Al tratarse de una población total, se considera un censo, compuesto por 412 alumnos.

3.4. Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación

3.4.1. Técnicas de muestreo

Para este trabajo de investigación, se ha optado por un muestreo censal que abarca toda la población, dado que esta es pequeña. Según Hernández y Mendoza (2018) una muestra censal es aquella que representa a toda la población, lo que permite obtener datos más precisos y significativos. Esto resulta especialmente útil cuando se desea conocer características específicas de un grupo reducido, asegurando que no se pase por alto ninguna variabilidad significativa. Además, al incluir a todos los individuos, se eliminan los errores asociados con la selección de muestras parciales, lo que aumenta la fiabilidad de los resultados obtenidos.

Por ello esta investigación, se consideraron a los 412 estudiantes que integran el nivel secundario de la I.E. san José fe y alegría N°40. El método empleado para esta

selección fue el muestreo por conveniencia, el cual puede ser intencional o a criterio del investigador. Se trata de un muestreo no probabilístico, también conocido como muestra intencionada, en el que, como señala Sampieri, las razones para la elección se basan en las características y el contexto de la investigación.

3.4.2. *Técnica de recolección de datos*

Para la recopilación de datos, se realizará una encuesta directa empleando un cuestionario del tipo Likert, que ha sido validado y considerado confiable por expertos en el área.

El instrumento diseñado para recoger información sobre las variables de estudio será un cuestionario que evaluará la creación artística en cuatro dimensiones, cinco indicadores y veinte ítems, utilizando una escala de valoración de Likert. Esta escala ofrecerá las siguientes opciones: nunca (01), casi nunca (02), a veces (03), casi siempre (04) y siempre (05).

Este cuestionario se ajustó a la realidad observada en la Institución Educativa san José fe y alegría N°40, adaptándolo cuidadosamente para que se alinee con las características específicas de la población estudiada y los objetivos de la investigación. La adaptación se llevó a cabo de manera meticulosa para garantizar la relevancia y validez del cuestionario en el contexto particular del estudio. Este proceso incluyó una revisión exhaustiva, teniendo en cuenta el índice aceptable de confiabilidad del Alfa de Cronbach, así como una validación posterior a través del juicio de expertos, asegurando así su fiabilidad como herramienta de medición dentro del marco de la investigación.

En relación a la segunda variable, el design thinking se evaluará en cinco dimensiones, empleando cuatro indicadores y un total de 20 ítems que se medirán mediante una escala de valoración de Likert. Esta escala abarca desde nunca (01) y casi

nunca (02), hasta a veces (03), casi siempre (04) y siempre (05). Al igual que el instrumento utilizado para la creación artística, la adaptación ha seguido un proceso riguroso que incluye una revisión exhaustiva, asegurando un índice de confiabilidad aceptable mediante el Alfa de Cronbach, seguido de la validación por parte de expertos en el campo.

3.4.3. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Los procedimientos utilizados en esta investigación se basan en el método científico y se implementaron conforme al tipo de investigación mixta y al diseño no experimental.

Este proceso se realizará utilizando el software estadístico SPSS 25, que se encargará del procesamiento de la información. Esto facilitará la interpretación, análisis y discusión de las tablas y figuras estadísticas, con el objetivo de elaborar los resultados y conclusiones que constituyen el producto final de la investigación, en relación con los objetivos e hipótesis formulados.

3.4.4. Técnica de confiabilidad y validez del instrumento

Análisis de confiabilidad

Tabla 1

Confiabilidad del cuestionario para medir la variable Creación Artística.

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,946	20

Notas: Base de datos.

Interpretación

La Tabla 1 presenta los resultados de la aplicación de una prueba piloto al 10 % de la muestra, obteniendo un valor de 0,946. Este resultado indica que la confiabilidad del instrumento es excelente.

Tabla 2

Confiabilidad del cuestionario para medir la variable Design Thinking.

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,954	20

Notas: Base de datos.

Interpretación

La Tabla 2 presenta los resultados de la aplicación de una prueba piloto al 10 % de la muestra, obteniendo un valor de 0,954. Este resultado indica que la confiabilidad del instrumento es excelente.

Tabla 3

Interpretación de valores de confiabilidad

Valores	Interpretación
1,00	Confiabilidad perfecta
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,60 a 0,55	Confiable
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
Menos a 0,53	Confiabilidad nula

Notas: Base de datos.

Validez del instrumento

Entre los diversos tipos de validez, se eligió la validación a través del juicio de expertos, dado su importancia y adecuación a los objetivos y la naturaleza de la

investigación. En este proceso, un experto evaluará el instrumento, determinando su capacidad para medir correctamente las variables de estudio. Para esta investigación, se seleccionaron tres jueces expertos especializados en las variables analizadas. Según la puntuación que cada experto otorgue, se considerarán dos criterios: aplicable o no aplicable.

Tabla 4

Escala de puntaje de los expertos.

Experto	Opinión	Valoración
Cesar Alberto Quispe Pari	Favorable	32
Enrique José Quispe Mello	Favorable	38
Edidson Victor Fuentes Nina	Favorable	32

Notas: Base de datos.

Capítulo IV

Marco operacional

4.1. Descripción del trabajo de campo

Para llevar a cabo esta investigación, el primer paso consistió en coordinar con las autoridades educativas de la Institución Educativa San José Fe y Alegría N°40 de Tacna. El objetivo fue obtener los permisos y consentimientos necesarios para aplicar las encuestas sobre las variables de estudio. Luego, se determinaron los días adecuados para recopilar la información.

Con el permiso correspondiente de la autoridad educativa y de los docentes del nivel secundario, se informó a los encuestados sobre el propósito de la investigación y se les proporcionó la información necesaria para proteger su privacidad. Posteriormente, se aplicaron los dos cuestionarios relacionados con las variables de estudio para recopilar datos precisos de los participantes. Una vez culminada esta fase de recolección, se procedió a procesar la información, cuyos resultados se presentan en la investigación.

4.2. Análisis e interpretación de resultados

4.2.1. Resultados de la variable creación artística

Tabla 5

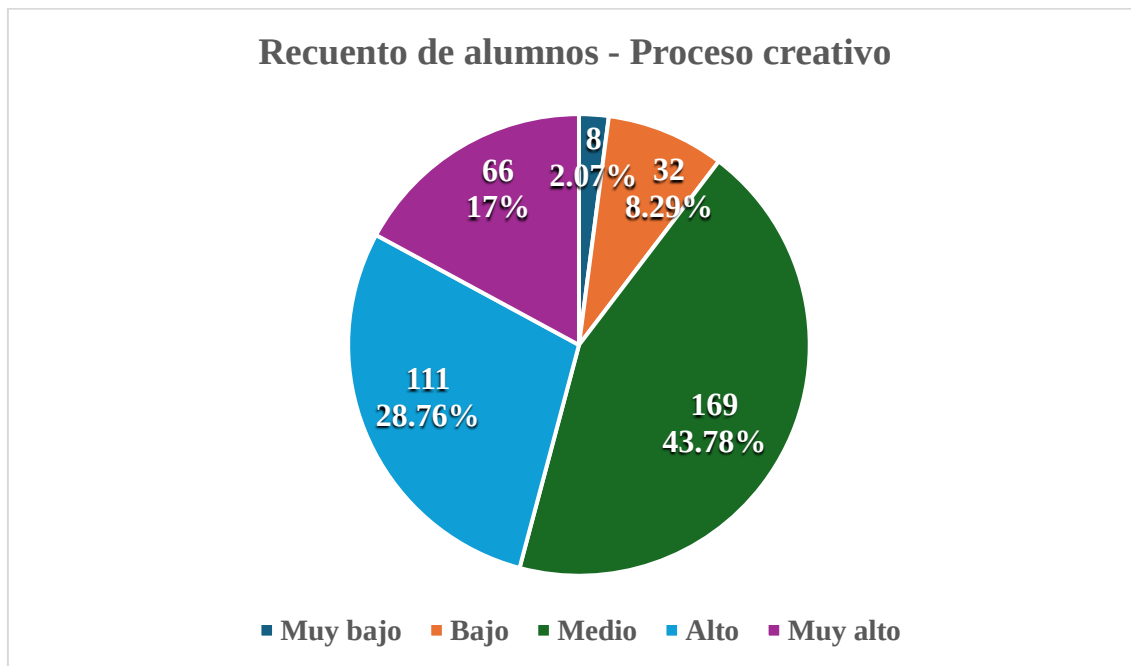
Nivel de proceso creativo

Categorías	Número	Porcentaje
Muy bajo	8	2,07%
Bajo	32	8,29%
Medio	169	43,78%
Alto	111	28,76%
Muy alto	66	17,10%
Total	386	100,00%

Notas: Cuestionario aplicado.

Figura 1

Nivel de proceso creativo



Interpretación

En la tabla 5 y la figura 1 se puede ver cómo se distribuyen los porcentajes en relación con la dimensión del Proceso Creativo, basado en las respuestas del cuestionario sobre la Creación artística. Notamos que 8 estudiantes, lo que representa un 2,07 %, están en un nivel muy bajo, mientras que 32 estudiantes, el 8,29 %, se encuentran en un nivel bajo en cuanto al desarrollo del proceso creativo. Por otro lado, la mayoría de los estudiantes, es decir, 169 de ellos (43,78 %), se encuentran en un nivel medio, lo que indica que tienen un desarrollo moderado de sus habilidades creativas. Esto sugiere que aún tienen espacio para mejorar su capacidad de idear, imaginar y expresar propuestas innovadoras.

Asimismo, 111 estudiantes (28,76 %) alcanzan un nivel alto, demostrando un desempeño favorable en la generación de ideas y en la aplicación de la creatividad

dentro de las actividades artísticas. Finalmente, 66 estudiantes (17,10 %) se encuentran en un nivel muy alto, lo que refleja una notable habilidad para desarrollar procesos creativos con originalidad, sensibilidad estética y pensamiento innovador.

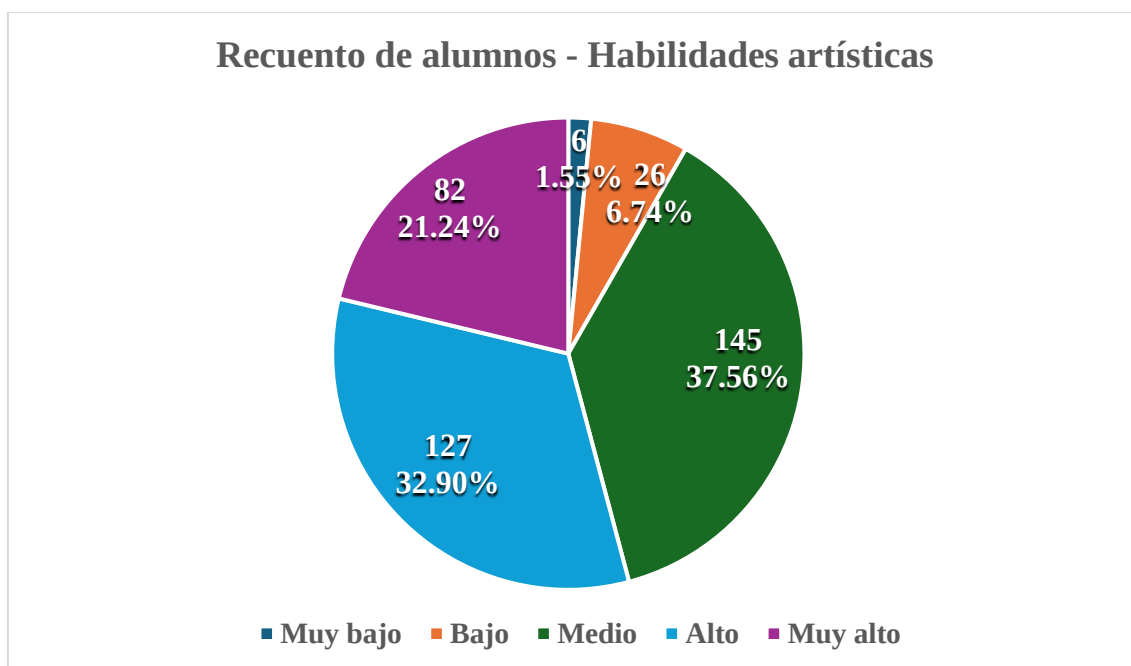
A partir de estos resultados, se determina que la mayoría de los estudiantes presentan un nivel medio en el proceso creativo, mientras que un porcentaje considerable muestra niveles altos y muy altos, lo que evidencia un progreso significativo en la creación artística. Estos resultados indican que los estudiantes poseen una base sólida para potenciar su creatividad mediante estrategias como el design thinking, que favorece la exploración, la innovación y la integración de la creación artística en su desarrollo personal y ciudadano.

Tabla 6

Nivel de habilidades artísticas

Categorías	Número	Porcentaje
Muy bajo	6	1,55%
Bajo	26	6,74%
Medio	145	37,56%
Alto	127	32,90%
Muy alto	82	21,24%
Total	386	100,00%

Nota: Cuestionario aplicado.

Figura 2*Nivel de habilidades artísticas***Interpretación**

En la tabla 6 y la figura 2 se puede ver cómo se distribuyen porcentualmente las habilidades artísticas de los estudiantes, basándose en el cuestionario relacionado con la creación artística. Notamos que 6 estudiantes, lo que equivale al 1,55 %, están en un nivel muy bajo de habilidades artísticas. Por otro lado, 26 estudiantes, que representan el 6,74 %, tienen un nivel bajo en el desarrollo de estas habilidades.

Por otro lado, la mayoría de los estudiantes, 145 (37,56 %), se encuentran en un nivel medio, lo que indica que poseen un dominio intermedio de destrezas vinculadas a la creación, manejo de materiales, técnicas y formas de expresión artística. Estos resultados sugieren que los estudiantes demuestran interés y disposición para la práctica artística, aunque aún requieren fortalecer aspectos relacionados con la creatividad técnica, la originalidad y la expresividad.

Asimismo, 127 estudiantes (32,90 %) alcanzan un nivel alto, evidenciando un manejo sólido de las habilidades artísticas y una adecuada aplicación de recursos estéticos en sus producciones. Finalmente, 82 estudiantes (21,24 %) se ubican en un nivel muy alto, lo que demuestra una destacada capacidad para plasmar ideas, emociones y conceptos de manera creativa y técnica.

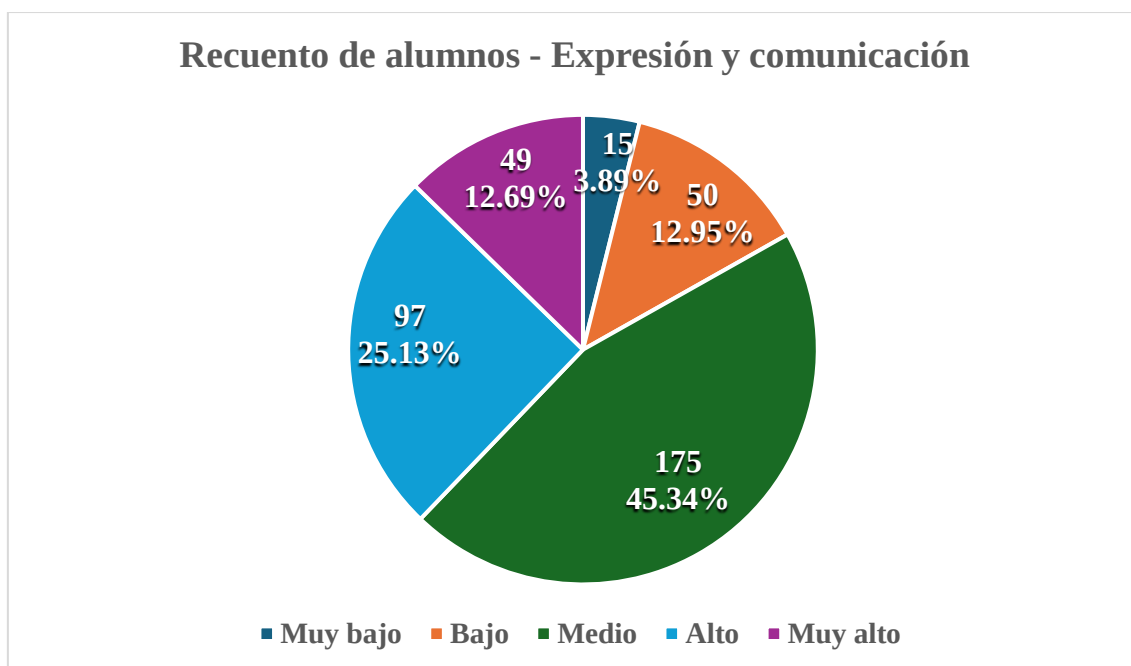
En conclusión, se puede determinar que la mayoría de los estudiantes presentan un nivel medio en las habilidades artísticas, mientras que una proporción significativa alcanza niveles altos y muy altos, reflejando un desarrollo favorable de la creación artística. Estos resultados indican que los estudiantes poseen un potencial creativo importante que puede ser estimulado aún más mediante la aplicación del design thinking, ya que este enfoque metodológico fomenta la innovación, la exploración artística y la resolución creativa de problemas en el contexto educativo.

Tabla 7

Nivel de expresión y comunicación

Categorías	Número	Porcentaje
Muy bajo	15	3,89%
Bajo	50	12,95%
Medio	175	45,34%
Alto	97	25,13%
Muy alto	49	12,69%
Total	386	100,00%

Nota: Cuestionario aplicado.

Figura 3*Nivel de expresión y comunicación***Interpretación**

En la tabla 7 y la figura 3, se puede ver cómo se distribuyen porcentualmente los resultados sobre la dimensión de Expresión y Comunicación, según el cuestionario relacionado con la variable Creación artística. Se observa que 15 estudiantes, es decir, el 3,89%, están en un nivel muy bajo, mientras que 50 estudiantes, lo que representa un 12,95%, tienen un nivel bajo en cuanto a sus habilidades para expresarse y comunicarse a través del arte.

Por otro lado, la mayoría de los participantes, que son 175 estudiantes, un 45,34%, están en un nivel medio. Esto sugiere que tienen un manejo intermedio para transmitir emociones, ideas y pensamientos a través de medios artísticos, aunque aún necesitan mejorar su confianza, originalidad y capacidad comunicativa en situaciones creativas.

Asimismo, 97 estudiantes (25,13%) alcanzan un nivel alto, mostrando una buena habilidad para comunicar mensajes de manera efectiva y creativa a través de diversos lenguajes artísticos. Finalmente, 49 estudiantes (12,69%) se ubican en un nivel muy alto, lo que evidencia un desarrollo destacado en su capacidad expresiva y comunicativa, integrando adecuadamente aspectos técnicos, simbólicos y emocionales en sus producciones artísticas.

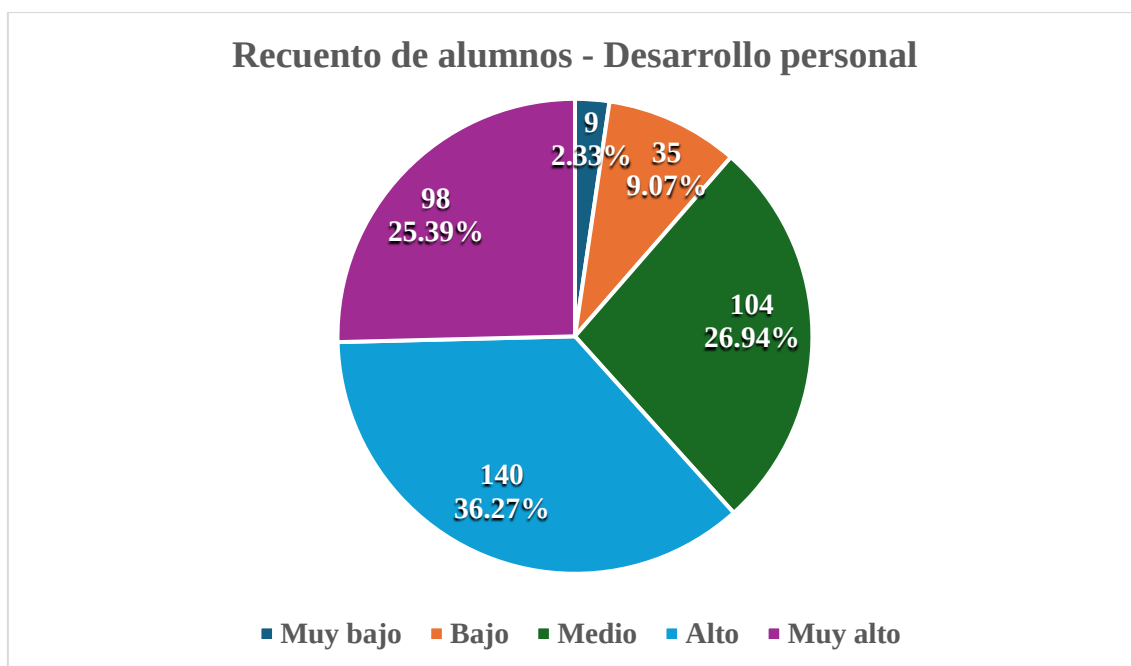
En conclusión, se determina que la mayoría de los estudiantes presentan un nivel medio en la dimensión de Expresión y Comunicación, mientras que una proporción significativa alcanza niveles altos y muy altos, lo que refleja una base sólida sobre la cual se puede potenciar la creatividad y la expresión artística. Estos resultados sugieren que el enfoque del design thinking puede ser un recurso valioso para fortalecer las habilidades expresivas y comunicativas, promoviendo la integración entre el pensamiento creativo y la práctica artística en el proceso educativo.

Tabla 8

Nivel de desarrollo personal

Categorías	Número	Porcentaje
Muy bajo	9	2,33%
Bajo	35	9,07%
Medio	104	26,94%
Alto	140	36,27%
Muy alto	98	25,39%
Total	386	100,00%

Nota: Cuestionario aplicado.

Figura 4*Nivel de desarrollo personal***Interpretación**

En la tabla 8 y la figura 4, podemos ver cómo se distribuyen los porcentajes en cuanto a la dimensión de Desarrollo Personal, basada en los resultados del cuestionario asociado a la variable de Creación Artística. De acuerdo con los datos, 9 estudiantes, que representan el 2,33%, se encuentran en un nivel muy bajo. Por otro lado, 35 estudiantes, equivalentes al 9,07%, están en un nivel bajo. Esto sugiere que un pequeño grupo de estudiantes todavía enfrenta dificultades para vincular el arte con su propio crecimiento personal, su autoconocimiento y el manejo de sus emociones.

Por otro lado, 104 estudiantes (26,94%) se encuentran en un nivel medio, lo que sugiere que reconocen parcialmente el valor del arte como medio para fortalecer su autoestima, empatía y sentido de identidad, aunque todavía no lo integran completamente en su desarrollo personal.

Asimismo, una parte importante de los participantes, 140 estudiantes (36,27%), alcanzan un nivel alto, demostrando que el trabajo artístico favorece significativamente su autorreflexión, motivación y desarrollo de habilidades socioemocionales. Finalmente, 98 estudiantes (25,39%) se ubican en un nivel muy alto, evidenciando un sólido desarrollo personal a través de la creación artística, mostrando seguridad, autonomía y compromiso en sus procesos de aprendizaje y expresión.

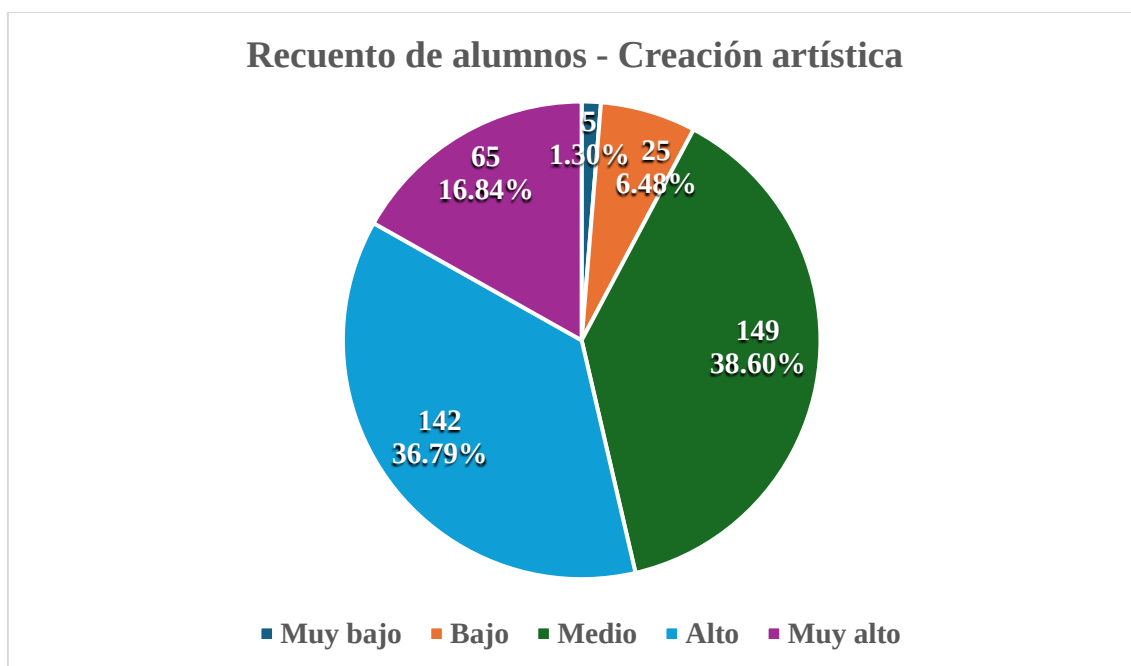
En conclusión, la mayoría de los estudiantes presentan un nivel alto en la dimensión de Desarrollo Personal, lo que demuestra que la práctica artística contribuye positivamente a su crecimiento integral. Estos resultados evidencian que la integración de la creación artística con el design thinking potencia no solo la creatividad, sino también la autoconfianza, la empatía y la capacidad de reflexión de los estudiantes, promoviendo una formación más humana y significativa en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Tabla 9

Nivel de creación artística

Categorías	Número	Porcentaje
Muy bajo	5	1,30%
Bajo	25	6,48%
Medio	149	38,60%
Alto	142	36,79%
Muy alto	65	16,84%
Total	386	100,00%

Nota: Cuestionario aplicado.

Figura 5*Nivel de creación artística***Interpretación**

En la tabla 9 y la figura 5 se puede ver cómo se distribuyen los porcentajes de la variable Creación Artística, basada en las respuestas al cuestionario aplicado a estudiantes de secundaria. Los datos revelan que 5 estudiantes, es decir, un 1,30%, están en un nivel muy bajo, mientras que 25 estudiantes, equivalentes al 6,48%, se encuentran en un nivel bajo. Esto sugiere que un grupo reducido todavía enfrenta dificultades en el desarrollo de su creatividad, expresión y producción artística.

Por otro lado, 149 estudiantes (38,60%) se encuentran en un nivel medio, lo que sugiere que gran parte del grupo posee un desarrollo intermedio de sus capacidades creativas y expresivas, participando en actividades artísticas con cierto grado de interés, pero aún sin lograr un dominio pleno o una aplicación constante de dichas habilidades.

Asimismo, 142 estudiantes (36,79%) alcanzan un nivel alto, evidenciando una participación activa en procesos de creación artística, con un pensamiento más original,

reflexivo y comprometido con su entorno. Finalmente, 65 estudiantes (16,84%) se sitúan en un nivel muy alto, demostrando un sólido manejo de la creatividad, la expresión simbólica y la producción artística como medio de comunicación y aprendizaje significativo.

En conclusión, la mayoría de los estudiantes se ubican entre los niveles medio y alto en la variable Creación Artística, lo que refleja una tendencia positiva en el desarrollo de la creatividad y la expresión personal. Estos resultados permiten inferir que la integración del design thinking dentro del proceso formativo puede fortalecer aún más las capacidades artísticas, promoviendo la innovación, la empatía y el pensamiento crítico en los estudiantes del curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

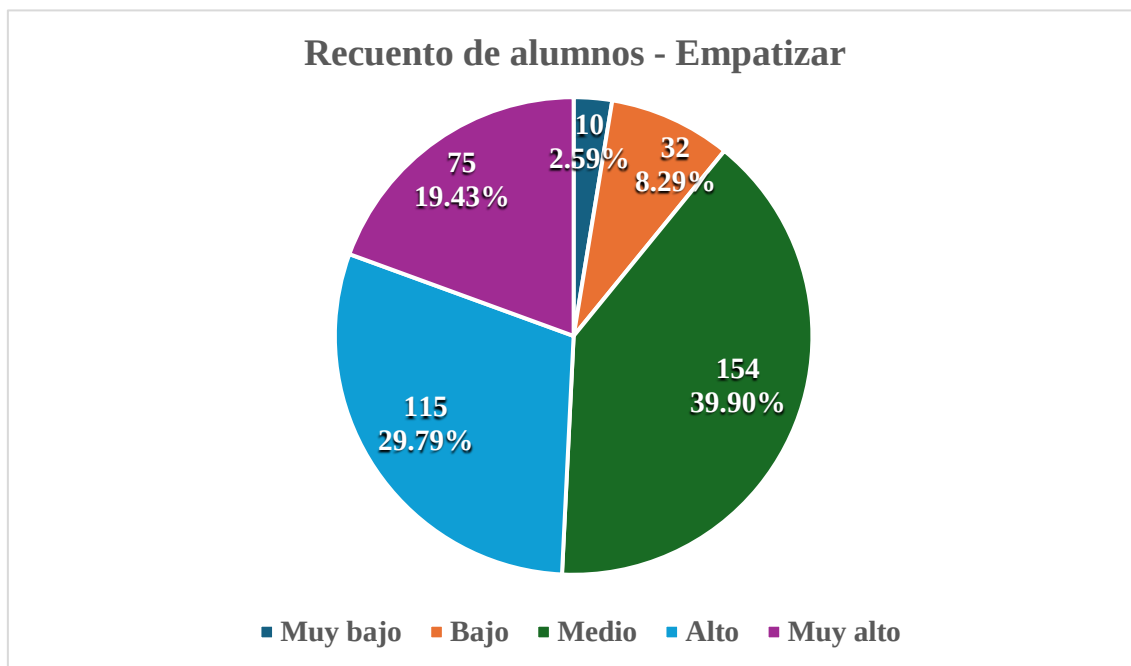
4.2.2. Resultados de la variable design thinking

Tabla 10

Nivel de empatizar

Categorías	Número	Porcentaje
Muy bajo	10	2,59%
Bajo	32	8,29%
Medio	154	39,90%
Alto	115	29,79%
Muy alto	75	19,43%
Total	386	100,00%

Nota: Cuestionario aplicado.

Figura 6*Nivel de empatizar***Interpretación**

En la tabla 10 y la figura 6, podemos ver cómo se distribuye el porcentaje relacionado con la dimensión de Empatizar, que forma parte de la variable de Design Thinking. Esta información se obtuvo al aplicar un cuestionario a estudiantes de secundaria. Los resultados revelan que 10 estudiantes, lo que representa un 2,59%, se encuentran en un nivel muy bajo, y 32 estudiantes, un 8,29%, en un nivel bajo. Esto sugiere que hay un pequeño grupo de estudiantes que todavía enfrenta dificultades para entender las emociones, necesidades o puntos de vista de los demás en el contexto del proceso creativo y el aprendizaje colaborativo.

Por otro lado, 154 estudiantes (39,90%) se encuentran en un nivel medio, lo que sugiere que la mayoría de los participantes demuestran una empatía parcial, es decir, logran reconocer e interpretar algunas perspectivas ajenas, aunque todavía no las integran plenamente en su proceso de diseño o creación artística.

Asimismo, 115 estudiantes (29,79%) alcanzan un nivel alto, evidenciando una buena capacidad para ponerse en el lugar de los demás, comprender sus emociones y proponer soluciones creativas centradas en las personas. Finalmente, 75 estudiantes (19,43%) se sitúan en un nivel muy alto, lo cual demuestra un desarrollo sobresaliente de la empatía como habilidad fundamental para el pensamiento creativo y el trabajo en equipo.

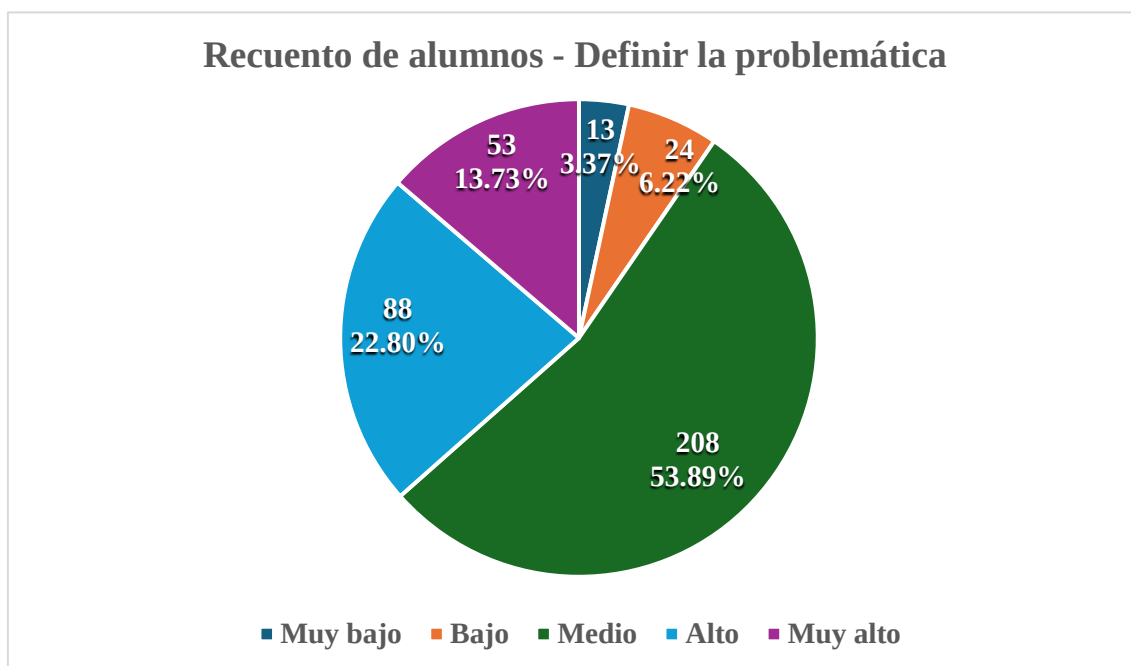
En conclusión, la mayoría de los estudiantes se concentran entre los niveles medio y alto en la dimensión Empatizar, lo que refleja una predisposición positiva hacia la comprensión y conexión con los demás dentro del proceso de design thinking. Estos resultados evidencian que la integración de la creación artística contribuye significativamente al fortalecimiento de la empatía, promoviendo un aprendizaje más humano, colaborativo y reflexivo en el contexto del curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Tabla 11

Nivel de definir la problemática

Categorías	Número	Porcentaje
Muy bajo	13	3,37%
Bajo	24	6,22%
Medio	208	53,89%
Alto	88	22,80%
Muy alto	53	13,73%
Total	386	100,00%

Nota: Cuestionario aplicado.

Figura 7*Nivel de definir la problemática***Interpretación**

En la tabla 11 y la figura 7, se observa cómo se distribuyen los porcentajes vinculados a la dimensión de "Definir la problemática", parte integral del concepto de Design Thinking. Estos datos provienen de un cuestionario aplicado a estudiantes de secundaria. Según los resultados, 13 estudiantes, que representan un 3,37%, están en un nivel muy bajo, mientras que 24 estudiantes, o un 6,22%, se encuentran en un nivel bajo. Esto indica que un pequeño grupo de estudiantes todavía tiene dificultades para identificar, analizar y delimitar de manera clara los problemas que surgen durante el proceso creativo o en situaciones de aprendizaje colaborativo.

Por otro lado, se aprecia que 208 estudiantes (53,89%) se encuentran en un nivel medio, lo que representa a la mayoría de los participantes. Este grupo demuestra una capacidad intermedia para definir problemáticas, comprendiendo parcialmente las

causas y consecuencias de los desafíos, aunque aún requieren fortalecer la precisión y profundidad en su análisis para generar soluciones más efectivas.

Asimismo, 88 estudiantes (22,80%) alcanzan un nivel alto, evidenciando una buena habilidad para estructurar y comprender los problemas desde una perspectiva reflexiva y organizada. Finalmente, 53 estudiantes (13,73%) se ubican en un nivel muy alto, mostrando una destacada competencia para definir con claridad las necesidades o conflictos y formular preguntas guía que orienten el proceso creativo y de diseño.

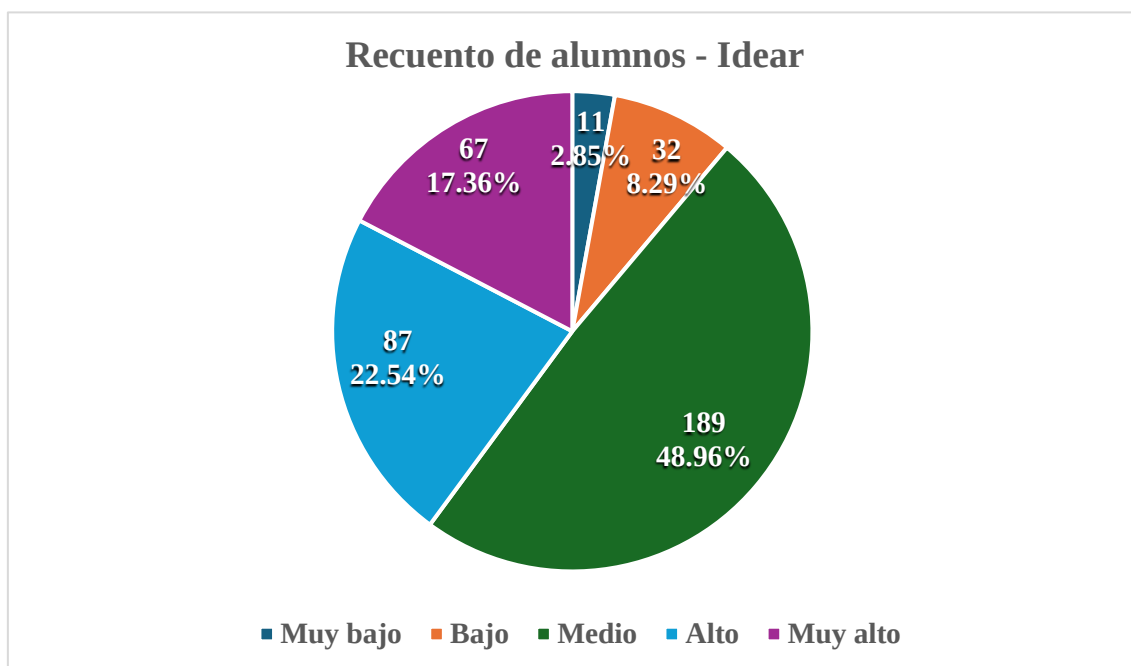
En conclusión, la mayoría de los estudiantes se sitúan en un nivel medio en la dimensión Definir la problemática, lo que evidencia que los alumnos poseen una base adecuada para comprender los desafíos que se les presentan, aunque aún necesitan consolidar su capacidad de análisis y enfoque crítico. Estos resultados permiten inferir que la integración de la creación artística con el design thinking puede potenciar el pensamiento analítico y la resolución de problemas, fortaleciendo así el aprendizaje significativo y reflexivo en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Tabla 12

Nivel de idear

Categorías	Número	Porcentaje
Muy bajo	11	2,85%
Bajo	32	8,29%
Medio	189	48,96%
Alto	87	22,54%
Muy alto	67	17,36%
Total	386	100,00%

Nota: Cuestionario aplicado.

Figura 8*Nivel de idear***Interpretación**

En la tabla 12 y la figura 8 se puede apreciar cómo se distribuyen porcentualmente los resultados de la dimensión "Idea", que forma parte de la variable "Design Thinking". Estos datos fueron obtenidos al aplicar un cuestionario tipo Likert a estudiantes de secundaria. Según los resultados, 11 estudiantes, es decir, el 2,85%, se encuentran en un nivel muy bajo, mientras que 32 estudiantes, representando el 8,29%, están en un nivel bajo. Esto sugiere que un pequeño grupo todavía enfrenta dificultades para generar ideas creativas, explorar soluciones innovadoras o proponer diversas alternativas ante los problemas que se les presentan.

Por otro lado, 189 estudiantes (48,96%) se encuentran en un nivel medio, lo que representa a la mayoría de los encuestados. Este grupo demuestra una capacidad intermedia para idear, es decir, pueden formular propuestas creativas, aunque en muchos

casos aún requieren mayor originalidad, confianza y conexión con las necesidades reales de los usuarios o del contexto en el que trabajan.

Asimismo, 87 estudiantes (22,54%) alcanzan un nivel alto, evidenciando un pensamiento creativo más estructurado, capaz de proponer ideas funcionales y novedosas con base en la empatía y el análisis previo. Finalmente, 67 estudiantes (17,36%) se ubican en un nivel muy alto, mostrando una destacada habilidad para generar ideas originales, colaborativas y coherentes con los objetivos del proceso de diseño y creación artística.

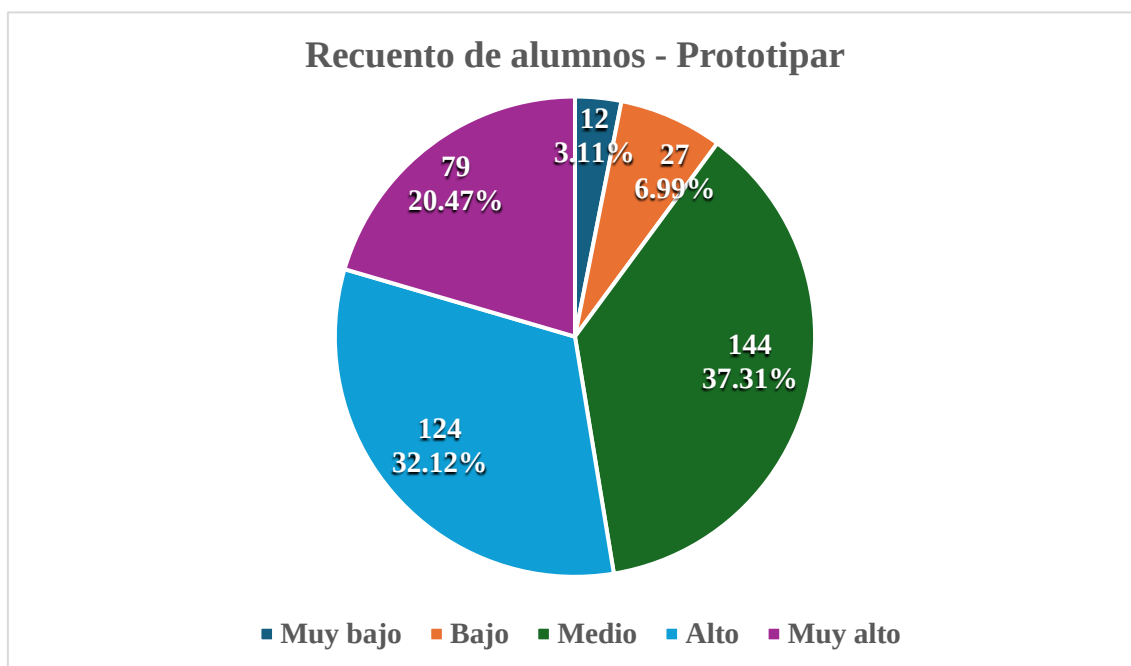
En conclusión, la mayoría de los estudiantes se sitúan en un nivel medio en la dimensión Idear, lo que evidencia que poseen una base sólida para desarrollar su pensamiento creativo, aunque aún necesitan fortalecer la fluidez, flexibilidad y originalidad de sus ideas. Estos resultados permiten inferir que la integración de la creación artística con el design thinking puede potenciar significativamente la generación de ideas innovadoras, promoviendo en los estudiantes una actitud más reflexiva, imaginativa y participativa en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Tabla 13

Nivel de prototipar

Categorías	Número	Porcentaje
Muy bajo	12	3,11%
Bajo	27	6,99%
Medio	144	37,31%
Alto	124	32,12%
Muy alto	79	20,47%
Total	386	100,00%

Nota: Cuestionario aplicado.

Figura 9*Nivel de prototipar***Interpretación**

En la tabla 13 y en la figura 9, se puede apreciar cómo se distribuyen los porcentajes relacionados con la dimensión de Prototipar, que forma parte de la variable Design Thinking. Estos datos fueron obtenidos al aplicar un cuestionario a estudiantes de secundaria. Los resultados revelan que 12 estudiantes, lo que representa un 3,11%, están en un nivel muy bajo, y 27 estudiantes, un 6,99%, se encuentran en un nivel bajo. Esto sugiere que un pequeño grupo de alumnos todavía enfrenta dificultades para concretar sus ideas en productos, lo cual limita su habilidad para desarrollar soluciones creativas en el proceso de diseño.

Por otro lado, 144 estudiantes (37,31%) se encuentran en un nivel medio, lo que representa al grupo más numeroso. Esto sugiere que los estudiantes poseen un desempeño aceptable en la elaboración de prototipos, aunque aún requieren fortalecer la

planificación, experimentación y precisión de sus propuestas para alcanzar un nivel más innovador y funcional.

Asimismo, 124 estudiantes (32,12%) alcanzan un nivel alto, lo que refleja que una proporción considerable de alumnos demuestra una buena habilidad para construir y representar sus ideas de manera concreta y creativa, aplicando materiales, técnicas y recursos de forma efectiva. Finalmente, 79 estudiantes (20,47%) se ubican en un nivel muy alto, evidenciando una destacada capacidad para transformar ideas en prototipos funcionales, mostrando iniciativa, pensamiento crítico y disposición para mejorar sus resultados a través del ensayo y error.

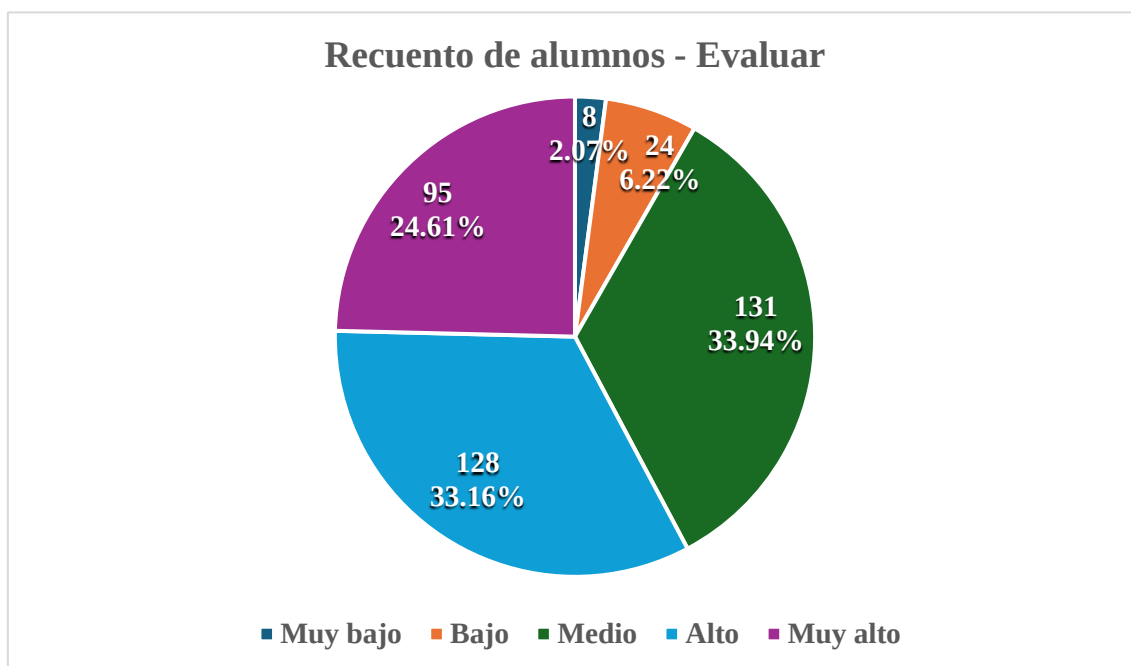
En conclusión, la mayoría de los estudiantes se sitúan entre los niveles medio y alto en la dimensión Prototipar, lo que demuestra que existe una tendencia positiva hacia la aplicación práctica de la creatividad y la innovación. Estos resultados permiten inferir que la integración de la creación artística y el design thinking contribuye significativamente al desarrollo de habilidades de experimentación, innovación y resolución de problemas, promoviendo en los estudiantes un aprendizaje activo y significativo dentro del curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Tabla 14

Nivel de evaluar

Categorías	Número	Porcentaje
Muy bajo	8	2,07%
Bajo	24	6,22%
Medio	131	33,94%
Alto	128	33,16%
Muy alto	95	24,61%
Total	386	100,00%

Nota: Cuestionario aplicado.

Figura 10*Nivel de evaluar***Interpretación**

En la tabla 14 y la figura 10, se puede observar cómo se distribuye porcentualmente la dimensión de Evaluar, que forma parte de la variable Design Thinking. Esta información se obtuvo al aplicar un cuestionario a estudiantes de secundaria. Los resultados revelan que 8 estudiantes, lo que equivale al 2,07%, se encuentran en un nivel muy bajo. Además, 24 estudiantes, representando el 6,22%, están en un nivel bajo. Esto sugiere que una pequeña porción de los alumnos todavía enfrenta dificultades al momento de analizar, valorar y mejorar sus propias ideas o productos, lo que demuestra una práctica limitada del pensamiento reflexivo en el proceso de diseño.

Por otro lado, 131 estudiantes (33,94%) se encuentran en un nivel medio, lo que representa a la mayoría de los encuestados. Este grupo demuestra una capacidad intermedia para evaluar sus creaciones, reconociendo algunos aspectos a mejorar,

aunque todavía requieren fortalecer su autocritica y la búsqueda sistemática de retroalimentación para perfeccionar sus propuestas.

Asimismo, 128 estudiantes (33,16%) alcanzan un nivel alto, evidenciando una buena disposición para revisar, comparar y optimizar sus ideas o prototipos, aplicando criterios de análisis y mejora continua. Finalmente, 95 estudiantes (24,61%) se ubican en un nivel muy alto, mostrando una destacada habilidad para valorar sus procesos creativos, aceptar sugerencias, realizar ajustes pertinentes y proponer soluciones más efectivas e innovadoras.

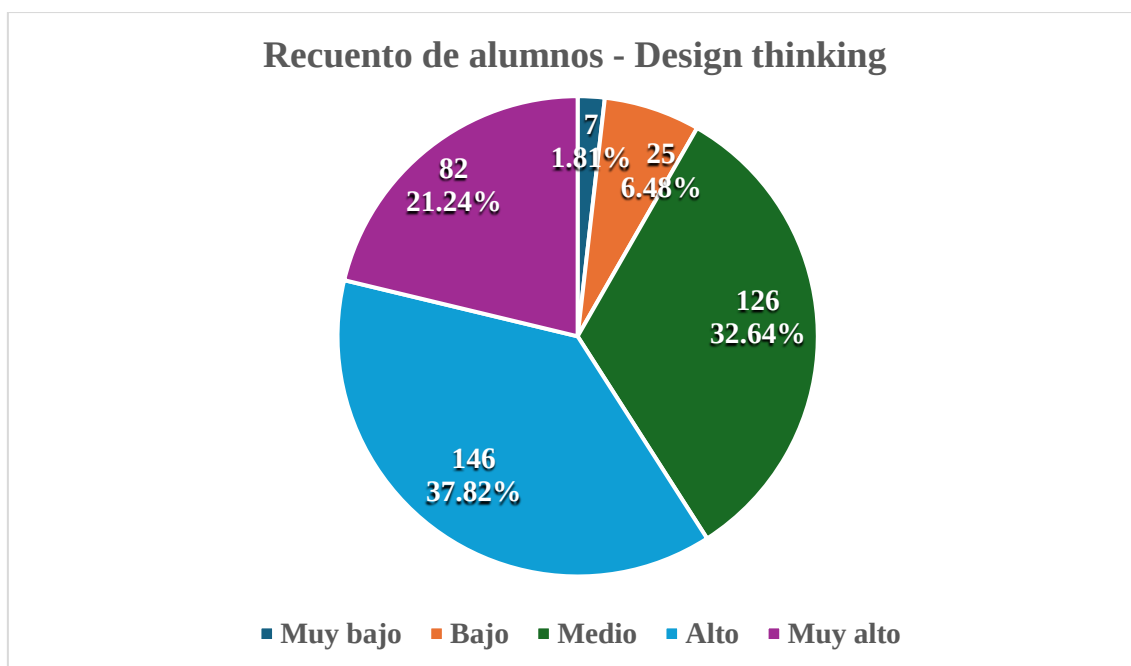
En conclusión, la mayoría de los estudiantes se sitúan entre los niveles medio y alto en la dimensión Evaluar, lo que demuestra una actitud reflexiva y crítica positiva frente a sus procesos de diseño y creación. Estos resultados permiten inferir que la integración de la creación artística y el design thinking fomenta en los estudiantes la autoobservación, la mejora continua y la toma de decisiones conscientes, fortaleciendo así competencias clave para su desarrollo personal, ciudadano y creativo dentro del curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Tabla 15

Nivel de design thinking

Categorías	Número	Porcentaje
Muy bajo	7	1,81%
Bajo	25	6,48%
Medio	126	32,64%
Alto	146	37,82%
Muy alto	82	21,24%
Total	386	100,00%

Nota: Cuestionario aplicado.

Figura 11*Nivel de design thinking***Interpretación**

En la tabla 15 y la figura 11, podemos ver cómo se distribuye porcentualmente la variable de Design Thinking, información que se obtuvo al aplicar un cuestionario a estudiantes de secundaria. Los resultados indican que 7 estudiantes, lo que equivale al 1,81%, se encuentran en un nivel muy bajo, mientras que 25 estudiantes, es decir, el 6,48%, están en un nivel bajo. Esto significa que hay un porcentaje pequeño de alumnos que aún tienen dificultades para integrar de manera efectiva las etapas del pensamiento de diseño, especialmente en lo relacionado con identificar problemas, generar ideas y evaluar soluciones.

Por otro lado, 126 estudiantes (32,64%) se encuentran en el nivel medio, conformando el grupo mayoritario. Esto indica que los estudiantes poseen una comprensión parcial del proceso del Design Thinking, aplicándolo con cierto grado de

eficacia, aunque todavía requieren fortalecer la conexión entre la empatía, la creatividad y la implementación práctica de sus propuestas.

Asimismo, 146 estudiantes (37,82%) alcanzan un nivel alto, lo que demuestra una activa participación y apropiación del enfoque de diseño centrado en el usuario, evidenciando competencias en la ideación, el trabajo colaborativo y la elaboración de soluciones innovadoras. Finalmente, 82 estudiantes (21,24%) se ubican en el nivel muy alto, mostrando un dominio significativo del Design Thinking, expresado en su capacidad para empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar de manera integral los problemas y desafíos planteados.

En conclusión, la mayoría de los estudiantes (más del 90%) se ubican entre los niveles medio, alto y muy alto, lo que refleja una implementación positiva del Design Thinking en el contexto educativo. Estos resultados sugieren que la integración de la creación artística con el Design Thinking está promoviendo en los estudiantes habilidades de reflexión, creatividad, resolución de problemas y trabajo colaborativo, fortaleciendo su formación integral dentro del curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, en coherencia con los objetivos del desarrollo personal y ciudadano propuestos por la investigación.

4.2.3. Análisis de tablas de contingencia

Tabla 16

Tabla de contingencia de la variable creación artística y la variable design thinking

		Design thinking					Total
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	
Creación artística	Muy bajo	4	1	0	0	0	5
		1,0%	0,3%	0,0%	0,0%	0,0%	1,3%
	Bajo	2	15	6	2	0	25
		0,5%	3,9%	1,6%	0,5%	0,0%	6,5%
	Medio	1	8	89	50	1	149
		0,3%	2,1%	23,1%	13,0%	0,3%	38,6%
	Alto	0	1	31	84	26	142
		0,0%	0,3%	8,0%	21,8%	6,7%	36,8%
	Muy alto	0	0	0	10	55	65
		0,0%	0,0%	0,0%	2,6%	14,2%	16,8%
Total		7	25	126	146	82	386
		1,8%	6,5%	32,6%	37,8%	21,2%	100,0%

Nota: Base de datos.

Interpretación

Según la tabla 16, el 38,6 % de los estudiantes encuestados manifiestan tener un nivel medio de creación artística y un nivel medio de design thinking, lo que indica que la mayoría posee un desarrollo equilibrado en ambas competencias. Asimismo, el 36,8 % de los estudiantes presenta un nivel alto de creación artística y un nivel alto de design thinking, reflejando una relación directa entre la capacidad creativa y la aplicación del pensamiento de diseño.

De igual manera, se observa que el 16,8 % de los estudiantes alcanza un nivel muy alto tanto en creación artística como en design thinking, evidenciando un grupo significativo con competencias consolidadas en creatividad, innovación y resolución de problemas. En contraste, solo un 6,5 % presenta niveles bajos en ambas variables,

mientras que el 1,3 % muestra niveles muy bajos, lo que representa una proporción mínima dentro del grupo estudiado.

Estos resultados permiten afirmar que existe una correspondencia positiva entre el desarrollo de la creación artística y el fortalecimiento del design thinking; es decir, a medida que los estudiantes incrementan sus habilidades artísticas, también mejoran su capacidad para idear, prototipar y evaluar soluciones creativas dentro del proceso de aprendizaje.

Tabla 17

Tabla de contingencia de la dimensión proceso creativo y la variable design thinking

		Design thinking					Total
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	
Proceso creativo	Muy bajo	3	2	1	0	2	8
		0,8%	0,5%	0,3%	0,0%	0,5%	2,1%
	Bajo	2	14	11	5	0	32
		0,5%	3,6%	2,8%	1,3%	0,0%	8,3%
	Medio	2	9	85	67	6	169
		0,5%	2,3%	22,0%	17,4%	1,6%	43,8%
	Alto	0	0	27	57	27	111
		0,0%	0,0%	7,0%	14,8%	7,0%	28,8%
	Muy alto	0	0	2	17	47	66
		0,0%	0,0%	0,5%	4,4%	12,2%	17,1%
Total		7	25	126	146	82	386
		1,8%	6,5%	32,6%	37,8%	21,2%	100,0%

Nota: Base de datos.

Interpretación

Según la tabla 17, el 43,8 % de los estudiantes se ubica en un nivel medio de proceso creativo y un nivel medio de design thinking, lo que evidencia que gran parte del alumnado presenta un desarrollo intermedio tanto en sus capacidades creativas como en la aplicación de estrategias del pensamiento de diseño.

Asimismo, el 28,8 % de los estudiantes alcanza un nivel alto en proceso creativo y un nivel alto en design thinking, mostrando una correspondencia positiva entre ambas variables. Esto sugiere que a medida que los estudiantes fortalecen sus habilidades en la generación de ideas y la exploración creativa, también mejoran su capacidad para empatizar, definir, idear y evaluar soluciones innovadoras.

Por otro lado, un 17,1 % de los estudiantes presenta un nivel muy alto en ambas dimensiones, lo que refleja un grupo con competencias creativas consolidadas y una aplicación avanzada del design thinking. En contraste, solo un 8,3 % se encuentra en el nivel bajo, y un 2,1 % en el nivel muy bajo, evidenciando que son pocos los estudiantes con un desarrollo limitado en estos aspectos.

Estos resultados permiten inferir que existe una relación directa y positiva entre el proceso creativo y el design thinking, ya que los niveles más altos en creatividad tienden a coincidir con niveles altos en pensamiento de diseño, confirmando la integración efectiva entre ambas competencias dentro del curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Tabla 18

Tabla de contingencia de la dimensión habilidades artística y la variable design thinking

		Design thinking					Total
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	
Habilidades artísticas	Muy bajo	2	3	0	0	1	6
		0,5%	0,8%	0,0%	0,0%	0,3%	1,6%
	Bajo	3	10	10	3	0	26
		0,8%	2,6%	2,6%	0,8%	0,0%	6,7%
	Medio	2	10	73	55	5	145
		0,5%	2,6%	18,9%	14,2%	1,3%	37,6%
	Alto	0	2	36	65	24	127
		0,0%	0,5%	9,3%	16,8%	6,2%	32,9%
	Muy alto	0	0	7	23	52	82
		0,0%	0,0%	1,8%	6,0%	13,5%	21,2%
Total		7	25	126	146	82	386
		1,8%	6,5%	32,6%	37,8%	21,2%	100,0%

Nota: Base de datos.

Interpretación

Según la tabla 18, el 37,6 % de los estudiantes presenta un nivel medio en habilidades artísticas y también un nivel medio en design thinking, lo que evidencia que una gran parte del alumnado desarrolla sus destrezas creativas de manera intermedia, al mismo tiempo que demuestra una aplicación moderada de los procesos del pensamiento de diseño.

Asimismo, el 32,9 % de los estudiantes se ubica en un nivel alto en ambas dimensiones, reflejando una relación positiva entre el fortalecimiento de las habilidades artísticas —como la expresión plástica, la creatividad manual y la composición visual— y la capacidad para aplicar estrategias de design thinking como idear, prototipar y evaluar soluciones innovadoras.

Por otra parte, un 21,2 % de los encuestados alcanza un nivel muy alto tanto en habilidades artísticas como en design thinking, lo cual sugiere que este grupo posee competencias creativas consolidadas y un pensamiento crítico y reflexivo orientado a la innovación. En contraste, solo un 6,7 % de los estudiantes se encuentra en el nivel bajo y un 1,6 % en el nivel muy bajo, indicando que los niveles bajos son minoritarios dentro del grupo estudiado.

En síntesis, los resultados muestran una correspondencia positiva entre las habilidades artísticas y el design thinking, evidenciando que los estudiantes que desarrollan mejor sus capacidades expresivas y creativas tienden a aplicar con mayor eficacia los principios del pensamiento de diseño en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Tabla 19

Tabla de contingencia de la dimensión expresión y comunicación y la variable design thinking

		Design thinking					Total
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	
Expresión y comunicación	Muy bajo	6	6	2	1	0	15
		1,6%	1,6%	0,5%	0,3%	0,0%	3,9%
	Bajo	0	11	26	13	0	50
		0,0%	2,8%	6,7%	3,4%	0,0%	13,0%
	Medio	1	6	84	75	9	175
		0,3%	1,6%	21,8%	19,4%	2,3%	45,3%
	Alto	0	0	13	52	32	97
		0,0%	0,0%	3,4%	13,5%	8,3%	25,1%
	Muy alto	0	2	1	5	41	49
		0,0%	0,5%	0,3%	1,3%	10,6%	12,7%
Total		7	25	126	146	82	386
		1,8%	6,5%	32,6%	37,8%	21,2%	100,0%

Nota: Base de datos.

Interpretación

Según la tabla 19, el 45,3 % de los estudiantes presenta un nivel medio en expresión y comunicación y también un nivel medio en design thinking, lo que indica que la mayoría de los alumnos se sitúan en un rango intermedio tanto en su capacidad para expresarse y comunicarse mediante manifestaciones artísticas como en la aplicación de los principios del pensamiento de diseño.

Asimismo, el 25,1 % de los encuestados alcanza un nivel alto en ambas dimensiones, evidenciando que un grupo significativo de estudiantes logra integrar adecuadamente la expresión artística con las habilidades propias del design thinking, tales como la ideación y el trabajo colaborativo.

De igual modo, un 12,7 % de los estudiantes se encuentra en el nivel muy alto en ambas variables, lo cual demuestra que este grupo posee una sólida competencia comunicativa y expresiva, acompañada de una actitud innovadora y reflexiva para resolver problemas de manera creativa. En contraste, un 13,0 % se ubica en un nivel bajo y solo un 3,9 % en un nivel muy bajo, lo que representa una minoría dentro de la población evaluada.

En síntesis, los resultados reflejan una relación positiva entre la expresión y comunicación artística y el design thinking, sugiriendo que los estudiantes con mejores competencias expresivas tienden a desarrollar con mayor efectividad procesos creativos e innovadores en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

Tabla 20

Tabla de contingencia de la dimensión desarrollo personal y la variable design thinking

		Design thinking					Total
		Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	
Desarrollo personal	Muy bajo	4	4	1	0	0	9
		1,0%	1,0%	0,3%	0,0%	0,0%	2,3%
	Bajo	3	15	16	1	0	35
		0,8%	3,9%	4,1%	0,3%	0,0%	9,1%
	Medio	0	4	69	29	2	104
		0,0%	1,0%	17,9%	7,5%	0,5%	26,9%
	Alto	0	2	35	86	17	140
		0,0%	0,5%	9,1%	22,3%	4,4%	36,3%
	Muy alto	0	0	5	30	63	98
		0,0%	0,0%	1,3%	7,8%	16,3%	25,4%
Total		7	25	126	146	82	386
		1,8%	6,5%	32,6%	37,8%	21,2%	100,0%

Nota: Base de datos.

Interpretación

Según la tabla 20, se observa que el 36,3 % de los estudiantes presenta un nivel alto en desarrollo personal y también un nivel alto en design thinking, lo cual evidencia una relación positiva entre ambas variables. Este grupo demuestra autoconocimiento, autoestima y responsabilidad personal, cualidades que se reflejan también en su capacidad de aplicar el pensamiento creativo y colaborativo propio del design thinking.

Asimismo, un 25,4 % de los estudiantes alcanza un nivel muy alto en ambas dimensiones, lo que sugiere que estos alumnos no solo poseen un sólido desarrollo personal, sino que también logran integrar estrategias de innovación, empatía y resolución de problemas en sus experiencias de aprendizaje.

Por otro lado, el 26,9 % de los encuestados se ubica en un nivel medio, mostrando un desarrollo personal moderado y una aplicación intermedia de los principios del design thinking. En contraste, los niveles bajo (9,1 %) y muy bajo (2,3 %)

son minoritarios, lo que indica que pocos estudiantes presentan debilidades significativas en estas áreas.

En conjunto, los datos permiten afirmar que existe una correspondencia directa entre el desarrollo personal y el design thinking: a mayor desarrollo personal — manifestado en la autoconfianza, autonomía y toma de decisiones—, mayor es la disposición hacia la creatividad, la colaboración y la innovación que promueve el design thinking.

4.3. Verificación de la hipótesis

4.3.1. Prueba de hipótesis general

a) Formulación de la hipótesis nula

Ho: No existe relación significativa en la integración de la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa san José fe y alegría N° 40, Tacna, 2024.

Hi: Existe relación significativa en la integración de la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa san José fe y alegría N° 40, Tacna, 2024.

b) Nivel de significancia

$$\alpha=0,05$$

c) Aplicación de la técnica estadística

Tabla 21

Correlación de spearman

		Creación artística	Design thinking
Creación artística	Coefficiente de Spearman	1,000	0,820**
	Sig. (bilateral)	.	0,000
	N	386	386
Design thinking	Coefficiente de Spearman	0,820**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	.
	N	386	386

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

d) Reglas de decisión

$p - \text{valor} < 0,05$; entonces, se rechaza la H_0 ,

$p - \text{valor} \geq 0,05$; entonces, no se rechaza la H_0 ,

e) Decisión

El p-valor obtenido es de 0,000, lo cual es menor al nivel de significancia (0,05) y, puesto que el coeficiente de correlación de Spearman es positivo ($r = 0,820$), se evidencia una correlación directa y fuerte. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), concluyendo que existe una relación significativa entre la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa san José fe y alegría N° 40, Tacna, 2024.

Esto significa que, a mayor desarrollo de la creación artística entendida como la capacidad de los estudiantes para imaginar, expresar y generar ideas innovadoras mediante el arte, mayor será el nivel de design thinking, que involucra procesos de empatía, ideación, prototipado y resolución creativa de problemas. En consecuencia,

ambos constructos se fortalecen mutuamente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un desarrollo integral y una formación ciudadana más creativa y participativa.

4.3.2. Prueba de hipótesis específica 1

a) Formulación de la hipótesis nula

Ho: No existe una relación entre el proceso creativo con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024

Hi: Existe una relación entre el proceso creativo con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024

b) Nivel de significancia

$$\alpha=0,05$$

c) Aplicación de la técnica estadística

Tabla 22

Correlación de spearman

		Proceso creativo	Design thinking
Proceso creativo	Coefficiente de Spearman	1,000	0,696**
	Sig. (bilateral)	.	0,000
	N	386	386
Design thinking	Coefficiente de Spearman	0,696**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	.
	N	386	386
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).			

d) Reglas de decisión

p – valor < 0,05; entonces, se rechaza la H0,

$p - \text{valor} \geq 0,05$; entonces, no se rechaza la H_0 ,

e) Decisión

El análisis nos muestra un p-valor de 0,000, lo que significa que es menor que el nivel de significancia de 0,05. Esto, junto con un coeficiente de correlación de Spearman de 0,696, que es positivo, sugiere que hay una relación directa y moderadamente fuerte entre las variables. Dado estos resultados, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa. Por lo tanto, podemos concluir que hay una conexión significativa entre el proceso creativo y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica para los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San José Fe y Alegría N° 40 en Tacna, en el año 2024.

Este resultado evidencia que el fortalecimiento del proceso creativo que comprende la generación de ideas originales, la exploración de soluciones innovadoras y la expresión personal contribuye positivamente al desarrollo del design thinking, potenciando la capacidad de los estudiantes para resolver problemas de manera empática, colaborativa y reflexiva. Por tanto, integrar ambos enfoques dentro del curso favorece una educación más activa, significativa y orientada al desarrollo integral del estudiante.

4.3.3. Prueba de hipótesis específica 2

a) Formulación de la hipótesis nula

H_0 : No existe una relación entre las habilidades artísticas con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024

Hi: Existe una relación entre las habilidades artísticas con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024

b) Nivel de significancia

$$\alpha=0,05$$

c) Aplicación de la técnica estadística

Tabla 23

Correlación de spearman

		Habilidades artísticas	Design thinking
Habilidades artísticas	Coefficiente de Spearman	1,000	0,683**
	Sig. (bilateral)	.	0,000
	N	386	386
Design thinking	Coefficiente de Spearman	0,683**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	.
	N	386	386

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

d) Reglas de decisión

$p - \text{valor} < 0,05$; entonces, se rechaza la H_0 ,

$p - \text{valor} \geq 0,05$; entonces, no se rechaza la H_0 ,

e) Decisión

El p-valor obtenido es de 0,000, el cual es menor que el nivel de significancia establecido (0,05); además, el coeficiente de correlación de Spearman es positivo ($r = 0,683$), lo que indica una correlación directa y moderadamente fuerte. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), concluyéndose que existe una relación significativa entre las habilidades artísticas y el design thinking en el

curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa san José fe y alegría N° 40, Tacna, 2024.

Este resultado demuestra que el desarrollo de habilidades artísticas —como la creatividad plástica, la expresión visual y la sensibilidad estética— se asocia positivamente con la aplicación del design thinking, favoreciendo la generación de ideas innovadoras, la resolución creativa de problemas y el trabajo colaborativo. En consecuencia, la integración de estas habilidades dentro del proceso educativo contribuye a una formación más integral, reflexiva y orientada a la transformación social desde la creatividad y la empatía.

4.3.4. Prueba de hipótesis específica 3

a) Formulación de la hipótesis nula

Ho: No existe una relación entre la expresión y comunicación con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024

Hi: Existe una relación entre la expresión y comunicación con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024

b) Nivel de significancia

$$\alpha=0,05$$

c) Aplicación de la técnica estadística

Tabla 24*Correlación de spearman*

		Expresión y Comunicación	Design thinking
Expresión y Comunicación	Coefficiente de Spearman	1,000	0,697**
	Sig. (bilateral)	.	0,000
	N	386	386
Design thinking	Coefficiente de Spearman	0,697**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	.
	N	386	386
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).			

d) Reglas de decisión

$p - \text{valor} < 0,05$; entonces, se rechaza la H_0 ,

$p - \text{valor} \geq 0,05$; entonces, no se rechaza la H_0 ,

e) Decisión

El p-valor obtenido es de 0,000, el cual es menor que el nivel de significancia establecido (0,05); además, el coeficiente de correlación de Spearman es positivo ($r = 0,697$), lo que indica una correlación directa y moderadamente fuerte. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), concluyéndose que existe una relación significativa entre la expresión y comunicación y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa san José fe y alegría N° 40, Tacna, 2024.

Este resultado evidencia que el fortalecimiento de la expresión y la comunicación, tanto verbal como artística, contribuye de manera positiva al desarrollo del design thinking, potenciando la capacidad de los estudiantes para exteriorizar ideas, trabajar en equipo, argumentar y construir soluciones creativas frente a problemáticas sociales y personales. En consecuencia, se confirma que una comunicación expresiva y

empática favorece las fases de ideación y prototipado propias del enfoque del design thinking, mejorando la experiencia de aprendizaje en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

4.3.5. Prueba de hipótesis específica 4

a) Formulación de la hipótesis nula

Ho: No existe una relación entre el desarrollo personal con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa san José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024

Hi: Existe una relación entre el desarrollo personal con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa san José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024

b) Nivel de significancia

$$\alpha=0,05$$

c) Aplicación de la técnica estadística

		Desarrollo Personal	Design thinking
Desarrollo Personal	Coefficiente de Spearman	1,000	0,796**
	Sig. (bilateral)	.	0,000
	N	386	386
Design thinking	Coefficiente de Spearman	0,796**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	.
	N	386	386

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

d) Reglas de decisión

$p - \text{valor} < 0,05$; entonces, se rechaza la H_0 ,

$p - \text{valor} \geq 0,05$; entonces, no se rechaza la H_0 ,

e) Decisión

El p-valor obtenido es de 0,000, el cual es menor que el nivel de significancia (0,05); asimismo, el coeficiente de correlación de Spearman ($r = 0,796$) muestra una relación positiva y alta. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), lo que permite concluir que existe una relación significativa entre el desarrollo personal y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa san José fe y alegría N° 40, Tacna, 2024.

Este resultado evidencia que los procesos de autoconocimiento, autoestima, empatía y autorregulación emocional, propios del desarrollo personal, inciden de manera positiva en la aplicación del design thinking, favoreciendo la comprensión del otro, la creatividad y la resolución colaborativa de problemas. En tal sentido, un mayor desarrollo personal en los estudiantes potencia su capacidad para empatizar, idear y generar soluciones innovadoras, demostrando que la formación integral es un elemento clave dentro de las metodologías creativas en el ámbito educativo.

4.4. Discusión de resultados obtenidos

El resultado general arrojó un coeficiente de correlación de Spearman de 0,820 con un p-valor de 0,000, lo cual evidencia una relación positiva y altamente significativa entre la creación artística y el design thinking. Este hallazgo permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, confirmando que existe una relación directa entre ambas variables. Estos hallazgos coinciden con lo mencionado por Brown (2009) quien argumenta que el design thinking estimula la creatividad al fusionar la imaginación artística con la resolución de problemas prácticos, lo cual genera innovaciones significativas en el ámbito educativo. De manera similar, Eisner

(2002) sostiene que la educación artística fomenta el pensamiento flexible, la sensibilidad estética y la capacidad de interpretar el mundo, habilidades que se alinean con los principios del design thinking. Asimismo, Razzouk y Shute (2012) destacan que el design thinking promueve el pensamiento crítico y creativo al permitir que los estudiantes experimenten, visualicen y creen prototipos de soluciones, lo que se correlaciona con la función pedagógica de la creación artística en la formación integral del estudiante. Por lo tanto, los resultados de esta investigación refuerzan la idea de que la integración de ambas metodologías potencia el aprendizaje reflexivo y la participación activa en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica.

El primer objetivo específico revela que un coeficiente de correlación de 0,696 ($p = 0,000$) indica una relación positiva moderada y significativa entre el proceso creativo y el design thinking. Esto sugiere que los estudiantes que desarrollan su proceso creativo de manera más efectiva también tienden a tener un mejor desempeño en las etapas del design thinking, como la empatía, la ideación y la creación de prototipos. Estos hallazgos son coherentes con Csikszentmihalyi (2014) quien describe el proceso creativo como una experiencia dinámica en la que el individuo combina imaginación, conocimiento y acción para resolver problemas. Asimismo, Plattner et al, (2011) argumentan que el design thinking es un proceso creativo estructurado que orienta la innovación a través de la empatía y la experimentación. En este contexto, ambos enfoques fomentan el aprendizaje activo y el pensamiento divergente, aspectos esenciales para la educación ciudadana contemporánea.

El segundo objetivo específico revela que el coeficiente de correlación de 0,683 ($p = 0,000$) evidencia una relación positiva significativa entre las habilidades artísticas y el design thinking. Esto sugiere que los estudiantes con mayores destrezas artísticas están mejor preparados para idear, representar y comunicar soluciones creativas a lo

largo del proceso de diseño. Según Gardner (2011) las habilidades artísticas potencian la inteligencia visual-espacial y la capacidad de resolver problemas de manera simbólica e innovadora. Por otro lado, Robinson y Aronica (2015) menciona que el arte es un espacio de pensamiento libre y exploración, donde el error se transforma en una valiosa oportunidad de aprendizaje, lo cual se alinea con la lógica experimental del design thinking. Por ende, podemos enfatizar que tanto el arte como el design thinking comparten un tipo de razonamiento visual orientado a crear significados y soluciones contextualizadas. Estos aportes respaldan los resultados de este estudio, donde el desarrollo artístico favorece la práctica reflexiva y la creatividad aplicada a problemas de la sociedad.

El tercer objetivo específico muestra que el resultado de $r = 0,697$ ($p = 0,000$) indica una relación positiva y significativa entre la expresión y la comunicación en el contexto del design thinking. Esto sugiere que los estudiantes que se comunican de forma más clara, empática y colaborativa tienden a tener un mejor desempeño en las etapas del design thinking, especialmente al compartir ideas, prototipos y soluciones. Hernández (2000) argumenta que la comunicación efectiva es esencial para el trabajo en equipo y la construcción de significados compartidos, habilidades clave en el design thinking. De igual manera, Liedtka (2015) sostiene que la empatía y la comunicación son fundamentos que permiten entender las necesidades del usuario y co-crear soluciones innovadoras. Por otra parte, Vygotsky (1978) plantea que el lenguaje es el medio principal del pensamiento y el desarrollo social, lo que refuerza la importancia de la expresión comunicativa como un elemento que potencia el aprendizaje y la colaboración en entornos de diseño. Así, los resultados positivos de este estudio respaldan la idea de que la comunicación artística y verbal fortalece los procesos de ideación y evaluación dentro del design thinking.

El cuarto objetivo específico muestra un coeficiente de correlación de 0,796 ($p = 0,000$), lo que implica una relación positiva y sólida entre el desarrollo personal y el design thinking. Este hallazgo sugiere que habilidades como la autoconfianza, la autoestima, la empatía y la autorreflexión son esenciales para aplicar eficazmente el design thinking en el aprendizaje cívico y ciudadano. De acuerdo con Arias et al, (2019), el desarrollo personal se alcanza a través de experiencias significativas que promueven la autonomía y la autenticidad, principios que también se encuentran en metodologías centradas en el estudiante, como el design thinking. Por otra parte, Flores (2021) argumenta que quienes poseen una mentalidad de crecimiento ven los desafíos como oportunidades de aprendizaje, lo cual es fundamental en el proceso interactivo y experimental del design thinking. Además, Nussbaum (2011) destaca que la empatía y la sensibilidad estética son dimensiones humanas que refuerzan la responsabilidad cívica y el pensamiento creativo. Por lo tanto, los resultados de esta investigación confirman que el design thinking no solo mejora el aprendizaje académico, sino que también impulsa el crecimiento personal y ético de los estudiantes.

El estudio presenta ciertas limitaciones metodológicas que deben tenerse en cuenta al interpretar los resultados. En primer lugar, la unidad de análisis se compuso únicamente por los estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa san José fe y alegría N.º 40, lo que limita la generalización de los hallazgos a otros contextos educativos. Los resultados obtenidos reflejan la realidad particular de esta institución, donde la combinación de la creación artística y el design thinking mostró una relación positiva y significativa con el desarrollo de competencias personales, ciudadanas y comunicativas. Sin embargo, las condiciones institucionales, los recursos disponibles y las estrategias pedagógicas implementadas pueden variar en otros entornos escolares.

Además, la investigación se enfocó en analizar la relación entre variables relacionadas con el proceso creativo, las habilidades artísticas, la expresión, la comunicación y el desarrollo personal en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica. No obstante, la influencia del design thinking podría diferir en otras áreas del currículo que requieren enfoques metodológicos y cognitivos distintos. Por lo tanto, futuras investigaciones podrían ampliar el estudio a otros cursos o niveles educativos, utilizando métodos mixtos o comparativos, lo que permitiría explorar con mayor profundidad cómo la integración de la creación artística y el pensamiento de diseño contribuye al aprendizaje significativo, la innovación pedagógica y la formación integral de los estudiantes.

Conclusiones

- Primera.** Se ha evidenciado que los resultados del estudio revelan una relación positiva entre la creación artística y el design thinking en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa San José Fe y Alegría N.º 40, Tacna, 2024. El coeficiente de correlación de Spearman indica es positivo ($r = 0,820$), que el design thinking promueve la creatividad, la expresión artística, la comunicación asertiva y el crecimiento personal, lo que a su vez mejora el aprendizaje integral y la ciudadanía activa. Estos resultados sugieren que la integración de la creación artística en la enseñanza puede facilitar un aprendizaje más significativo y contextualizado.
- Segunda.** Se establece una conexión significativa entre el proceso creativo y el design thinking. El coeficiente de correlación de Spearman es positivo ($\rho = 0,696$), lo que sugiere que el design thinking impulsa la generación de ideas innovadoras y estimula la imaginación de los estudiantes. La creatividad es un proceso dinámico que se potencia mediante metodologías que fomentan la exploración y la resolución de problemas desde la empatía y la acción. Así, el proceso creativo se convierte en un eje central que permite aplicar el design thinking para enfrentar situaciones en el entorno social y personal del estudiante.
- Tercera.** Los resultados indican una correlación positiva y significativa entre las habilidades artísticas y el design thinking. El coeficiente de correlación de Spearman es positivo ($\rho = 0,683$), lo que sugiere que los estudiantes que desarrollan competencias artísticas tienen una mayor capacidad para visualizar soluciones creativas y comunicar ideas de forma efectiva. El arte promueve la sensibilidad estética, la flexibilidad cognitiva y el pensamiento

divergente, todos elementos fundamentales del design thinking. Por lo tanto, las habilidades artísticas no solo enriquecen la dimensión expresiva del aprendizaje, sino que también fomentan la empatía y la innovación social en el aula.

Cuarta. Se ha demostrado que hay una relación significativa entre la expresión y la comunicación en el contexto del design thinking. El coeficiente de correlación de Spearman indica una relación positiva ($\rho = 0,697$). Fomentar la comunicación creativa y expresiva permite a los estudiantes traducir sus ideas, emociones y propuestas en soluciones concretas. Además, la comunicación efectiva es crucial durante las fases de ideación y prototipado del design thinking. Por lo tanto, la integración de la expresión y la comunicación artística promueve la participación activa, el trabajo en equipo y la empatía, que son pilares esenciales en la formación ciudadana.

Quinta. Se ha encontrado una correlación alta y significativa entre el desarrollo personal y el design thinking. El coeficiente de correlación de Spearman presenta un valor positivo ($\rho = 0,796$), lo que sugiere que la metodología del pensamiento de diseño no solo impulsa la creatividad, sino que también promueve el autoconocimiento, la autorreflexión y la autonomía del estudiante. El design thinking facilita un proceso de aprendizaje experiencial que potencia la autoeficacia y el crecimiento personal. Por lo tanto, integrar la creación artística en este contexto ayuda a fortalecer competencias socioemocionales y valores éticos, los cuales son fundamentales para una formación integral y ciudad,

Recomendaciones

- Primera.** Se sugiere a los docentes de este curso incorporar de manera sistemática la creación artística y el enfoque de design thinking en sus métodos pedagógicos. Esta combinación estimula la creatividad, la empatía, la colaboración y el pensamiento crítico de los estudiantes, potenciando su desarrollo personal y su formación como ciudadanos comprometidos. Además, se recomienda establecer proyectos interdisciplinarios donde el arte y la innovación sirvan como herramientas para la reflexión ética y la resolución de problemas sociales dentro del entorno educativo. Por último, se propone que las autoridades educativas fomenten programas de capacitación para docentes, enfocados en el uso del design thinking y la educación artística como instrumentos para transformar el aprendizaje en el nivel secundario.
- Segunda.** Se recomienda promover metodologías activas que estimulen el proceso creativo, tales como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y la exploración artística. Estas prácticas deben estar orientadas a que los estudiantes apliquen las fases del design thinking: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar en contextos reales de su vida escolar y comunitaria. Además, es aconsejable incorporar espacios reflexivos donde los estudiantes puedan analizar cómo la creatividad contribuye al desarrollo de soluciones éticas y sostenibles, fortaleciendo así su pensamiento crítico y su capacidad de innovación.
- Tercera.** Se sugiere fortalecer el desarrollo de habilidades artísticas a través de talleres integrados al curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, donde se traten temas sociales y personales mediante el dibujo, la pintura, el

teatro, la música o el diseño. Estas actividades deberían permitir a los estudiantes expresar sus emociones y perspectivas, convirtiéndolas en propuestas creativas para enriquecer su entorno. Además, se recomienda que los docentes utilicen el arte como herramienta de evaluación formativa, considerando la expresión estética y el pensamiento crítico como indicadores del aprendizaje integral.

Cuarta. Se propone fortalecer las competencias comunicativas y expresivas de los estudiantes mediante dinámicas participativas, dramatizaciones, debates, exposiciones creativas y presentaciones de prototipos. Estas estrategias deben permitir a los alumnos articular sus ideas de forma clara, trabajar en equipo y asumir roles activos en la generación de soluciones. Asimismo, se sugiere que el profesorado promueva entornos comunicativos basados en la empatía, la escucha activa y el respeto, alineados con los principios del design thinking y la educación cívica.

Quinta. Se sugiere adoptar el enfoque del design thinking como una herramienta para el desarrollo personal a través de proyectos que fomenten la autoconfianza, la toma de decisiones responsables y la autorreflexión. El proceso de ideación y creación debe servir para que los estudiantes identifiquen sus fortalezas, gestionen sus emociones y desarrollen una mentalidad resiliente ante los desafíos personales y sociales. Además, se recomienda incluir actividades de reflexión tanto individuales como grupales, donde se analicen los aprendizajes obtenidos de la experiencia creativa, promoviendo así una educación más humanista e integral.

Referencias bibliográficas

- Hermann, A. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. *Sophia*, 19, 253-269. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.12>
- Alemán, A. (2020). La educación en línea y el coronavirus: la afectación de la salud mental de los estudiantes universitarios. *Educación y pandemia educación y pandemia*, 17-24.
- Arias, H., Jadán, J., & Gómez, L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y. *Revista cuatrimestral de divulgación científica*, 6(1), 82-95. <https://doi.org/2313-7878>
- BBVA innovation center. (octubre de 2015). *Un método creativo y diferente para afrontar proyectos y solucionar los problemas que surgen en las empresas*. https://www.bbva.com/wp-content/uploads/2017/10/ebook-cibbva-design-thinking_es_1.pdf
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperCollins.
- Burbano , F. (2016). Integración curricular y educación artística : un proyecto de aula entorno al fique en los estudiantes del grado 5° de la Institución Educativa Palacé. *[Trabajo de investigación para optar el grado de licenciada, Universidad del Cauca]*. <http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/xmlui/handle/123456789/8144>.
- Calaf, R., & Fontal, O. (2010). Cómo enseñar arte en la escuela. *Editorial S*

- Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: un estudio holístico en la educación. *Revista Innova Educación*, 3(4), 123-132.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.009>
- Carrasco, O. (2020). El constructivismo como modelo pedagógico aún vigente en el proceso Enseñanza Aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(2).
https://doi.org/http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000200001&lng=es&tlng=es
- Csíkszentmihályi, M. (2014). *Creativity: The Psychology of Discovery and Invention*. Harper Perennial Modern Classics.
- Cuarán, E., Ortiz, P., & Guerrero, D. (2019). El Design Thinking en los procesos formativos del SENA. *Rutas De formación: Prácticas Y Experiencias*, 8, 32-41.
<https://doi.org/10.24236/24631388.n.2019.2272>
- D'olivares, N., & Casteblanco, C. (2015). Un acercamiento a los enfoques de investigación y tradiciones investigativas en educación. *RHS-Revista Humanismo Y Sociedad*, 3(1-2), 24-34. <https://doi.org/10.22209/rhs.v3n1.2a04>
- Eisner, E. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press.
- Espinar, E., & Viguera, J. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3).
https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012&lng=es&tlng=es
- Flores, F., Sanhueza, V., Valdés, H., & Reyes, L. (2021). Metodologías ágiles: un análisis de los desafíos organizacionales para su implementación. *Revista científica*, 43(1), 38-49. [https://doi.org/Revista científica](https://doi.org/Revista%20cientifica)

- Flores, H. (2021). Estado del arte sobre la educación artística en educación: nuevos enfoques y tendencias. *[Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller, Pontificia Universidad Católica del Perú]*.
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/23246>.
- Flores, P. (2021). Interpretación de textos poéticos en pintura artística con estudiantes del Nivel Secundaria de Ayacucho, 2021. *[Para optar el grado de licenciada de Educación Artística, especialidad Artes Plásticas, Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala"]*.
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3449479>.
- Forster, S. (2023). Modelo de Proceso Creativo Dinámico por Actualización. Un campo fértil para desarrollar metodologías de creación artística y colaborar con la pedagogía de las artes. *Tsantsa*.(14), 367-379.
<https://doi.org/10.18537/tria.14.01.26>
- Garcia, A. (28 de Febrero de 2018). *Design Thinking y el modelo Innova Schools*.
Gestión: <https://gestion.pe/blog/innovar-o-ser-cambiado/2018/02/design-thinking-y-el-modelo-innova-schools.html/>
- García, M. (2019). Creación artística y corporeidad como herramientas de cohesión social e interculturalidad. *Cuadernos Inter.c.a.mbio sobre Centroamérica y el Caribe*, 16(1), 26-43. <https://doi.org/10.15517/c.a..v16i1.36456>
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: A Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana.

Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Octaedro.

IDEO. (2012). *Design Thinking para Educadores*.

https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-10/Design_Thinking_para_Educadore

Kelley, T., & Kelley, D. (2013). *Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All*. Crown Currency.

Leinonen, T., & Durall, E. (2014). Pensamiento de diseño y aprendizaje colaborativo.

Revista Científica de Comunicación y Educación, XXI(42), 107-116.

<https://doi.org/10.3916/C42-2014-10>

Liedtka, J. (2015). Perspective: Linking Design Thinking with Innovation Outcomes

through Cognitive Bias Reduction. *Journal of Product Innovation Management*,

32(6), 925-938. <https://doi.org/10.1111/jpim.12163>

López, E., González, E., & Morales, A. (2023). Fomento de creatividad y pensamiento creativo como innovación de la educación superior. *Zincografía*, 7(13).

<https://doi.org/10.32870/zcr.v7i13.197>

López, S., Viviana, L., Álvarez, M., Lino, J., & Reyes, T. (2020). Generación de proyectos de emprendimiento aplicando la metodología Design Thinking.

Tecnología Educativa Revista CONAIC, 7(1), 86-91.

<https://doi.org/10.32671/terc.v7i1.21>

Malfert-Gaupp, K. (2023). La complejidad del pensamiento crítico y su relación con la neurociencia. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(4), 499-511.

<https://doi.org/10.33386/593dp.2023.4.1907>

- Ministerio de educación del Perú. (2016). *Programa curricular de educación de educación secundaria*.
- Moreira, J., Zambrano, L., & Rodríguez, M. (2021). El modelo Design thinking como estrategia pedagógica en la enseñanzaaprendizaje en la educación superior. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 1062-1074. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2421>
- Navarro, L., & Meleán, R. (2023). Vinculación interdependiente entre identidad personal y creación artística. *Sapientiae*, 9(1), 96-110. <https://doi.org/10.37293/sapientiae91.08>
- Nussbaum, M. (2011). *Creating Capabilities: The Human Development Approach*. Harvard University Press.
- Obando, M. (2023). La educación artística como estrategia innovadora para el desarrollo del pensamiento crítico. *[Título para la optención de magister, Universidad Politécnica Salesiana]*. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24776>.
- Perez, R. (2018). Motivación Artística y Representación Espacial Pictórica en estudiantes del Nivel de Educación Secundaria de Huanta. Ayacucho, 2018. *[TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA, Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala"]*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3409293>.
- Pinto, G., Prolongo, M., Vicente, J., & Díaz, I. (2017). Fomento del aprendizaje experiencial de la química: estudio del caso de un proyecto de innovación educativa. *Anuario Latinoamericano de Educación Química*, 1(32). https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/324208622_Fomento_d

el_Aprendizaje_Experiencial_de_la_Quimica_Estudio_del_Caso_de_un_Proyecto_de_Innovacion_Educativa

Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2011). *Design Thinking Understand – Improve – Apply*. Springer.

Ramos, N., Murillo, V., & Revilla, A. (2020). La creación de metáforas visuales: una propuesta didáctica a partir de la fotografía. *Revista de Investigación y Creación artística*, 211-229. <https://doi.org/10.48260/ralf.extra2.45>

Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What Is Design Thinking and Why Is It Important? *Review of Educational Research*, 82(3), 330-348. <https://doi.org/10.3102/0031830711418888>

Robinson, K., & Aronica, L. (2015). *Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education*. Viking.

Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loo, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las ciencias*, 2(127-137).

Sánchez, J., & Hernández, B. (2020). *El Proceso Emprendedor. Desarrollo Conceptual, Histórico y Teórico*. Dykinson, S.L.

Sanhueza Vega, C. (2013). Artes visuales integradas : una plataforma para fomentar el diálogo entre profesores y sus estudiantes a través de didácticas de integración en educación artística para educación media. [Proyecto presentado a la Facultad de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al grado académico de Magíster en Comunicación Social con mención en Comunicación y Educación]. <https://repositorio.uc.cl/handle/11534/15029>.

Serrano, M., & Blázquez, P. (2015). *Design Thinking lidera el presente, crea el futuro*.

ESIC.

Sutta, E., Salazar, C., & Aguilar, J. (2022). Design Thinking para resolver problemas con la selección de métricas en la Calidad del Software. *Innovación y Software*, 3(1), 67-80. <https://doi.org/10.48168/innosoft.s8.a54>

UNESCO. (21 de Febrero de 2024). *Unesco*. Lo que hay que saber sobre cultura y educación artística: <https://www.unesco.org/es/articles/lo-que-hay-que-saber-sobre-cultura-y-educacion-artistica>

Uribe, R. (noviembre de 2021). *Design Thinking: Guía digital básica*.

https://www.ina.ac.cr/inavirtual/Documentos%20compartidos/Material_Apoyo/guiaDesignThinking.pdf

Vargas, B., Inga, L., & Maldonado, M. (2021). Design Thinking aplicado al Diseño de Experiencia de Usuario. *Innovación y Software*, 2(1), 6-19. <https://doi.org/10.48168/innosoft.s23>

Vianna, Y., Vianna, M., Adler, I., Lucena, B., & Russo, B. (2016). *Design Thinking Innovacion en Los Negocios*. MJV Press.

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Zambrano, T., Castillo, M., Cajamarca, J., Proaño, S., & Santos, J. (2024). Exploración de la relación entre el uso de estrategias metodológicas innovadoras y el fortalecimiento del pensamiento crítico en alumnos de Educación Básica Media. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 5(1), 562-572. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i1.213>

Zimmermann, Y. (2013). *Del Diseño*. GG.

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Método	Instrumentos
Problema general ¿De qué manera se relaciona la integración de la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José Fe y Alegría N° 40, Tacna, 2024?	Objetivo General Determinar la relación en la integración de la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José Fe y Alegría N° 40, Tacna, 2024.	Hipótesis General Existe relación significativa en la integración de la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José Fe y Alegría N° 40, Tacna, 2024.	Variable Independiente Creación artística	1. Proceso creativo 2. Habilidades artísticas 3. Expresión y Comunicación 4. Desarrollo Personal	Tipo: Básico Nivel: Descriptivo correlacional Población: 412 estudiantes	Cuestionario para evaluar la creación artística
Problemas específicos a) ¿Cómo se relaciona el proceso creativo con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024? b) ¿De qué manera las habilidades artísticas se relacionan con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024? c) ¿Cómo se relaciona la expresión y comunicación con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en	Objetivos específicos a) Conocer la relación del proceso creativo con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024. b) Identificar la relación de habilidades artísticas con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024. c) Determinar la relación de la expresión y comunicación con	Hipótesis Específica a) Existe una relación entre el proceso creativo con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024 b) Existe una relación entre las habilidades artísticas con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024 c) Existe una relación entre la expresión y comunicación con el design thinking en el curso de	Variable Dependiente Design thinking	Dimensiones 1. Empatizar 2. Definir la problemática 3. Idear 4. Prototipar 5. Evaluar	Muestra: Censal, se tomará toda la población.	Cuestionario para evaluar el Design thinking

estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024? d) ¿De qué manera el desarrollo personal se relaciona con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024.	el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024. d) Señalar la relación del desarrollo personal con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024.	Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024 d) Existe una relación entre el desarrollo personal con el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José fe y alegría N° 40 en Tacna, 2024				
---	--	---	--	--	--	--

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

Cuestionario para evaluar la creación artística

El presente cuestionario tiene como propósito recabar información sobre la integración de la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, por lo que se solicita responder con sinceridad y en forma individual marcar con un aspa (X) solo la alternativa que considere pertinente a su manera de ver.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

DOMINIOS					
D1. Proceso creativo					VALORACIÓN
Ind.1 y 2: Generación de ideas, Experimentación artística					1 2 3 4 5
1. Soy capaz de generar nuevas ideas cuando realizo actividades artísticas.					
2. Las actividades artísticas me motivan a pensar de manera diferente.					
3. Disfruto experimentando con diferentes formas de arte.					
4. Cuando empiezo un proyecto artístico, puedo generar ideas rápidamente					
5. Puedo encontrar soluciones creativas cuando tengo un desafío en mis trabajos de arte.					
D2. Habilidades artísticas					VALORACIÓN
Ind. 3 y 4: Herramientas creativas, Uso de materiales y técnicas					1 2 3 4 5
6. Sé cómo usar bien los materiales de arte (pinturas, lápices, pinceles) para mis trabajos.					
7. Me siento seguro/a usando diferentes técnicas de arte en clase.					
8. Puedo mejorar mis habilidades artísticas con la práctica.					
9. Puedo aprender nuevas técnicas para mejorar mi arte.					
10. Tienes las herramientas necesarias para hacer un buen trabajo en actividades artísticas.					
D3. Expresión y Comunicación					VALORACIÓN
Ind. 5 y 6: Capacidad de expresar ideas, Comunicación emocional a través del arte					1 2 3 4 5
11. Logro comunicar claramente mis ideas a través de mi arte,					
12. Con el arte me ayuda a mostrar lo que siento y lo que pienso.					
13. A través del arte explico mejor lo que quiero decir.					
14. Soy capaz de usar el arte para compartir mis ideas con los demás.					
15. Considero que mis trabajos artísticos reflejan bien lo que quiero transmitir.					
D4. Desarrollo Personal					VALORACIÓN
Ind. 7: La autoexploración artística					1 2 3 4 5
16. Me ayudan a conocerme mejor.					
17. Me motiva a seguir mejorando mis habilidades.					
18. Me hacen sentir que estoy creciendo como persona.					
Ind. 8: Confianza y motivación					
19. Disfruto aprendiendo nuevas maneras de crear arte en clase.					
20. Las metas artísticas las alcanzo con habilidades actuales que tengo (baile, teatro, pintura)					

Cuestionario para evaluar el design thinking

El presente cuestionario tiene como propósito recabar información sobre la integración de la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, por lo que se solicita responder con sinceridad y en forma individual marcar con un aspa (X) solo la alternativa que considere pertinente a su manera de ver.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

DOMINIOS					
D1. Empatizar					VALORACIÓN
Ind.1 y 2: Escuchar y comprender perspectivas diversas, Identificación de emociones y necesidades.					1 2 3 4 5
1. ¿Te motiva entender problemas usando el arte en DPCC?					
2. ¿El arte en DPCC te ayuda a entender mejor otras realidades?					
3. ¿Te esfuerzas por ponerte en el lugar de los demás al trabajar temas sociales con arte?					
4. ¿Crees que el arte es útil para entender emociones y necesidades en problemas en la actualidad?					
D2. Definir la problemática					VALORACIÓN
Ind. 3 y 4: Definición de problemas sociales, Priorización de aspectos clave de una problemática.					1 2 3 4 5
5. ¿Puedes identificar una problemática antes de comenzar una actividad artística?					
6. ¿En actividades artísticas, puedes definir las necesidades más importantes del problema?					
7. ¿El proceso de crear arte te ayuda a entender mejor los problemas que discuten en clase?					
8. ¿Te resulta fácil identificar los aspectos más importantes de los problemas sociales al hacer proyectos artísticos?					
D3. Idear					VALORACIÓN
Ind. 5 y 6: Generación de ideas innovadoras, Búsqueda de múltiples soluciones creativas.					1 2 3 4 5
9. ¿Disfrutas generar ideas creativas para resolver problemas con arte?					
10. ¿Las actividades de reflexión te ayudan a encontrar formas creativas de resolver problemas en clase?					
11. ¿El arte te permite encontrar soluciones diferentes a los problemas actuales?					
12. ¿Te resulta fácil proponer soluciones nuevas en proyectos artísticos sobre temas sociales?					
D4. Prototipar					VALORACIÓN
Ind. 7 y 8: Modelos artísticos que representen soluciones, Experimentación a través del diseño de prototipos.					1 2 3 4 5
13. ¿Te gusta experimentar y crear arte para representar soluciones a problemas?					
14. ¿Crear arte te ayuda a imaginar mejor las soluciones a los problemas?					
15. ¿Puedes transmitir tus ideas a través del arte en proyectos de trabajo?					
16. ¿Te esfuerzas en mejorar tus creaciones artísticas para representar mejor las soluciones a los problemas?					

D5. Evaluar	VALORACIÓN				
Ind. 7 y 8: Retroalimentación constructiva, Evaluación crítica de soluciones artísticas.	1	2	3	4	5
17. ¿Estás dispuesto a recibir comentarios sobre tus creaciones artísticas y mejorarlas?					
18. ¿Los comentarios de la comunidad institucional son importantes para mejorar tus soluciones artísticas a problemas sociales?					
19. ¿Evalúas tus creaciones artísticas para ver si son efectivas al tratar problemas en la actualidad?					
20. ¿Evaluar constantemente tus proyectos artísticos te ayuda a entender mejor los temas sociales?					

Anexo 3: Validación por expertos

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del juez experto: Quispe Pasi, César Alberto
- 1.2. Profesión: Licenciado en C. de la Educación
- 1.3. Grado académico: Magister en Docencia Universitaria
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional "Jorge Basadre"
- 1.5. Cargo que ocupa: Docente Universitario
- 1.6. ORCID:
- 1.7. Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario Variable 2
Para evaluar el Design Thinking
- 1.8. Autor (es) del instrumento: Victor Alejandro Guerreros Quispe (2024)

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Malo	Regular	Bueno	Excelente
		1	2	3	4	5
1.CLARIDAD	El lenguaje utilizado es apropiado y comprensible.				X	
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos o conductas observables				X	
3.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4.ORGANIZACIÓN	Existe una presentación ordenada.				X	
5.SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems son suficientes para la medición				X	
6.PERTINENCIA	Las categorías de respuesta y valores permiten conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8.COHERENCIA	Existe relación entre variables, indicadores e ítems.				X	

CONTEO POR CATEGORÍA DE RESPUESTA		A	B	C	D	E
Fórmula de cálculo del Coeficiente de validez de contenido (CVC)	Aplicación del CVC	Puntaje final				
$CVC = \frac{(1 \cdot A) + (2 \cdot B) + (3 \cdot C) + (4 \cdot D) + (5 \cdot E)}{40}$	$CVC = \frac{(1 \cdot 0) + (2 \cdot 0) + (3 \cdot 0) + (4 \cdot 8) + (5 \cdot 0)}{40}$	$CVC = \frac{32}{40}$				

III. RESULTADO DE VALIDACIÓN (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Intervalo	Categoría	Decisión (X)
0.00 – 0.60	No favorable	
0.61 – 0.70	Requiere mejorar	
0.71 – 1.00	Favorable	X

IV. OBSERVACIONES O SUGERENCIAS

Lugar y fecha: 14 de octubre del 2024

César A. Quispe Pasi
Firma del juez experto
DNI: 40619902

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del juez experto: Quispe Pari, César Alberto
- 1.2. Profesión: Licenciado en Ps. de la Educación
- 1.3. Grado académico: Magister en Docencia Universitaria
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional "Jorge Basadre"
- 1.5. Cargo que ocupa: Docente Universitario
- 1.6. ORCID: _____
- 1.7. Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario Variable 1
Para evaluar la creación artística
- 1.8. Autor (es) del instrumento: Victor Alejandro Guerreros Quispe (2024)

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Malo	Regular	Buono	Excelente
		1	2	3	4	5
1.CLARIDAD	El lenguaje utilizado es apropiado y comprensible.				X	
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos o conductas observables				X	
3.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4.ORGANIZACIÓN	Existe una presentación ordenada.				X	
5.SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems son suficientes para la medición				X	
6.PERTINENCIA	Las categorías de respuesta y valores permiten conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8.COHERENCIA	Existe relación entre variables, indicadores e ítems.				X	

CONTEO POR CATEGORÍA DE RESPUESTA		A	B	C	D	E
Fórmula de cálculo del Coeficiente de validez de contenido (CVC)	Aplicación del CVC					Puntaje final
$CVC = \frac{(1 \cdot A) + (2 \cdot B) + (3 \cdot C) + (4 \cdot D) + (5 \cdot E)}{40}$	$CVC = \frac{(1 \cdot 0) + (2 \cdot 0) + (3 \cdot 0) + (4 \cdot 8) + (5 \cdot 0)}{40}$					$CVC = \frac{32}{40}$

III. RESULTADO DE VALIDACIÓN (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Intervalo	Categoría	Decisión (X)
0.00 – 0.60	No favorable	
0.61 – 0.70	Requiere mejorar	
0.71 – 1.00	Favorable	X

IV. OBSERVACIONES O SUGERENCIAS

Lugar y fecha: 14 de octubre del 2024

César A. Quispe Pari
Firma del juez experto
DNI: 40619902

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del juez experto: Quispe Mello; Enrique José
 1.2. Profesión : Docente
 1.3. Grado académico : Magister
 1.4. Institución donde labora : UNJCG
 1.5. Cargo que ocupa : Docente
 1.6. ORCID : 0000-0002-7466-4358
 1.7. Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario 1
 1.8. Autor (es) del instrumento : Victor Alejandro Guerreros Quispe (2024)

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Malo 2	Regular 3	Bueno 4	Excelente 5
1. CLARIDAD	El lenguaje utilizado es apropiado y comprensible.					/
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos o conductas observables					/
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología				/	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una presentación ordenada.					/
5. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems son suficientes para la medición					/
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuesta y valores permiten conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					/
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				/	
8. COHERENCIA	Existe relación entre variables, indicadores e ítems.					/

CONTEO POR CATEGORÍA DE RESPUESTA		A	B	C	D	E
Fórmula de cálculo del Coeficiente de validez de contenido (CVC)	Aplicación del CVC	Puntaje final				
$CVC = \frac{(1 \cdot A) + (2 \cdot B) + (3 \cdot C) + (4 \cdot D) + (5 \cdot E)}{40}$	$CVC = \frac{(1 \cdot 0) + (2 \cdot 0) + (3 \cdot 0) + (4 \cdot 2) + (5 \cdot 6)}{40}$	$CVC = \frac{38}{40}$				

III. RESULTADO DE VALIDACIÓN (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Intervalo	Categoría	Decisión (X)
0.00 – 0.60	No favorable	
0.61 – 0.70	Requiere mejorar	
0.71 – 1.00	Favorable	X

IV. OBSERVACIONES O SUGERENCIAS

Lugar y fecha: Tarma, 15 de Octubre 2024


 Firma del juez experto
 DNI: 02510710

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del juez experto: Quispe Mello, Enrique José
- 1.2. Profesión: Docente
- 1.3. Grado académico: Magister
- 1.4. Institución donde labora: UNJBB
- 1.5. Cargo que ocupa: Docente
- 1.6. ORCID: 0000-0002-7466-4358
- 1.7. Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario - ver. 2.
- 1.8. Autor (es) del instrumento: Victor Alejandro Guerreros Quispe (2024)

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Malo	Regular	Bueno	Excelente
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	El lenguaje utilizado es apropiado y comprensible.					/
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos o conductas observables				✓	
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología					/
4. ORGANIZACIÓN	Existe una presentación ordenada.					/
5. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems son suficientes para la medición					/
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuesta y valores permiten conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				✓	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					/
8. COHERENCIA	Existe relación entre variables, indicadores e ítems.					/

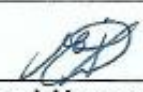
CONTEO POR CATEGORÍA DE RESPUESTA		A	B	C	D	E
Fórmula de cálculo del Coeficiente de validez de contenido (CVC)	Aplicación del CVC				Puntaje final	
$CVC = \frac{(1 \cdot A) + (2 \cdot B) + (3 \cdot C) + (4 \cdot D) + (5 \cdot E)}{40}$	$CVC = \frac{(1 \cdot 0) + (2 \cdot 0) + (3 \cdot 0) + (4 \cdot 2) + (5 \cdot 6)}{40}$				$CVC = \frac{38}{40}$	

III. RESULTADO DE VALIDACIÓN (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Intervalo	Categoría	Decisión (X)
0.00 – 0.60	No favorable	
0.61 – 0.70	Requiere mejorar	
0.71 – 1.00	Favorable	X

IV. OBSERVACIONES O SUGERENCIAS

Lugar y fecha: Tarma, 15 de Octubre 2024.


Firma del juez experto
DNI: 00510710

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del juez experto: FUENTES NINA, RODRIGON VICTOR
 1.2. Profesión: DOCENTE
 1.3. Grado académico: MAGISTER
 1.4. Institución donde labora: UNIBG
 1.5. Cargo que ocupa: DOCENTE FECH
 1.6. ORCID: _____
 1.7. Nombre del instrumento evaluado: VARIABLE UNO
 1.8. Autor (es) del instrumento: Victor Alejandro Guerreros Quispe (2024)

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Malo 2	Regular 3	Bueno 4	Excelente 5
1. CLARIDAD	El lenguaje utilizado es apropiado y comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos o conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una presentación ordenada.				X	
5. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems son suficientes para la medición				X	
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuesta y valores permiten conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Existe relación entre variables, indicadores e ítems.				X	

CONTEO POR CATEGORÍA DE RESPUESTA		A	B	C	D	E
Fórmula de cálculo del Coeficiente de validez de contenido (CVC)	Aplicación del CVC					Puntaje final
$CVC = \frac{(1 \cdot A) + (2 \cdot B) + (3 \cdot C) + (4 \cdot D) + (5 \cdot E)}{40}$	$CVC = \frac{(1 \cdot _) + (2 \cdot _) + (3 \cdot _) + (4 \cdot 3) + (5 \cdot _)}{40}$					$CVC = 0.80$

III. RESULTADO DE VALIDACIÓN (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Intervalo	Categoría	Decisión (X)
0.00 – 0.60	No favorable	
0.61 – 0.70	Requiere mejorar	
0.71 – 1.00	Favorable	X

IV. OBSERVACIONES O SUGERENCIAS

Lugar y fecha: TACNA 18 DE OCTUBRE DEL 2024


Firma del juez experto
DNI: 00491942

PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del juez experto: FUENTES NIÑA, EDISON VILTOR
 1.2. Profesión: DOCENTE
 1.3. Grado académico: MAGISTER
 1.4. Institución donde labora: UNJBB
 1.5. Cargo que ocupa: DOCENTE DE LA FECH
 1.6. ORCID: _____
 1.7. Nombre del instrumento evaluado: VARIABLE 2
 1.8. Autor (es) del instrumento: Victor Alejandro Guerreros Quispe (2024)

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Malo 2	Regular 3	Bueno 4	Excelente 5
1. CLARIDAD	El lenguaje utilizado es apropiado y comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos o conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una presentación ordenada.				X	
5. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de ítems son suficientes para la medición				X	
6. PERTINENCIA	Las categorías de respuesta y valores permiten conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Prende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Existe relación entre variables, indicadores e ítems.				X	

CONTEO POR CATEGORÍA DE RESPUESTA		A	B	C	D	E
Fórmula de cálculo del Coeficiente de validez de contenido (CVC)	Aplicación del CVC					Puntaje final
$CVC = \frac{(1 \cdot A) + (2 \cdot B) + (3 \cdot C) + (4 \cdot D) + (5 \cdot E)}{40}$	$CVC = \frac{(1 \cdot _) + (2 \cdot _) + (3 \cdot _) + (4 \cdot 3) + (5 \cdot _)}{40}$					$CVC = 0.80$

III. RESULTADO DE VALIDACIÓN (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Intervalo	Categoría	Decisión (X)
0.00 – 0.60	No favorable	
0.61 – 0.70	Requiere mejorar	
0.71 – 1.00	Favorable	X

IV. OBSERVACIONES O SUGERENCIAS

Lugar y fecha: Lima 18 de Octubre del 2024


 Firma del juez experto
 DNI: 60491995

Anexo 4: Declaración de consentimiento

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Tacna, 20 de octubre del 2025

Por medio del presente, yo Agustín Anquise Choquecota, en mi calidad de la institución San José Fe y Alegría N°40, Autorizo a: Víctor Alejandro Guerreros Quispe identificado(a) con DNI N° 72271506, a realizar la aplicación de instrumentos de recolección de datos dentro de nuestras instalaciones con el fin de llevar a cabo el estudio titulado: "LA INTEGRACIÓN DE LA CREACIÓN ARTÍSTICA Y EL DESIGN THINKING EN EL CURSO DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ FE Y ALEGRÍA N° 40, TACNA, 2024."

Este estudio tiene como objetivo: Determinar la relación en la integración de la creación artística y el design thinking en el curso de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa San José Fe y Alegría N° 40, Tacna, 2024.

La aplicación de los instrumentos se realizará el día 12 a 14 de noviembre del 2024, en coordinación con el personal de la institución, para garantizar el normal desarrollo de las actividades educativas.

La autorización se otorga bajo las siguientes condiciones:

1. El investigador se compromete a mantener la confidencialidad de los datos obtenidos y a utilizarlos exclusivamente para los fines del estudio mencionado.
2. La recolección de datos se llevará a cabo de manera que no interfiera con las actividades académicas y administrativas de la institución.
3. El investigador se compromete a proporcionar a la institución un informe con los resultados del estudio una vez concluido.



Lic. Agustín Anquise Choquecota
DIRECTOR



VICTOR ALEJANDRO GUERREROS
DNI: 72271506

Anexo 5: Constancia de aplicación de instrumentos



Fe y Alegría
Movimiento de Educación Popular Integral
PERÚ

I.E. "SAN JOSÉ FE Y ALEGRÍA" N° 40

TACNA - PERÚ



CM Primaria 0843326

CM Secundaria 0876441

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA

El Director de la Institución Educativa "San José Fe y Alegría N° 40" del distrito de Tacna, provincia y departamento de Tacna, el que suscribe.

HACE CONSTAR:

Que, Bach. Victor Alejandro Guerreros Quispe, identificado con DNI. N° 72271506, con código 2020-113007, egresado de la Universidad Nacional "Jorge Basadre Grohmann" de la Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades, Escuela de Educación, Especialidad de Ciencias Sociales y Promoción socio-cultural, ha aplicado la encuesta del Proyecto de Tesis titulado: "LA INTEGRACIÓN DE LA CREACIÓN ARTÍSTICA Y EL DESIGN THINKING EN EL CURSO DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JOSÉ FE Y ALEGRÍA N°40, TACNA, 2024" desde el 12 de Noviembre hasta el 14 de Noviembre del 2024.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Tacna, 27 de octubre del 2025.



[Firma manuscrita]
Lic. Agustín Anquise Choquecota
DIRECTOR

Anexo 6: Informe de similitud



Página 2 de 131 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega: tmcoid::23228:559984655

12% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 9% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 9% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

- Texto oculto**
429 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Página 2 de 131 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega: tmcoid::23228:559984655

Anexo 7: Base de datos

VARIABLE 1 CREACIÓN ARTÍSTICA																			
D1. Proceso creativo					D2. Habilidades artísticas					D3. Expresión y Comunicaci					D4. Desarrollo Personal				
1. Sd	2. La	3. Di	4. Cu	5. Pu	6. Sé	7. Me	8. Pu	9. Pu	10. T	11. L	12. C	13. A	14. S	15. C	16. M	17. M	18. M	19. D	20. L
3	4	4	3	4	3	3	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4
3	3	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	3	3	4	4	4	5	4
4	4	3	3	5	4	3	5	5	4	4	5	3	2	5	5	5	5	5	5
4	4	3	4	5	4	3	5	5	4	4	5	4	2	5	5	5	5	4	5
4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	5	3	4	3	4	3	3	4
3	4	5	3	3	4	5	5	3	2	3	3	4	5	3	3	4	3	3	4
5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4
4	3	4	3	5	3	4	5	2	2	3	4	5	1	3	3	2	4	4	2
4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4
4	5	5	4	3	4	3	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	4	5	4
5	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4	4	2	2	3	4	4	3	2	5
3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	5	4
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3
4	3	5	3	3	5	4	4	4	3	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4
5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	5	4	4	3
4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5
4	2	2	5	5	5	5	5	5	2	3	5	5	3	4	1	5	5	5	4
5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	3	4	3	5	5	5	5
3	4	3	3	4	5	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	5	3	3
3	2	4	3	2	4	2	4	2	4	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3
4	3	2	4	3	4	3	5	5	4	3	5	2	3	2	4	3	4	4	3
4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	2	2	3	3	4	3	5
5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4
3	3	3	4	2	1	1	2	3	4	2	2	3	4	3	3	3	2	3	4
5	5	4	5	3	5	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4
3	4	5	4	3	4	3	4	5	3	3	4	3	2	3	2	3	2	2	5
3	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4
3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	3	2	2	4	4	3	4	3	3	3

VARIABLE 2 DESIGN THINKING																			
D1. Empatizar				D2. Definir la problemática				D3. Idear				D4. Prototipar				D5. Evaluar			
1. ¿T	2. ¿E	3. ¿T	4. ¿C	5. ¿P	6. ¿E	7. ¿E	8. ¿T	9. ¿C	10. ¿I	11. ¿I	12. ¿I	13. ¿I	14. ¿I	15. ¿I	16. ¿I	17. ¿I	18. ¿I	19. ¿I	20. ¿I
4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	3	5	5	5	4	5	5	4
5	4	4	3	4	3	2	2	4	3	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5
3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	5	4	4	4
4	3	4	5	4	3	2	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5
4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4
3	5	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	2	4
3	4	4	4	5	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4
5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5
4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5
3	4	3	5	2	3	4	5	2	5	3	4	1	2	2	3	5	4	5	4
4	5	5	5	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	3
3	4	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4
3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
3	3	4	4	3	4	4	2	3	3	2	3	4	3	4	5	3	4	4	3
4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4
1	1	1	1	5	4	4	3	1	2	4	5	1	5	4	1	1	5	3	2
1	1	1	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3
5	5	5	5	3	3	2	4	1	2	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5
3	4	3	4	3	4	2	3	2	4	2	4	5	2	5	4	5	4	2	5
3	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	5	5	4	4
5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2
5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3
3	4	3	5	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	5	3	4	5	3
5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4
4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3