

Conclusiones

Es incuestionable que la creatividad es una forma de expresión y realización del individuo, hoy en día los cambios constantes y el acelerado avance tecnológico demandan un desarrollo de este potencial en todas las áreas del saber. Las crisis solo son peldaños para subir y mejorar, es cuando todos los profesionales deben esforzarse mostrar sus habilidades y competencias para demostrar que son capaces de sobrevivir y superar los obstáculos que la vida cada día nos hace enfrentar. Los estudiantes necesitan de herramientas, orientación y dirección, que junto con la disciplina operada por los profesores estos puedan captar, ser una esponja que absorba lo mejor que le muestran y enseñan.

Para el primer objetivo general referido a las competencias del docente para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de la cátedra introducción al diseño gráfico en universidades públicas y privadas de Maracaibo, son aquellas que le permiten comprender, expresarse, actuar, autoevaluarse, imaginar, entre otros aspectos, para lograr implementar eficientemente, los métodos creativos para el ayudar con el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, las cuales como los autores lo han afirmado, es desarrollable en todas las personas.

Continuando con el hilo de ideas, estos métodos creativos son recomendables iniciar su práctica desde el primer año estudio, logrando

alcanzar un nivel superior para los últimos años de la carrera universitaria. Lo cual, según los resultados obtenidos a través de las encuestas, los docentes sí poseen las competencias, ya que se obtuvo la categoría de excelente.

Por otra parte, las competencias cognoscitivas del docente son aquellas que le permiten ser capaz de mostrar un discurso crítico, mediante la comprensión y el análisis de una situación, actuar creativa y fluidamente ante la misma, para así tomar la mejor opción, en consecuencia a lo antes mencionado las competencias son: pensamiento comprensivo, pensamiento crítico, pensamiento creativo y por último decisiones relevantes. Los resultados arrojaron la categoría excelente, consecuentemente se puede decir que los profesores sí poseen las competencias cognoscitivas del docente.

Desde otro enfoque, dentro de la caracterización de las competencias específicas del docente creativo para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de la cátedra introducción al diseño gráfico, se ha concluido que el mismo debe poseer habilidades motoras, estímulo para los estudiantes, orientación para evitar fracasos, dirección para encaminar los proyectos de diseño, disciplina con el fin de delimitar normas, flexibilidad para adaptarse a los cambios de equipos e ideas nuevas, finalmente la autoevaluación ayuda a mejorar periódicamente el desempeño puesto en práctica.

Como resultado al párrafo anterior, se obtuvo medias más bajas que en la dimensión anterior, se observa entonces una decadencia en cuanto a las competencias específicas del docente creativo, siendo los indicadores más

bajos: flexibilidad y autoevaluación. En este caso, siendo la flexibilidad una de las competencias primordiales en el eje creativo de la persona, alcanzando una categoría bueno, y que a su vez la dimensión obtenga el mismo resultado, se refleja que hay una falta de competencias específicas del docente para el desarrollo de la creatividad.

Seguidamente, para el siguiente objetivo específico, que trata de verificar el modelo para el desarrollo de la creatividad del estudiante de introducción al diseño gráfico, se concluye que el modelo que engloba a la persona creativa es el IOE, imaginación, originalidad y expresión. Se obtuvo la categoría de excelente. Asumiendo que los profesores son observados como personas creativas en el aula de clases según sus estudiantes.

Finalmente, para identificar los métodos creativos del docente para el desarrollo de la creatividad de estudiante de introducción al diseño gráfico, el brainstorming siendo el más común y utilizado a nivel mundial, obtuvo la categoría bueno, el mapa mental se posiciona en segundo lugar, por su parte, la sinéctica que maneja las analogías y metáforas, son las menos utilizadas, pero que son estas con las que se pueden llegar a obtener resultados más creativos e innovadores.

Recomendaciones

Tomando en consideración las conclusiones antes mencionadas, según los resultados obtenidos para medir la variable competencias del docente para el desarrollo de la creatividad del estudiante en introducción al diseño gráfico en universidades públicas y privadas de Maracaibo. Se recomienda a los profesores, y de acuerdo con las categorías más bajas, lo siguiente:

Buscar siempre nuevas formas de dictar la clase, demostrarle con acciones lo que deben imitar, tratar de mejorar según sus puntos de vista, interactuar con los estudiantes, ser hábil, dinámico, irradiar su potencial tanto como diseñador gráfico, así como en su faceta de profesor, no cohibir a los mismos cuando estos participan, así sus ideas sean poco racionales, se debe tratar de guiar al mismo a trabajar con las ideas, desarrollarlas, transformarlas en conceptos únicos y verdaderamente alocados. Por otra parte se recomienda, no dejar ratos libres en el aula de clases, que el tiempo invertido en él, sea fructífero.

Exigir más a los estudiantes en cuanto a las fechas de entrega, ya que en el campo laboral los plazos de tiempo son cortos, ajustados y no existe una prórroga en la mayoría de los casos, esto a su vez los motiva a planificar sus horarios, trazarse metas y aprender a trabajar bajo presión pero no con un tiempo crítico.

Por otro lado, es importante, incentivar a los estudiantes a traer nuevas propuestas, pero que éstas a su vez deben ser en lo posible, aceptadas y direccionadas por el docente, con el fin de lograr que el estudiante consiga su propia identidad gráfica, que lo ayude a destacarse y ser original. Esto no puede ser desvinculado de la autoevaluación, tanto el docente como el estudiante deben autoevaluarse, para así lograr la independencia del alumno y la mejora del profesor. Practicando las distintas técnicas que planteadas por los autores Tejedor y Rodríguez (1996).

Finalmente, los métodos creativos, no solo se deben basar en uno solo, sino que estos deben ser conscientes de su existencia, desde el primer año universitario. Por otro lado, se debería exigir del desarrollo de uno de los métodos cada vez que deban concebir y contextualizar una idea. De esta manera los estudiantes no trabajarán desde la caja negra, sino que conocerá su potencial, la forma en que su mente concibe y estructura las ideas, plasmándolas en papel.

Bibliografía

Fuentes impresas

- Davis, G. (1998). Escuelas eficaces y profesores eficientes. (2da ed.). Madrid: Editorial.
- Menchén, F. (2007). Descubrir la Creatividad. Ediciones Pirámide. España.
Levy-Leboyer, C. Gestión de las Competencias. Gestión 2000. Barcelona: Autor.
- Muñoz, Á. (2008). El mundo de las empresas. Ediciones Días de Santos. España.
- Monroy, Y. (2002). La orientación en el proceso educativo. Ediciones de la Universidad Ezequiel Zamora.
- Ramos, M. (2007). Educadores Creativos, Alumnos Creadores. San Pablo, distribución. Venezuela.

Fuentes electrónicas

- Aldape, T. (2008). Desarrollo de las competencias del docente [Libro en Línea]. Libros en red. Disponible: <http://books.google.es/books?id=piMmkvzRJ8cC&printsec=frontcover&dq=%22competencias+del+docente%22&hl=es&sa=X&ei=Da-WT7PZMurw0gHG8d3qDg&ved=0CDYQ6AEwAA#v=onepage&q=%22competencias%20del%20docente%22&f=false> [Consulta: 2012, Abril 24].
- Alfaro-Lefevre, R. (2009). Pensamiento crítico y juicio clínico en enfermería [Libro en línea]. Elsevier Masson. Disponible: <http://books.google.co.ve/books?id=UhnPTml4AbcC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false> [Consulta: 2011, Agosto 24].
- Alles, M. (2006). Desempeño por competencias, Evaluación de 360° [Libro en línea]. Ediciones Granica. Disponible: <http://books.google.es/books?id=HYGSeoWISbYC&pg=PA83&dq=%22competencias+cognoscitivas%22&hl=es&sa=X&ei=0VSXT9W5Nerg0QGh0YTJDg&ved=0CE0Q6AEwBQ>

- #v=onepage&q=%22competencias%20cognoscitivas%22&f=false
 Alsina, P.; Díaz, M.; Giráldez, A.; Ibarretxe, G. (2009). 10 ideas clave. El Aprendizaje Creativo [Libro en Línea]. Disponible: <http://books.google.co.ve/books?id=VUZbfO1n6z8C&pg=PP1&dq=alsina,+diaz,+giraldez+y+gotzon&hl=es&sa=X&ei=zVyLT5DCLsLY0QH70biCCg&ved=0CC0Q6AEwAA#v=onepage&q=alsina%2C%20diaz%2C%20giraldez%20y%20gotzon&f=false> [Consulta: 2011, Marzo 15].
- Ardilla, R. (2001). Psicología del aprendizaje [Libro en línea]. Siglo XXI Editores. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=aZ1DHwytQO8C&pg=PA20&dq=definicion+de+estimulo&hl=es&ei=6MEgTsKkCKLq0gHI2_WtAw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCgQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2011, Febrero 24].
- Ballina, F. (2004). Paradigmas y perspectivas teórico-metodológicas en el estudio de la administración [Resumen en línea]. Disponible: <http://www.uv.mx/iiesca/revista/documents/paradigmas2004-2.pdf> [Consulta: 2011, Octubre 5].
- Bono, E. (2009). Pensamiento lateral práctico [Libro en línea]. Ediciones Paidós Ibérica. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=ir_PDOfmHBwC&printsec=frontcover&dq=pensamiento+creativo+edward+de+bono&hl=es&ei=ZY0CTtirG5K10AGA473QAg&sa=X&oi=book_result&ct=book-preview-link&resnum=3&ved=0CDUQuwUwAg#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2011, Agosto 24].
- Buela-Casal, G., Sierra, C. (1997). Manual de evaluación psicológica [Libro en línea]. Siglo Veintiuno de España Editores. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=JfaKI4a5xBgC&pg=PA106&dq=%22modelo+es%22&hl=es&sa=X&ei=DM6hT_3nLvGd6AHr9cGCCQ&ved=0CCoQ6AEwADge#v=onepage&q=%22modelo%20es%22&f=false [Consulta: 2012, Mayo 2].
- Butler, S., Ghosh, D. (2010). Diferencias individuales en juicios de Contabilidad en gestión y toma de decisiones. Disponible: <http://www.eiasm.org/documents/JMW/jmp/1481.pdf> [Consulta: 2011, Marzo 5].
- Campos, A. (2007). Pensamiento crítico [Libro en línea]. Cooperativa Editorial Magisterio. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=sMEhKEqQqR0C&pg=PA20&dq=pensamiento+comprensivo&hl=es&ei=qdv7TZf-DI2jtgfr3Yy9Dg&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=10&ved=0CFQQ6

- AEWcQ#v=onepage&q=pensamiento%20comprensivo&f=false [Consulta: 2011, Agosto 24].
- Castellà i Lidon, J.; Comelles, S.; Cros, A.; Villà, M. (2007) Entenderse en clase, estrategias discursivas y habilidades comunicativas [Libro en línea]. Editorial GRAÓ, de IRIF. Disponible: <http://books.google.es/books?id=wu663Uk4EqUC&pg=PA10&dq=%22competencias+del+docente%22&hl=es&sa=X&ei=Da-WT7PZMurw0gHG8d3qDg&ved=0CFUQ6AEwBg#v=onepage&q=%22competencias%20del%20docente%22&f=false> [Consulta: 2012, Abril 24].
- Cavero, J., Sánchez, B., Martínez, E. (2005). Aspectos filosóficos, psicológicos y metodológicos de la informática [Libro en línea]. Universidad Rey Juan Carlos. Los autores. Disponible: <http://books.google.co.ve/books?id=PpcuwcB63VcC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false> [Consulta: 2012, Mayo 2].
- Cegarra, J. (2004). Metodología de la investigación científica y tecnológica. Ediciones Díaz de Santos [Libro en línea]. Disponible: <http://books.google.es/books?id=8SA8KZyurk4C&pg=PA160&dq=%22m%C3%A9todos+creativos%22&hl=es&sa=X&ei=Df6XT6irOYWV0QGlssmGBw&ved=0CDIQ6AEwAA#v=onepage&q=%22m%C3%A9todos%20creativos%22&f=false> [Consulta: 2012, Abril 25].
- Churba, C. (2008). Creatividad e innovación [Página web en línea]. Disponible: <http://blogsdelagente.com/carloschurba/tag/creatividad-individual/> [Consulta: 2011 Enero 3].
- Cumex.org.mx. (2008). Proyecto tuning en América latina [Página web en línea]. Disponible: <http://www.cumex.org.mx/archivos/ACERVO/Tuning.pdf> [Consulta: 2011, Enero 9].
- Díaz, L. (2009). El Diálogo. Mendomática Revista Digital de matemática [Revista en Línea], 20. Disponible: http://www.mendomatica.mendoza.edu.ar/nro20/Seccion%20Sentipensar%20la%20Matematica_DialogoDiaz_Alderete.pdf [Consulta: 2011, Enero 9].
- Dyck, N. (2008). Explorando régimen de disciplina [Libro en línea]. Berghahn Books. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=ASg1gSa6PQcC&pg=PA1&dq=what+is+discipline&hl=es&sa=X&ei=pUxiT8ivDIXX0QHwsNy_CA&ved=0CDgQ6AEwADgK#v=onepage&q=what%20is%20discipline&f=false [Consulta: 2012, Marzo 15].

- Garaigorfobil, M. (2005). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia [Libro en línea]. Secretaría general Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones. Disponible: http://books.google.es/books?id=fasJwD_5QwUC&pg=PA75&dq=%22desarrollo+de+la+creatividad%22&hl=es&sa=X&ei=KsWWT5TRM-qQ0QH66fzEDg&ved=0CDcQ6AEwADgK#v=onepage&q=%22desarrollo%20de%20la%20creatividad%22&f=false [Consulta: 2012, Abril 24].
- González, Á. (2006). Métodos de compensación basados en competencias [Libro en línea]. Ediciones UNINORTE. Disponible: <http://books.google.es/books?id=v3qcleMgtvkC&pg=PA43&dq=%22competencias+cognoscitivas%22&hl=es&sa=X&ei=u9eWT8SFDvC20AGC6eHkDg&ved=0CC8Q6AEwADgK#v=onepage&q=%22competencias%20cognoscitivas%22&f=false> [Consulta: 2012, Abril 24].
- Hernández, J., Velázquez, R. (Comps.). (2004). La evaluación en educación física: investigación y práctica en el ámbito escolar [Libro en línea]. Editorial GRAOF, de IRIF. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=soGdc1i-RB4C&pg=PA139&dq=definicion+de+habilidad&hl=es&ei=s84gToKVPOjp0QGwn8TsCw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCgQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2011, Marzo 24].
- Jiménez, F. (1987). Música y literatura para niños [Libro en línea]. Universidad Estatal a Distancia San José. Disponible: <http://books.google.es/books?id=5hfgKVADLI4C&pg=PA119&dq=%22desarrollo+de+la+creatividad%22&hl=es&sa=X&ei=KsWWT5TRM-qQ0QH66fzEDg&ved=0CGcQ6AEwCTgK#v=onepage&q=%22desarrollo%20de%20la%20creatividad%22&f=false> [Consulta: 2012, Abril 24].
- Landry, M. (2005). Procesos clínicos en educación especializada [Libro en línea]. Editorial Grao. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=p3GqL4sSv9MC&pg=PA246&dq=estimulo+en+educacion&hl=es&ei=g1CxTsbQMojV0QGS5cS-AQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=2&ved=0CC4Q6AEwAQ#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2011, Abril 2011].
- López, J. (2009). Programación de computadores y creatividad [Página web en línea]. Disponible: <http://www.eduteka.org/modulos/7/277/932/1> [Consulta: 2011, Abril 2011].
- López, R. (2008). Prontuario de la creatividad [Libro en línea]. Editorial Bravo y Allende Editores. Disponible: <http://mcomudd.files.wordpress.com/2008/01/r-lopez-prontuario-creatividad.pdf> [Consulta: 2011, Marzo 5]

Lussier, R., Achua, C. (2005). Liderazgo, teoría y aplicación desarrollo de habilidades [Libro en línea]. International Thompson Editores, S.A. Disponible:

http://books.google.co.ve/books?id=f5YJo2r9H8QC&pg=PR13&lpg=PR13&dq=Liderazgo,+teor%C3%ADa+y+aplicaci%C3%B3n.+Desarrollo+de+habilidades&source=bl&ots=9kaV3qQ7VQ&sig=TXgEzxdy1FSBKCCC9-UNPnbLDlw&hl=es&sa=X&ei=gZhzT9ayJfPq0QGZ1rX_Ag&sqi=2&ved=0CCAQ6AEwAA#v=onepage&q=Liderazgo%2C%20teor%C3%ADa%20y%20aplicaci%C3%B3n.%20Desarrollo%20de%20habilidades&f=false [Consulta: 2011, Diciembre 10].

Maholtra, N., Dávila, F., Treviño, M. (2004). Investigación de mercados [Libro en línea]. Pearson Educación. Disponible:

<http://books.google.co.ve/books?id=SLmEblVK2OQC&pg=PA301&dq=prueba+piloto&hl=es&sa=X&ei=55teT4rWMufd0QHbhJHCBw&ved=0CC0Q6AEwAA#v=onepage&q=prueba%20piloto&f=false> [Consulta: 2012, Enero 15].

Martínez-Otero, P. (2007). La buena educación [Libro en línea]. Anthropos Editorial. Disponible:

http://books.google.es/books?id=ZlvKv_oYoj8C&pg=PA127&dq=%22desarrollo+de+la+creatividad%22&hl=es&sa=X&ei=qL6WT5nCCdK70AGTxvDQDg&ved=0CGoQ6AEwCQ#v=onepage&q=%22desarrollo%20de%20la%20creatividad%22&f=false [Consulta: 2012, Abril 24].

Medrano, H., Reynoso, A., González, C. (2010). La aventura de la creatividad y la rutina académica. Tutoría y creatividad en estudiantes de Antropología de la UdeG [Resumen en línea]. Trabajo de grado. Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades. Disponible:

<http://148.202.105.12/tutoria/encuentro/files/ponenciaspdf/La%20aventura%20de%20la%20creatividad%20y%20la%20rutina%20academica.pdf> [Consulta: 2011, Abril 5]

Meza, L. El paradigma positivista y la concepción dialéctica del conocimiento [Resumen en línea]. Instituto Tecnológico de Costa Rica. Disponible:

<http://entremaestros.files.wordpress.com/2010/02/el-paradigma-positivista-y-la-concepcion-dialectica-del-conocimiento.pdf> [Consulta: 2011, Junio 5].

Mintzberg, H. (1991). Mintzberg y la dirección [Libro en línea]. Ediciones Díaz de Santos. Disponible:

<http://books.google.co.ve/books?ei=ImljT42bJqrL0QHD0c2yCA&sqi=2&hl=es&id=CZX1NRqyPkMC&dq=direccion&q=direccion#v=snippet&q=direccion&f=false> [Consulta: 2012, Marzo 15].

Oficina Internacional del Trabajo CINTERFOR (2004). [Página web en línea]. Disponible:

- http://www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/complab/observ/iv_a.htm [Consulta: 2011, Enero 7].
- Ontoria, A. (2006). Aprendizaje centrado en el alumno [Libro en línea]. Ediciones Narcea. Disponible: <http://books.google.co.ve/books?id=s1hVfRdfwRIC&pg=PA161&dq=ontoria+2006+sinectica&hl=es&sa=X&ei=UsiaT-m5CMLm0QHxrs2rDw&ved=0CC0Q6AEwAA#v=onepage&q&f=false> [Consulta: 2011, noviembre 14].
- Pérez, J. (2007). Gestión por procesos [Libro en línea]. ESIC Editorial. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=jVOoK9rWGJgC&pg=PA210&dq=definicion+de+autoevaluacion&hl=es&ei=vNAGToz4PK-00AHw0JzLAW&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCgQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2011, noviembre 14].
- Parlebás, P. (2001). Léxico de praxiología motriz [Libro en línea]. Editorial Paidotribo. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=vxDwXPRBnuoC&pg=PT340&dq=%22modelo+es%22&hl=es&sa=X&ei=DM6hT_3nLvGd6AHr9cGCCQ&ved=0CEsQ6AEwBjge#v=onepage&q=%22modelo%20es%22&f=false [Consulta: 2012, Mayo 2].
- Quiroga, A. (2008). Industrias Creativas [Revista en línea], 23. Disponible: <http://www.revistaperspectiva.com/archivos/revista/No%2017/023-024%20PERS.pdf> [Consulta: 2011, Marzo 5].
- Ramírez, L., Medina, M. (2008). Surgimiento de la Educación Basada en Competencias (EBC) en la década de los noventa [Revista en línea], 39. Disponible: http://octi.guanajuato.gob.mx/octigto/formularios/ideasConcyteg/Archivos/39072008_EDU_BASADA_COMPETENCIAS_PROYECTO_TUNING.pdf [Consulta: 2011, Marzo 5].
- Rodríguez, M. (2008). Competencias docentes ante la virtualidad de la educación superior [Resumen en línea]. Trabajo de grado de maestría. Universidad Rafael Belloso Chacín. Disponible: <http://www.urbe.edu/publicaciones/telematica/indice/pdf-vol7-2/2-competencias-docentes-ante-la-virtualidad.pdf> [Consulta: 2011, Junio 5].
- Rusque, A. (2003). Validez del instrumento [Página web en línea]. Disponible: <http://www.eumed.net/libros/2008b/402/Validez%20y%20confiabilidad%20de%20los%20Instrumentos%20de%20Recoleccion%20de%20Datos.htm> [Consulta: 2012, Enero 15].

- Salas, W. Formación por competencias en educación superior. Revista Iberoamericana de Educación [Revista en línea]. Disponible: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1036Salas.PDF> [Consulta:2011, enero]
- Sampieri. (2006). Metodología capítulo 7, diseños no experimentales [Libro en Línea]. Disponible: <http://es.scribd.com/doc/8447431/Sampieri-Metodologia-Inv-Cap-7-Disenos-No-Experimentales> [Consulta: 2011, Noviembre 15]
- Starobinski, J. (2001). Acción y reacción: vida y aventuras de una pareja [Libro en línea]. Éditions du Seuil. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=BOjnQ3FgtLoC&pg=PA460&dq=%E2%80%A2%09Acci%C3%B3n+y+reacci%C3%B3n:+vida+y+aventuras+de+una+pareja.+Starobinski,+J.+2001.&hl=es&sa=X&ei=ZKNzT4K5K4iY0QGH29D_Ag&sqi=2&ved=0CDEQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2011, Noviembre 15]
- Sequera, E. (2007). Creatividad y desarrollo profesional docente en matemáticas para la educación primaria [Resumen en línea]. Tesis Doctoral. Universidad de Barcelona. Disponible: http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/1317/01.ECSG_PARTE_1.pdf?sequence=1 [Consulta: 2010, Noviembre 1].
- Tardif, M. (2004). Los saberes del docente y su desarrollo profesional [Libro en línea]. Narcea ediciones. Disponible: <http://books.google.es/books?id=QPGH2HxtfFEC&pg=PA164&dq=%22competencias+del+docente%22&hl=es&sa=X&ei=Da-WT7PZMurw0gHG8d3qDg&ved=0CFAQ6AEwBQ#v=onepage&q=%22competencias%20del%20docente%22&f=false> [Consulta: 2012, Abril 24].
- Tecnológico de Monterrey. (2008). Sobre el concepto de competencias desde la formación para el trabajo [Página web en línea]. Disponible: <http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/hmfbc/pdf/m1/competencias-trabajo.pdf> [Consulta: 2011, Enero 9].
- Tejedor, F., Rodríguez, J. (1996). Evaluación Educativa II. Evaluación Institucional [Libro en línea]. Universidad de Salamanca y los autores. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=Bhmtt1DYWPwC&pg=PA173&dq=autoevaluaci'on&hl=es&sa=X&ei=G8RwT_CBIqXd0QGwovz7Bg&ved=0CEkQ6AEwBQ#v=onepage&q=autoevaluaci'on&f=false [Consulta: 2011, Marzo 15].
- Thorpe, M., Edwards R., y Hanson, A. (2002). Cultura y procesos del aprendizaje adulto [Libro en línea]. Selection and editorial material The Opera University. Disponible: <http://books.google.co.ve/books?id=I9EOAAAQAAJ&pg=PA253&dq=what+is+%22skill%22&hl=es&sa=X&ei>

=H1fT6r-CsP30gHGprHTBw&sqi=2&ved=0CC0Q6AEwAA#v=onepage&q=what%20is%20%22skill%22&f=false [Consulta: 2012, Marzo 15].

Tobón, S., Rial, A., Carretero, M., García, J. (2006). Competencias, calidad y educación superior [Libro en línea]. Alma Mater. Disponible: <http://books.google.co.ve/books?id=jW7G7qRhry4C&pg=PA106&dq=%22competencias+especificas%22&hl=es&sa=X&ei=-ZeYT6nGlumD6AGWsJjiBg&ved=0CD8Q6AEwAw#v=onepage&q=%22competencias%20especificas%22&f=false> [Consulta: 2012, Abril 25].

Trigo, E. (Coord.). (1999). Creatividad y motricidad [Libro en línea]. Editorial INDE publicaciones. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=W2iGAGszy2IC&printsec=frontcover&dq=que+es+creatividad&hl=es&ei=1LDTc37NJK4tgei2uzoDg&sa=X&oi=book_result&ct=book-preview-link&resnum=4&ved=0CDcQuwUwAw#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2011, Agosto 24].

Tudela, P. (Coord.), Bajo, M., Maldonado, A., Moreno, S., Moya, M. (2008). Las Competencias en el Nuevo Paradigma Educativo para Europa [Página web en línea]. Universidad de Granada. Disponible: http://cpazuaga.juntaextremadura.net/competencias/concepto/Explicativos/analisis%20de%20competencias%20en%20europa_Teresa%20Bajo%20y%20otros.pdf [Consulta: 2011, Enero 7].

Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Estéticas. (2006). El proceso creativo [Libro en línea]. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=c7suqtjfkWC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2011, Junio 5].

Valls, A. (2003). Las doce habilidades directivas claves [Libro en línea]. Ediciones Gestión 2000. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=nc0vhXteyrAC&pg=PA30&dq=pensamiento+creativo&hl=es&ei=7lkCTuiBAcup0AHzpcGuDg&sa=X&oi=book_result&ct=book-preview-link&resnum=6&ved=0CEQQuwUwBTgK#v=onepage&q=pensamiento%20creativo&f=false [Consulta: 2011, Agosto 24].

Wolfgang, C. (2007). Soluciones a los problemas de disciplina y autoridad: métodos y modelos para los maestros [Libro en línea]. Ediciones Ceac. Disponible: http://books.google.co.ve/books?id=FabE8JWsb8sC&pg=PA22&dq=definicion+de+disciplina&hl=es&ei=f8wgTob7HMjLgQfrpcG-Cw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCgQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2011, Febrero 24].

Zorrilla. (1993). Investigación científica [Página web en línea]. Disponible:
<http://investigacionprimaria.blogspot.com/> [Consulta: 2011, Marzo 5]

ANEXOS

ANEXOS A

INSTRUMENTO DIRIGIDO A ESTUDIANTES



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD RAFAEL BELLOSO CHACÍN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
DECANATO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN GERENCIA EDUCATIVA

**INSTRUMENTO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA CÁTEDRA INTRODUCCIÓN
AL DISEÑO GRÁFICO**

Este instrumento tiene como objetivo determinar las competencias docentes para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de introducción al diseño gráfico en universidades públicas y privadas de Maracaibo

La información que usted suministre será confidencial y de mucha utilidad para la investigación. De la sinceridad de sus respuestas dependerá la confiabilidad de los resultados de este trabajo. Gracias anticipadas por su colaboración.

INSTRUCCIONES

Es importante que lea todas las instrucciones antes de responder el cuestionario:

- 1.- Lea detenidamente todos los ítems antes de seleccionarlos.
- 2.- Siga el orden establecido.
- 3.- No deje algún ítem sin responder
- 4.- Cada ítem está estructurado por un total de alternativas. Seleccione una sola y márkela según su opinión.
- 5.- Ninguna respuesta es correcta o incorrecta. Trate de responder en forma veraz y sincera, de ello depende la pertinencia de la información.
- 6.- Si se presentan dudas al responder el instrumento, consulte al encuestador.

Atentamente,

Lcda. Andrea Ochoa Faría.

Usted como estudiante considera que el profesor...				
ITEMES	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
Analiza las situaciones detalladamente durante las clases, con el fin de concretar la idea más importante para resolver un problema.				
Comprende las explicaciones de las ideas aportadas por los estudiantes.				
Discierne acerca de la información relevante en la toma de decisiones antes de asignar una actividad.				
Interactúa con los estudiantes sobre los efectos que tendrían los resultados de las ideas planteadas antes de ser llevadas a cabo.				
Ofrece críticas constructivas a los comentarios efectuados en clase.				
Desarrolla la clase proporcionando sentido común su discurso.				
Genera conceptos utilizando metáforas, para así concebir ideas originales.				
Utiliza la imaginación para encontrar soluciones fuera de lo común.				
Se caracteriza por presentar ideas innovadoras en clases.				
Explica los objetivos a seguir según su importancia, al momento de asignar una actividad.				
Decide de manera concreta las actividades asignadas de clases.				
Resuelve problemas imprevistos en clases, tomando en cuenta las consecuencias.				
Resuelve problemas de forma espontánea utilizando elementos que tiene a la mano.				
Maneja las situaciones imprevistas en el aula de				

clases dando una respuesta eficaz a la misma.				
ITEMES	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
Presenta láminas en clase visualmente interesantes.				
Despierta emociones cuando dicta la clase.				
Anima al grupo a ser entusiastas en los proyectos a realizar.				
Promueve la participación individual en los talleres realizados.				
Orienta al estudiante para evitar el fracaso del proyecto asignado.				
Cuando guía al grupo de trabajo, lo hace sin interferir con las ideas generadas por los mismos.				
Da a conocer las estrategias para el desarrollo del proyecto.				
Da órdenes sobre cómo debe desarrollarse un proyecto.				
Posee la autoridad necesaria para que los estudiantes acaten las directrices establecidas.				
Hace correcciones constructivistas, dirigiendo al estudiante por buen camino.				
Establece las reglas a cumplir en el aula de clases.				
Crea una atmósfera permisiva sin un total abandono del control.				
Califica negativamente a los estudiantes que no son responsables en las entregas para la fecha preestablecida.				
Es flexible al momento de evaluar las ideas que proponen.				

TEMES	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
Acepta cambios en las actividades de clase, a partir de las sugerencias realizadas.				
Valora las diversas ideas establecidas por los estudiantes.				
Realiza una autoevaluación sobre la efectividad de su actuación como docente.				
Consulta con el grupo acerca de su participación como profesor.				
Sugiere al estudiante que se autoevalúe al finalizar su actividad.				
Construye imágenes mentales poco reales proporcionando inspiración a los estudiantes.				
Imagina cómo serán los proyectos antes de ser creados, dando a conocer su opinión.				
Comprende las ideas planteadas, lo que hace fácil la interacción con el grupo.				
Pide generar ideas para un proyecto completamente distantes a lo común.				
Utiliza estrategias novedosas al iniciar un contenido.				
Presenta ejemplos originales a través de asociaciones.				
Sostiene el discurso abierto en clases con fluidez.				
Crea acentos en su tono de voz al hablar.				
Mantiene su expresión corporal acorde a lo que cuenta.				
Organiza mapas mentales mientras explica un tema, plasmándolo en el material de apoyo de clases.				
Exige crear mapas mentales para explicar el				

origen de los conceptos.				
ITEMES	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
Estimula a dibujar esquemas partiendo de un concepto principal constituyendo criterios secundarios.				
Incentiva a trabajar de manera grupal para generar tormenta de ideas.				
Pide mostrar varios bocetos acerca de las ideas generadas.				
Sugiere a los estudiantes a buscar lugares donde se sientan a gusto para generar ideas.				
Enseña a formular ideas a partir del juego de palabras mediante sus significados.				
Estimula a utilizar la metáfora en la generación de los conceptos.				
Busca la forma de hacer lo extraño familiar, convirtiéndolo en una idea original.				

ANEXOS B
INSTRUMENTO PARA VALIDAR

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD RAFAEL BELLOSO CHACÍN
VICERRECTORADO ACADÉMICO
DECANATO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN GERENCIA EDUCATIVA



COMPETENCIAS DEL DOCENTE PARA EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA CÁTEDRA INTRODUCCIÓN
AL DISEÑO GRÁFICO.

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN

Autora:

Lcda. Andrea Ochoa Faría

C.I.: 16.919.782

Tutor: Dr. Francisco Parra.

Maracaibo, 2012

1. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombre y Apellido: _____

Institución donde trabaja _____

Título de Pre-Grado: _____

Institución donde lo obtuvo: _____

Título de Maestría: _____

Institución donde lo obtuvo: _____

Título de Doctorado: _____

Institución donde lo obtuvo: _____

2. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

COMPETENCIAS DEL DOCENTE PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA CÁTEDRA INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO.

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Objetivo General

Determinar las competencias del docente para el desarrollo de la creatividad del estudiante de Introducción al Diseño de diseño gráfico, en Universidades Públicas y Privadas de Maracaibo.

3.2. Objetivos Específicos

- Identificar las competencias cognoscitivas del docente para el desarrollo de la creatividad del estudiante de Introducción al Diseño de Diseño gráfico en Universidades Públicas y Privadas de Maracaibo.

- Caracterizar las competencias específicas del docente creativo para el desarrollo de la creatividad del estudiante de Introducción al diseño de Diseño gráfico en Universidades Públicas y Privadas de Maracaibo.
- Verificar el modelo para el desarrollo de la creatividad del estudiante de Introducción al Diseño de diseño gráfico en Universidades Públicas y Privadas de Maracaibo.
- Identificar los métodos creativos del docente para el desarrollo de la creatividad del estudiante de Introducción al Diseño de diseño gráfico en Universidades Públicas y Privadas de Maracaibo.
- Formular lineamientos teóricos para la optimización de las competencias del docente de Introducción al Diseño de diseño gráfico.

4. Sistema de Variables

4.1 Variable: Competencias del docente para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de la cátedra introducción al diseño gráfico

a. Definición Conceptual de competencias

Las competencias del docente, para el autor Tardif (2004), son las capacidades de racionalizar su propia práctica, de criticarla, revisarla, objetivarla, buscando fundamentarla en razones para actuar. Añade de esta forma, la idea de que el práctico reflexivo corresponde al profesional dotado de razón y al que se concibe en función de un enfoque argumentativo, deliberativo, y no cognitivo.

b. Definición conceptual de creatividad

Es disposición para la activación, asimilación y producción de estímulos internos y externos que favorezcan la receptividad a nuevas ideas, así como la capacidad de producir y comunicar nuevos elementos originales. También la define como la generación de una idea original y útil. Guadalupe y Crespo, 2006.

c. Definición Operacional de competencias del docente para el desarrollo de la creatividad

Las competencias del docente para el desarrollo de la creatividad son reflejadas en la conducta del mismo en el desenvolvimiento de sus habilidades para resolver problemas en el aula de clases, con ello logra orientar a los estudiantes, brindándoles las herramientas necesarias para el desarrollo de habilidades e independencia en la resolución de los problemas que acontecen en el ámbito profesional y personal. Esta variable será medida a través de la aplicación de un instrumento a la población de alumnos de acuerdo a las dimensiones competencias cognoscitivas, competencias específicas del docente creativo, modelo para el desarrollo de la creatividad y por último los métodos creativos.

5. TÉCNICA E INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

5.1 TÉCNICA: Encuesta

5.2 Instrumento: Un cuestionario de preguntas cerradas, con dirección positiva y escala de tipo Likert.

6. POBLACIÓN

Para los efectos del presente estudio la población se encuentra conformada por 221 estudiantes de diseño gráfico, correspondientes a La Universidad del Zulia (28 alumnos de la cátedra Introducción al Diseño Gráfico) y la Universidad Rafael Beloso Chacín (76 estudiantes de Teoría de la forma y 117 estudiantes de Diseño y Comunicación, los cuales representan fuentes de información indispensables para el desarrollo de la investigación.

Fórmula de Sierra Bravo

$$n = \frac{4.n.p.q}{E^2.(n-1)+4.p.q}$$

n = Tamaño de población

p = 50

q = 50

E = error

Cálculo de la muestra

$$n = \frac{4.495.50.50}{10^2.(495-1)+4.50.50} = \frac{4950000}{59400} = 83$$

Cálculo del Muestreo	Universidad / Materia	Número de Alumnos
495 221	URBE / Teoría de la forma	29
170 x		
495 221	URBE / Diseño y Comunicación	43
262 x		
495 221	LUZ / Introducción al Diseño Gráfico	11
63 x		

Fuente: Ochoa (2012)

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLE(S)	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems
Identificar las competencias cognoscitivas del docente para el desarrollo de la creatividad del estudiante de Introducción al Diseño Gráfico en Universidades Públicas y Privadas de Maracaibo.	Competencias del docente para el desarrollo de la creatividad del estudiante de diseño gráfico	Competencias Cognoscitivas	Pensamiento comprensivo	1,2,3
			Pensamiento crítico	4,5,6
			Pensamiento creativo	7,8,9
			Decisiones relevantes	10,11,12
Caracterizar las competencias específicas del docente creativo para el desarrollo de la creatividad del estudiante de Introducción al diseño Gráfico en Universidades Públicas y Privadas de Maracaibo.		Competencias específicas del docente creativo	Habilidades	13,14,15
			Estímulo	16,17,18
			Orientación	19,20,21
			Dirección	22,23,24
			Disciplina	25,26,27
			Flexibilidad	28,29,30
Verificar el modelo para el desarrollo de la creatividad del estudiante de Introducción al Diseño Gráfico en Universidades Públicas y Privadas de Maracaibo.		Modelo para el desarrollo de la creatividad	Imaginación	34,35,36
			Originalidad	37,38,39
	Expresión		40,41,42	
Identificar los métodos creativos del docente para el desarrollo de la creatividad del estudiante de Introducción al Diseño Gráfico en Universidades Públicas y Privadas de Maracaibo.	Métodos creativos	Mapa mental	43,44,45	
		Brainstorming	46,47,48	
		Sinéctica	49,50,51	
Formular lineamientos teóricos para la optimización de las competencias del docente de Introducción al Diseño Gráfico.				

Fuente: Ochoa (2012)

Usted como estudiante considera que el profesor					
Variable: Competencias del docente en el desarrollo de la creatividad del estudiante de diseño gráfico.					
Dimensión: Competencias Cognoscitivas.					
Indicador: Pensamiento comprensivo.					
	ITEMES	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
1.-	Analiza las situaciones detalladamente durante las clases, con el fin de concretar la idea más importante para resolver un problema.				
2.-	Comprende las explicaciones de las ideas aportadas por los estudiantes.				
3.-	Discierne acerca de la información relevante en la toma de decisiones antes de asignar una actividad.				
Indicador: Pensamiento crítico.					
4.-	Interactúa con los estudiantes sobre los efectos que tendrían los resultados de las ideas planteadas antes de ser llevadas a cabo.				
5.-	Ofrece críticas constructivas a los comentarios efectuados en clase.				
6.-	Desarrolla la clase proporcionando sentido común su discurso.				
Indicador: Pensamiento creativo.					
7.-	Genera conceptos utilizando metáforas, para así concebir ideas originales.				
8.-	Utiliza la imaginación para encontrar				

	soluciones fuera de lo común.				
9.-	Se caracteriza por presentar ideas innovadoras en clases.				
Indicador: Decisiones relevantes.					
10.-	Desglosa los objetivos jerarquizándolos al momento de asignar una actividad o proyecto.				
11.-	Decide de manera concreta las actividades asignadas de clases.				
12.-	Resuelve problemas imprevistos en clases, tomando en cuenta las consecuencias.				
Dimensión: Competencias específicas del docente creativo.					
Indicador: Habilidades.					
13.-	Resuelve problemas de forma espontánea utilizando elementos que tiene a la mano.				
14.-	Maneja las situaciones imprevistas en el aula de clases dando una respuesta eficaz a la misma.				
15.-	Presenta láminas en clase visualmente interesantes.				
Indicador: Estímulo.					
16.-	Despierta emociones cuando dicta la clase.				
17.-	Anima al grupo a ser entusiastas en los proyectos a realizar.				
18.-	Promueve la participación individual en los talleres realizados.				

Indicador: Orientación.					
19.-	Orienta al estudiante para evitar el fracaso del proyecto asignado.				
20.-	Cuando guía al grupo de trabajo, lo hace sin interferir con las ideas generadas por los mismos.				
21.-	Da a conocer las estrategias para el desarrollo del proyecto.				
Indicador: Dirección.					
22.-	Da órdenes sobre cómo debe desarrollarse un proyecto.				
23.-	Posee la autoridad necesaria para que los estudiantes acaten las directrices establecidas.				
24.-	Hace correcciones constructivistas, dirigiendo al estudiante por buen camino.				
Indicador: Disciplina.					
25.-	Establece las reglas a cumplir en el aula de clases.				
26.-	Crea una atmósfera permisiva sin un total abandono del control.				
27.-	Califica negativamente a los estudiantes que no son responsables en las entregas para la fecha preestablecida.				
Indicador: Flexibilidad.					
28.-	Es flexible al momento de evaluar las ideas que proponen.				
29.-	Acepta cambios en las actividades de clase, a partir de las sugerencias realizadas.				

30.-	Valora las diversas ideas establecidas por los estudiantes.				
Indicador: Autoevaluación.					
31.-	Realiza una autoevaluación sobre la efectividad de su actuación como docente.				
32.-	Consulta con el grupo acerca de su participación como profesor.				
33.-	Sugiere al estudiante que se autoevalúe al finalizar su actividad.				
Dimensión: Modelo para el desarrollo de la creatividad.					
Indicador: Imaginación.					
34.-	Construye imágenes mentales poco reales proporcionando inspiración a los estudiantes.				
35.-	Imagina cómo serán los proyectos antes de ser creados, dando a conocer su opinión.				
36.-	Comprende las ideas planteadas, lo que hace fácil la interacción con el grupo.				
Indicador: Originalidad.					
37.-	Pide generar ideas para un proyecto completamente distantes a lo común.				
38.-	Utiliza estrategias novedosas al iniciar un contenido.				
39.-	Presenta ejemplos originales a través de asociaciones.				
Indicador: Expresión.					
40.-	Sostiene el discurso abierto en clases con fluidez.				

41.-	Crea acentos en su tono de voz al hablar.				
42.-	Mantiene su expresión corporal acorde a lo que cuenta.				
Dimensión: Métodos creativos.					
Indicador: Mapa mental.					
43.-	Organiza mapas mentales mientras explica un tema, plasmándolo en el material de apoyo de clases.				
44.-	Exige crear mapas mentales para explicar el origen de los conceptos.				
45.-	Estimula a efectuar asociaciones ligadas a un concepto primario, constituyendo una ordenación jerárquica de las ideas.				
Indicador: Brainstorming.					
46.-	Incentiva a trabajar de manera grupal para generar tormenta de ideas.				
47.-	Pide mostrar varios bocetos acerca de las ideas generadas.				
48.-	Sugiere a los estudiantes a buscar lugares donde se sientan a gusto para generar ideas.				
Indicador: Sinéctica.					
49.-	Enseña a formular ideas a partir del juego de palabras mediante sus significados.				
50.-	Estimula a utilizar la metáfora en la generación de los conceptos.				
51.-	Busca la forma de hacer lo extraño familiar, convirtiéndolo en una idea original.				

TABLA DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

ITEM	OBJETIVOS		VARIABLES		DIMENSIONES		INDICADORES		TIPO DE PREG.		REDACCION	
	P	NP	P	NP	P	NP	P	NP	P	NP	A	N A
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29												
30												
31												
32												
33												
34												
35												
36												
37												
38												
39												
40												
41												
42												
43												
44												
45												
46												
47												
48												
49												
50												
51												

LEYENDA: P: Pertinente NP: No pertinente A: Adecuado NA: No adecuado

7.1. JUICIO DEL EXPERTO EN RELACIÓN CON EL CUESTIONARIO PARA LA MEDICIÓN DE LA VARIABLE COMPETENCIAS DEL DOCENTE PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

En líneas generales:

a. Considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contexto teórico, de forma:

Suficiente _____ Medianamente suficiente _____ Insuficiente _____

b. Considera que los reactivos del Cuestionario miden los indicadores seleccionados por la variable de manera:

Suficiente _____ Medianamente suficiente _____ Insuficiente _____

c. El instrumento diseñado mide la variable de forma:

Suficiente _____ Medianamente suficiente _____ Insuficiente _____

d. Considera que los indicadores guardan relación con las dimensiones:

Suficiente _____ Medianamente suficiente _____ Insuficiente _____

e. Considera que las dimensiones guardan relación con la variable:

Suficiente _____ Medianamente suficiente _____ Insuficiente _____ f. El instrumento diseñado a su juicio es:

Válido _____ No válido _____

Observaciones:

Firma del Experto

ANEXOS C

CÁLCULO DE LA CONFIABILIDAD DE LA PRUEBA PILOTO

➔ **Análisis de fiabilidad**

[Conjunto_de_datos0]

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	20	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,876	51

ANEXOS D

TABULACIÓN DE LOS RESULTADOS

Items Sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51					
1	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	4	2	3	4	4	4	1	1	2	1	4	1	3	2	4					
2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	4	3	2	3	4				
3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	1	2	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	1	4	2	2	3	3	4	3	3	2	3				
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	2	4	3	3	3					
5	3	1	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	3	4	2	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	2	3	1	4	3	4	3	3
6	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
7	2	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	2	2	4	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	4	3	4	1	2	2	1	3	4	3	2	2	3	2	4	4	4	4	4	2	2	2	1	4	3	3	1	2				
8	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	1	3	3	4			
9	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	4	2	3	2	3	3	4	4	4	2	2	3	2	3	1	1	2	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	1	4	1	3	3	2				
10	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	1	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	1	4	3	4			
11	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	2	4	3	3	3	3	
12	3	3	2	4	4	2	4	3	3	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	4	4	3	1	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	1	4	4			
13	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	3	1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	3	4		
14	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	1	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	2	4	
15	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	1	2	1	3	1	1	3	3	1	3	1	2	4	4	4	4	4	4	1	4	2	4	4	1	2	3			
16	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	1	2	2	1	3	1	2	3	4	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	2	3	4					
17	4	3	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	1	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	1	1	2	4	4	1	3	4			
18	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	1	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	2	4	4	4	4	
19	3	2	3	1	1	4	4	4	2	4	3	2	3	4	3	3	1	4	3	2	2	4	3	4	3	4	3	4	1	3	1	1	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	2	4	2	4	2	3	4	1					
20	3	4	4	4	3	2	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	2	3	2	4	3	1	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	2	1	2	2	4	4	4	2	3			
21	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	2	1	4	4	2	2	4		
22	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	4	3	4	1	4	4	4	3	3	3	4	2	2	3	3	2	1	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	1	1	3	1	4	1	3	3	4				
23	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4		
24	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	1	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	1	2	3	4	4	3	4	3		
25	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	1	1	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	
26	3	3	1	4	2	3	4	3	2	4	4	1	2	1	3	1	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
27	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	4	3	4	4	4	4			
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	

Item es Suje tos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51		
1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	2	4	4	4	2	1	2	3			
2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	2	4	2	2	3	4				
3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	1	3	1	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	2	1	4	4	1	1	3	4			
4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	2	1	2	3	3	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2	1	3	4	4	3	2	2	3			
5	2	3	2	4	4	3	1	2	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	1	2	1	1	1	1	3	3	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1			
6	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	1	4	2	1	2	1	1	2	2	1	1	3	2	3	3	2	2	2	3	1	1	3	3				
7	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
8	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	1	3	4	2	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4		
9	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	2	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4		
10	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	1	3	2	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4		
11	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	1	2	3	2	1	2	1	2	2	4	2	2	2		
12	4	3	3	2	4	3	2	2	3	3	4	1	2	3	4	1	1	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	1	3	1	1	2	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	2	2	4	4	2	3	3	
13	4	3	3	4	2	3	3	2	1	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	1	4	3	4	4	4	4	1	2	1	4	1	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	2	4	2	2	3	2		
14	3	4	3	4	4	1	4	3	2	4	4	2	3	1	4	2	2	4	4	2	4	1	2	4	2	2	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	2	1	1	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	
15	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	1	4	3	4	3	1	3	4		
16	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	2	4	2	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	2	4	2	2	3	2		
17	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4		
18	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	1	2	2	4	1	1	1	3	4	3	2	2	3	4	4	4	4	2	3	2	4	2	1	3	4		
19	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4		
20	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	2	3	3	4	2	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	1	1	2	2	4	4	3	3	4		
21	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4		
22	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	4	4	4	4	4		
23	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	2	3	4	
24	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	2	4	4	4	4	3	2	4
25	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	4	3	4	3	3	1	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	1	3	1	3	3	1	4	2	4	2	2	1	4		

26	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	1	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	
27	4	3	3	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	4	4	4	1	4	4	1	4	2	4	3	2	4	4		
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4
29	3	3	4	3	4	2	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	2	4	4	2	1	2	3	4	2	3	3	2			