



VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**EL INTERNET EN EL CELULAR Y LA CREATIVIDAD
ARTISTICA EN ESTUDIANTES DE DIBUJO Y
ESCULTURA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO
QUISPE TITO DE CUSCO - 2021**

PRESENTADO POR:

Br. FREDY CANLLA PACHECO

<https://orcid.org/0000-0003-0343-1773>

PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

LIMA – PERÚ

2022



VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA DE POSGRADO

TÍTULO DE LA TESIS

**EL INTERNET EN EL CELULAR Y LA CREATIVIDAD
ARTISTICA EN ESTUDIANTES DE DIBUJO Y
ESCULTURA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO
QUISPE TITO DE CUSCO – 2021**

LINEA DE INVESTIGACIÓN

DESARROLLO DE UNA EDUCACIÓN DE CALIDAD CONECTADA
AL EMPLEO Y EL SERVICIO A LA SOCIEDAD.

ASESORA

Dra. MARIA EXALTACION VARA LICONA

Código ORCID 0000-0003-0687-9952

DEDICATORIA

A mi hijo Fedynko Yu Donovan, gracias a su llegada, ha sido la razón que me ha impulsado a superarme todos los días, a seguir mis metas y poder llegar a cumplir con mis ideales de superación; gracias a él he aprendido a superar los retos que nos pone la vida, para eso no hay obstáculos, ni tiempo que impida el poder lograrlo.

A la compañera de mi vida, que siempre me brindó apoyo, cariño y confianza para culminar esta nueva fase en mi existencia.

Con la estima personal que me caracteriza, dedico este trabajo de investigación a aquellas personas que realizaron muchas cosas en la vida para que logre alcanzar mis sueños, por la motivación y por darme el aliento cuando experimentaba desánimo y desconfianza, a ellos mi agradecimiento y mi corazón por siempre.

AGRADECIMIENTO

A nuestros maestros de la Universidad Alas Peruanas por toda la sapiencia entregada a cada momento de mis estudios.

RECONOCIMIENTO

Al Rector de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, por haber sido el facilitador de aplicar los cuestionarios de nuestra investigación, de la misma manera por el apoyo desinteresado para la aplicación de nuestro trabajo de investigación.

A los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, ya que sin su colaboración se hubiera hecho difícil la ejecución de nuestra investigación.

A la nuestra Universidad Alas Peruanas por darnos la oportunidad de continuar con los objetivos educativos que nos hemos trazado; asimismo, a nuestro asesor, por ayudarnos con la consejería de nuestro estudio y con el procedimiento que esta demanda para su culminación.

ÍNDICE

TÍTULO DE LA TESIS	ii
CARATULA	ii
DEDICATORIA	15
AGRADECIMIENTO	16
RECONOCIMIENTO	17
ÍNDICE	18
ÍNDICE DE TABLAS	21
Resumen	23
Abstract	24
INTRODUCCION	25
CAPÍTULO I	27
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	27
1.1 Descripción de la realidad problemática	27
1.2 Delimitación de la investigación	18
1.2.1 Delimitación espacial	18
1.2.2 Delimitación social	18
1.2.3. Delimitación temporal	18
1.2.4. Delimitación conceptual	18
1.3. Problemas de investigación	19
1.3.1. Problema principal	19
1.3.2. Problemas específicos	19
1.4. Objetivos de la investigación	19
1.4.1. Objetivo general	19
1.4.2. Objetivos específicos	19
1.5. Justificación e importancia de la investigación.	20
1.5.1. Justificación	20
Justificación Teórica	20
Justificación Práctica	20
Justificación Social	21
Justificación Metodológica	21
1.5.2. Importancia	21
1.6. Factibilidad de la investigación	22
1.7. Limitaciones del estudio	22
CAPÍTULO II	23
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	23
2.1. Antecedentes del problema	23

2.1.1 Antecedentes internacionales	23
2.1.2 Antecedentes nacionales	26
2.2 Bases teóricas o científicas.....	28
2.2.1. El internet en los celulares.....	29
2.2.2. El teléfono celular.....	29
2.2.3. Historia del teléfono celular	30
2.2.4. Formas de evolución de la telefonía móvil	31
2.2.5. Evolución de la telefonía celular	33
2.2.6 Desarrollo de la telaraña mundial de internet en los celulares	34
2.2.7. Las redes sociales	35
2.2.8. Uso y abuso del internet en los celulares.....	36
2.2.9 Definición de smartphones	40
2.2.10 Uso y abuso de los smartphones.....	41
2.2.11.La creatividad.....	45
2.2.12. Comprensión de la creatividad.	47
2.2.13. Características de la creatividad.....	48
2.2.14. Dimensiones de la creatividad:	49
2.2.15. Tipos de creatividad.....	51
2.2.16. Fases del proceso creativo.	51
2.3 Definición de términos básicos.....	53
CAPÍTULO III.....	56
HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	56
3.1 Hipótesis general	56
3.2 Hipótesis específicas.....	56
3.3 Definición conceptual y operacional de las variables.....	56
Variable X: EL INTERNET EN LOS CELULARES.....	56
3.4 Cuadro de operacionalización de variables	57
CAPITULO IV	59
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	59
4.1 Tipo y nivel de investigación	59
4.1.1 Tipo de Investigación	59
4.1.2 Nivel de Investigación	60
4.2 Métodos y diseño de investigación.....	60
4.2.1 Métodos de Investigación	60
4.2.2 Diseño de la Investigación	61
4.3 Población y muestra de la investigación.....	61
4.3.1 Población.....	61
4.3.2 Muestra	62
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	63

4.4.1 Técnicas	63
4.4.2 Instrumentos	63
4.4.3 Validez y confiabilidad	64
4.4.4 Plan de análisis de datos.	69
4.4.5 Ética en la investigación	70
CAPÍTULO V	71
RESULTADOS	71
5.1 Análisis descriptivo	71
5.2 Análisis inferencial.	79
5.2.1 Prueba estadística para la determinación de la normalidad	79
5.2.2. Proceso de prueba de hipótesis (Contrastación de Hipótesis)	82
CAPÍTULO VI	92
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	92
CONCLUSIONES	94
RECOMENDACIONES	95

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable X.....	58
Tabla 2 Variable Y.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 3 Población en estudio	62
Tabla 4 Muestra de estudio	63
Tabla 5 Tabla de conversiones de los puntajes obtenidos	65
Tabla 6 Resumen del procesamiento de los casos	66
Tabla 7 Estadísticos de fiabilidad	66
Tabla 8 Tabla de conversiones de los puntajes obtenidos	67
Tabla 9 Resumen del procesamiento de los casos	68
Tabla 10 Estadísticos de fiabilidad	68
Tabla 11 Percepción sobre el celular	72
Tabla 12 Percepción sobre la manipulación de los celulares.....	73
Tabla 13 Percepción sobre el conocimiento de las funciones de los celulares.....	74
Tabla 14 Percepción sobre la creatividad artística.....	75
Tabla 15 Percepción sobre la motivación creativa	76
Tabla 16 Percepción sobre la imaginación constructiva.....	77
Tabla 17 Percepción sobre el conocimiento creativo	78
Tabla 18 Prueba de Kolmogorov-smirnov para una muestra	80
Tabla 19 Matriz de correlación de Spearman	83
Tabla 20 Niveles de correlación	83
Tabla 21 Correlación entre el uso de celulares y la creatividad artística.....	85
Tabla 22 Correlación entre los celulares y la imaginación constructiva artística	¡Error!
Marcador no definido.	
Tabla 23 Correlación entre los celulares y la motivación creativa artística	¡Error!
Marcador no definido.	
Tabla 24 Correlación entre los celulares y el conocimiento creativo artístico	¡Error!
Marcador no definido.	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Percepción sobre el celular	72
Figura 2 Percepción sobre la manipulación de los celulares	73
Figura 3 Percepción sobre el conocimiento de las funciones de los celulares	74
Figura 4 Percepción sobre la creatividad artística	75
Figura 5 Percepción sobre la motivación creativa	76
Figura 6 Percepción sobre la sobre la imaginación constructiva.....	77
Figura 7 Percepción sobre el conocimiento creativo	78
Figura 8 Distribución de frecuencias de los celulares	81
Figura 9 Distribución de frecuencias la creatividad artística.....	82
Figura 10Correlación entre los celulares y la creatividad artística.....	85

Resumen

El objetivo de la presente tesis fue el determinar la relación entre el uso del internet en los celulares y la creatividad artística en estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito De Cusco - 2021, para ello se realizó el diseño al diseño No Experimental - transeccionales que tienen como objetivo describir la influencia del uso del internet en los celulares en la creatividad artística en un momento determinado. La investigación halló que en la variable el uso del internet en los celulares el 77% de los datos se ubica en el nivel casi siempre en lo que respecta a su percepción sobre el uso del celular tienen los estudiantes, el 14.9% indican siempre, el 5.4% a veces, posteriormente el nivel casi nunca con un 2.7%. Con respecto a la creatividad artística el 64.8% de los datos se ubica en el nivel alto en lo que respecta a su percepción sobre la creatividad artística, seguido por el 17.6 que se ubica en el nivel muy alto, observándose el 12.2% que se ubica en el nivel medio y finalmente el 5.4% del nivel bajo.

Finalmente, la investigación concluye que el valor del estadístico Spearman es de 0,587 y el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,005$). Esto significa que existe una correlación directa, moderada y significativa entre el uso del internet en los celulares y la creatividad artística.

Palabras claves: Celulares, creatividad artística, imaginación constructiva, motivación creativa, conocimiento creativo.

Abstract

In research work, it seeks to determine the relationship between the use of the internet on cell phones and artistic creativity in students of drawing and sculpture at the Universidad Nacional Diego Quispe Tito De Cusco - 2021, for which the design was made to the Non-Experimental design - transectional which aim to describe the influence of the use of the internet on cell phones on artistic creativity at a given time. The research found that in the variable the use of the internet on cell phones, 77% of the data is located at the almost always level with regard to their perception of the use of cell phones by students, followed by 14.9% who always located at the level, observing the 5.4% that is located at the level sometimes, later the level almost never with 2.7%. With respect to artistic creativity, 64.8% of the data is located at the high level with regard to their perception of artistic creativity, followed by 17.6 that is located at the very high level, observing 12.2% that is located in the middle level and finally 5.4% of the low level. Finally, the investigation concludes that the value of the Spearman statistic is 0.587 and the level of significance is 0.000 ($p < 0.005$). This means that there is a direct, moderate and significant correlation between the use of the internet on cell phones and artistic creativity.

Keywords: Cell phones, artistic creativity, constructive imagination, creative motivation, creative knowledge

INTRODUCCION

Las tecnologías recientes que se utilizan en la educación son una herramienta que permite a la ejecución más eficiente de las acciones educativas, es especial en la exploración de una nueva información, este uso se hace muy cotidiana, especialmente en niños y adolescentes que su manipulación es más frecuente, incluso muchos han incurrido en cierto grado de dependencia.

Esta dificultad sobre la utilización del internet del teléfono celular reside en el uso excesivo, vale indicar, que la utilización sin supervisión de un adulto, trae situaciones incómodas dentro de la dinámica familiar, en especial en el ambiente de la Institución Educativa, por ese lado que se genera distracción en el aprendizaje del estudiante, limitada receptividad, falta de concentración, entre otros, estos aspectos provocan el bajo rendimiento académico de los estudiantes.

El internet en el teléfono celular es para los estudiantes un centro de distracción más que un instrumento de intercambio comunicacional, siendo un punto de distracción y evasión en la clase, ya que los estudiantes proporcionan mucho de su tiempo en la diversión con el aparato que a desarrollar las actividades que el docente les otorga; por otro lado, se ve diferente en la hora del receso, donde muchos estudiantes suelen darle mucho de su tiempo a jugar con el celular que a sus juegos de socialización con sus compañeros, de esta forma se conoce el interés que tiene el teléfono celular en el desarrollo del joven dentro de su desarrollo educativo.

Dentro del trabajo hemos procedido a ordenarlo en seis capítulos, tomando en cuenta el Reglamento de Grado Académico de la Escuela de Posgrado de la Universidad Alas Peruanas lo hemos detallado así:

En el Capítulo I: La problemática, delimitaciones, problema general, específicos, objetivos, justificaciones, factibilidad y limitaciones respectivas de la presente investigación.

En el Capítulo II: Marco Teórico; los estudios o antecedentes, bases teóricas y terminos básicos de la investigación.

En el Capítulo III: Las bases conceptuales de las variables, cuadro de operacionalización.

Capítulo IV: El tipo, nivel, diseño y método de la tesis, asimismo la población, muestra, sus respectivas técnicas e instrumentos, procedimientos y ética.

En el Capítulo V: veremos los resultados, Análisis descriptivo, Análisis inferencial, Prueba estadística para la determinación de la normalidad, Proceso de prueba de hipótesis.

En el Capítulo VI, comprenderá la discusión de resultados las conclusiones, las recomendaciones y las referencias bibliográficas. Asimismo, en los contenidos complementarios: se encuentran los anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1 Descripción de la realidad problemática

A nivel mundial se considera a la creatividad como una expresión artística y es parte esencial en el desarrollo de las obras de arte, estas obras tienen por característica la originalidad en su representación de su temática y para lograrlo se requiere la utilización de diversos recursos y en este caso el uso del internet en los celulares.

Jiz (2015) en su investigación nos indica que “los sujetos de estudio de una determinada distribuidora, según su puesto de trabajo, presentaron utilizar la creatividad encontrándose posicionados el 68% en el nivel creativo cotidiano, un 20% mostro ser altamente creativo y un 12% ser poco creativos” (p. 49).

Si hacemos mención a la creatividad, entenderemos como la capacidad de concebir nuevos conceptos o ideas y el cual debe estar representado en una obra escultórica.

Sabiendo que, en los años venideros, el avance tecnológico en los aparatos celulares seguirá dando saltos inesperados y ello podría contribuir considerablemente en la capacidad creativa de los estudiantes de dibujo y escultura.

Los aparatos celulares son unas pequeñas computadoras que fácilmente caben en el bolsillo de cualquier persona. Estos artículos indispensables en la sociedad moderna en nuestro planeta fueron al principio de uso exclusivo de los adultos, adolescentes y cada vez más en los niños. Contribuyen en el desarrollo económico, social y educativo, pero a la vez favorecen a los grandes problemas.

Los aparatos celulares han ido evolucionando considerablemente en nuestra sociedad, aparecen celulares más modernos, atractivos y con diversas aplicaciones, entre ellas el internet. Preferidos en su gran mayoría por los jóvenes en etapa estudiantil. Se podría decir que esta aplicación es la más utilizada y la más necesaria, si bien es cierto que en la actualidad el internet en los celulares beneficia a los estudiantes en su desarrollo académico, también el mismo, es un centro de entretenimiento y distractor preferido por la gran mayoría, por sus mismas características que posee esta aplicación, la que lo convierte en una herramienta indispensable para darle uso en todo momento y aún en los salones de teoría y en los talleres de práctica,

Muchas veces cuando se requiere que elaboren un boceto, bosquejo o un simple diseño para desarrollar un proyecto escultórico apelan al internet en el celular, como fuente de información y como recurso indispensable para obtener la idea, por la misma facilidad de acceso que posee y a partir de ello elaborar el proyecto deseado, lo cual esta herramienta les permite afianzar de mejor manera su capacidad creativa y de imaginación.

Por estas consideraciones los estudiantes que se encuentran en proceso formativo requieren optimizar sus capacidades creativas y teniendo como recurso el uso del internet en el teléfono celular, pueden fortalecer su capacidad de análisis, interpretación y solución de la problemática de la sociedad a través de una interpretación escultórica.

En América Latina un porcentaje del 70% de personas van a contar con un teléfono móvil y se esperamos que ese total se aproxime a un 78% en unos 3 a 4 años. Podríamos decir que la gran mayoría de suscriptores tienen conexiones que se encuentran en la zaga del desarrollo tecnológico. En un porcentaje de 45% presentan conexiones de 3G y el 39% están con 2G. Tan solo el 16% presentan

una conexión de 4G, porcentaje que es menor en comparación a Estados Unidos con un 62% o incluso en comparación a nivel mundial con un 23%. Una proyección para el 2020 en cuanto a la conexión 4G superen al 38% y las conexiones de 2G se rezaguen al 22%. (p. 04)

En el Perú, más del 90% de los teléfonos celulares son smartphones, manifestando que entre 3 a 4 usuarios tienen un móvil inteligente y el informe de la Counterpoint Research en 2014, se indica que existe 31,9 millones de celulares, teniendo la presentación del 102,9%; observando que se tiene la expectativa de un incremento del 119,5% para el 2020, hasta los 39,8 millones de dispositivo.

Es así que la asociación del teléfono móvil a la creatividad es muy latente en nuestro medio, ya que muchas personas recurren al uso del internet en los celulares para buscar información y muchas veces la inspiración para encontrar sus propias ideas y así tener un pensamiento claro de lo que quiere desarrollar. El uso de la creatividad no sólo se aplica al dibujo, pintura o la música, más bien, podríamos decir que nos encontramos ligados a la personalidad creativa de cada sujeto. Sabemos que la creatividad es la capacidad cognitiva que se encuentran impregnada en la personalidad de cada estudiante, siendo una forma de ser y de pensar de cada uno de ellos, podríamos decir también que viene a ser una manera distinta de manejar la información asimilada y transformarla a la realidad.

Con ello, la educación moderna bajo los efectos de la globalización enfrenta uno de los desafíos más grandes de nuestra historia, como es la presencia de los aparatos celulares en el desarrollo de los trabajos creativos de los estudiantes. Esta tecnología que avanza a pasos agigantados y acelerados en la sociedad moderna; poniendo en la dificultad de imaginarse una vida sin el uso de un celular, especialmente cuando son usados para recoger información y volcarlo en trabajos de creatividad..

El presente trabajo de investigación está basado en recoger información sobre el uso del internet en el teléfono celular como recurso y el desarrollo de la creatividad artística de los estudiantes de la Facultad de Artes Visuales especialidad de Dibujo y Escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco.

1.2 Delimitación de la investigación

1.2.1 Delimitación espacial

La investigación se llevará a cabo en la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco.

1.2.2 Delimitación social

La agrupación social que se ha propuesto son estudiantes de la Facultad de Artes Visuales especialidad de Dibujo y Escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco, tomando en cuenta la no diferenciación de clase social, política y religiosa.

1.2.3. Delimitación temporal

A partir del mes de junio del 2021 a septiembre del 2022.

1.2.4. Delimitación conceptual

En este aspecto, vamos a tomar en cuenta la conceptualización de las variables, para ello tenemos:

Internet en los celulares. Educared (2012) manifiesta: Un teléfono móvil es un equipo electrónico de tipo inalámbrico que tiene acceso a una red de telefonía móvil. Recibe el nombre de celular porque se hace uso de las antenas que presentan el sistema de centros de repetir señales que sirven de comunicación entre estos móviles, cada una de ellas es denominada una célula, se sabe que hay redes telefónicas móviles de tipo satelital. Una de las características más importantes es la portabilidad que presentan, que permite comunicarse desde casi cualquier lugar. La principal función que cumplen es la comunicación de voz, por otro lado, se tiene la función de ser cámara fotográfica y de ser utilizado como agenda con el acceso a internet; este sistema nos permite realizar la reproducción de video y de audio, de la misma manera presenta un sistema de GPS que permite la ubicación del celular en problemas de extravío. (p. 12)

1.3. Problemas de investigación

1.3.1. Problema principal

PG: ¿Cuál es el nivel de relación entre el internet en el celular y la creatividad artística en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021?

1.3.2. Problemas específicos

PE₁: ¿Cuál es el nivel de relación entre el internet en el celular y la Motivación creativa en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021?

PE₂: ¿Cuál es el nivel de relación entre el internet en el celular y la Imaginación constructiva en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021?

PE₃: ¿Cuál es el nivel de relación entre el internet en el celular y el Conocimiento creativo en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021?

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

OG: Determinar el nivel de relación entre el internet en el celular y la creatividad artística en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021.

1.4.2. Objetivos específicos

OE₁: Establecer el nivel de relación entre el internet en el celular y la Motivación creativa en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021.

OE₂: Identificar el nivel de relación entre el internet en el celular y la Imaginación constructiva en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021.

OE₃: Precisar el nivel de relación entre el internet en el celular y el Conocimiento creativo en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021.

1.5. Justificación e importancia de la investigación.

1.5.1. Justificación

Justificación Teórica

La enseñanza de las artes visuales con énfasis al desarrollo de la calidad educativa pretende mejorar la capacidad creativa de los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ desde la experiencia cotidiana, en la producción Artística; a identificarse, comunicar, apreciar y expresarse en la sociedad.

El desarrollo de la investigación nos permitirá enfocar de mejor manera la dimensión Estética y creativa, el cual nos ayudará a incrementar la potencialidad artística y creativa de los estudiantes, dinamizando significativamente el quehacer artístico en la Universidad en mención. Por otro lado, se requiere, que los maestros asumamos con responsabilidad una política educativa en la formación artística de los estudiantes valiéndonos de los recursos tecnológicos que la ciencia nos provee y propiciando la creatividad como una expresión natura.

Justificación Práctica

Permitir que los estudiantes denoten la autonomía, capacidades y la independencia durante el proceso de aprendizaje, respeto hacia las demás expresiones artísticas, muestren afecto y empatía hacia los demás y hacia la naturaleza, con sentido de identidad en el tiempo y el espacio que les rodea, sentido de orden, equilibrio y responsabilidad características esenciales de la vida social y de los individuos.

Justificación Social

El propósito de este proyecto es lograr también que los estudiantes, alcancen un desarrollo profesional completo, evidenciando mediante acciones cotidianas, la influencia del uso del internet en los aparatos celulares y de qué maneras estas influyen en la creatividad artística. Debido al elevado consumo del internet en los celulares que tienen los estudiantes en nuestra muestra vamos a realizar un trabajo de investigación donde indagaremos la influencia del internet en los celulares de los estudiantes, si repercute de manera negativa en su desarrollo creativo, es provechoso realizar esta dificultad para determinar porque los estudiantes se entretienen y atienden más a su aparato celular que en prestar atención a su maestro. Además, es importante saber la opinión de los estudiantes sobre la importancia e indispensable del uso del internet en el celular.

Justificación Metodológica

En el análisis de los datos se hizo uso del método científico, situaciones que pueden ser investigadas por la ciencia, para ello se han utilizado diseños, métodos y un tipo de investigación que nos va a permitir acercarnos a una determinada realidad educativa; de la misma manera se aplicará instrumentos que van a tener una validez y confiabilidad, que con el transcurrir del tiempo se harán indispensables para ser utilizados en posteriores informes de investigación.

1.5.2. Importancia

Con este trabajo de investigación, se pretende determinar la capacidad imaginaria, el vuelo creador y desarrollo de las habilidades con el uso del internet en los celulares y de qué manera pueden contribuir en la percepción, interpretación y análisis de los estudiantes, y desarrollar sus habilidades en la ejecución de sus obras y la concientización de los individuos.

1.6. Factibilidad de la investigación

Se propone el conocimiento de la influencia del uso del internet en los celulares en la creatividad artística de los estudiantes, la cual es de tipo práctico y su conocimiento propondrá mejoras de necesidades de una Institución y de las autoridades que dirigen la misma.

1.7. Limitaciones del estudio

Dentro de las limitaciones, se han encontrado dificultades en la realización del presente proyecto de investigación, dentro de ellos se observa:

- El acceso a la intervención (información) de la Universidad en mención.
- La poca colaboración de los estudiantes de la Universidad en el llenado de los cuestionarios.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1. Antecedentes del problema

2.1.1 Antecedentes internacionales

Arévalo, R. (2021) “*El uso de la tecnología como herramienta potenciadora de la creatividad en la clase de lengua castellana*”. Cuyo objetivo fue diseñar la estrategia pedagógica en función de la tecnología, que permita potenciar en los estudiantes del 8 y 9 grado de Colegio José María, la creatividad en la lengua castellana en base a la teoría de Edward de Bono como referencia, considera al pensamiento creativo como la génesis para la creación de nuevas ideas, lo mismo que el pensamiento lateral, que son los propiciadores del impulso de nuevas ideas. Lo mismo se observa con lo mencionado por la Declaración Universal de la UNESCO (2013) con el tema de las TIC en la educación; las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son las que complementan, enriquecen y transforman a la educación, por otro lado la UNESCO participa en indicarnos que los conocimientos sobre las diferentes maneras donde la tecnología facilita el ingreso a una educación, donde se reduce las diferencias en el proceso de aprendizaje, la ayuda a los maestros, permite el mejoramiento en la eficacia y el proceso del aprendizaje, incrementar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación.

Guzmán M. (2019) realiza la investigación: *“El arte como terapia para favorecer el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscomisional # 497 Santa María Eufrasia en el período lectivo 2018-2019”*, desarrollado en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil -Ecuador; arribando a las siguientes conclusiones: Se define el impacto del arte en los estudiantes de 4 a 5 años como terapia en el desarrollo de la creatividad en el área pedagógica.

Por otro lado, se hace de importancia considerar que el arte como terapia presenta una serie de beneficios, ya que permite del desarrollo de la imaginación como de la creatividad, permite mejorar una serie de habilidades comunicativas del estudiante y también se hace útil para incrementar los vínculos afectivos con sus progenitores. Vale indicar que el arte como terapia permite la expresión del pensamiento creativo y divergente que ayuda a presentar contacto con el proceso de la toma de ideas, el autoconocimiento de un tema y la motivación del estudiante. Los tres aspectos vinculan la ruta de la cognición que se crea por medio de la estimulación artística donde el estudiante cuenta con un conocimiento previo que se hace de necesidad para efectuar las diferentes actividades que realiza, como es el caso de: la capacidad de creación y expresión de sus emociones, permite la resolución de problemas, accede a tener confianza en uno mismo, permite la motivación y la presencia de ideas creativas, de la misma manera presenta una motivación para finalizar las actividades propuestas.

Rico, A. (2019) *Evaluación del uso de APPs que abordan los procesos creativos en la educación artística formal*. Programa de Doctorado en Investigación Transdisciplinar en Educación Tesis Doctoral de la Universidad Valladolid. El presente informe se efectúa por medio de una metodología que está fundamentada dentro del proceso de evaluación de tipo comprensivo y por otro lado en los procesos de criterios y estándares. Se espera conocer a una serie de Apps que nos son de utilidad como medios didácticos para desarrollar cada etapa de los procesos de la creatividad de los estudiantes, por medio de la ejecución de la metodología activa, y apoyando el aprendizaje de tipo cooperativo. En conclusión las Apps nos brindan un aprendizaje basado en el descubrimiento, ya que su escaso contenido de texto y la explicación de éste no permite conocer una buena

creatividad en el estudiante. Esto, que a un inicio es una de las grandes desventajas, que a la larga se pueden transformar en una ventaja que se utilizará como una metodología activa.

Gutiérrez (2018) realiza la investigación: *“El uso problemático del teléfono móvil: desde el abuso a su consideración como adicción comportamental”*, efectuada en la Universidad Complutense de Madrid – España; llegando a las conclusiones siguientes: Se ha ubicado la validez discriminante entre las dimensiones de usuarios de la MPPUS (Ocasionales, Habituales, en Riesgo y Problemáticos), de acuerdo con la clasificación de Chow (2009) que lo propuesto. En líneas generales, la ECAM indica que la mayoría de los niveles de craving son aproximadamente entre los 35 años, cambiándose de acuerdo con la edad. No hay, de forma contraria, permite las diferencias entre sexos. El estudio de la curva de ROC permite conocer los puntos con los cuales parte los diferentes niveles de craving, partiendo desde su desaparición hasta el punto de adicción. Tomando en cuenta que la utilización de los celulares deriva en todo un círculo de adicción que se parece al de las drogas o el alcohol que no solo se presenta en adolescentes sino en los propios adultos. El uso dificultoso permite diferenciar en base a las variables psicológicas, en todo su contexto, como el ‘craving’ es propio del comportamiento adictivo de las personas.

Juárez (2017) realiza la investigación: *“El uso de dispositivos móviles y su influencia en la comunicación familiar”*, Universidad de San Carlos Guatemala; Concluye: La ejecución del informe, ha permitido la observación de situaciones de cómo influye la utilización de los aparatos de comunicación de manera donde los hogares de nuestro entorno tienden a comunicarse, llegando a la conclusión de: La utilización que se le otorga a los celulares en familia, influye en el diálogo familiar, ya que al instante de ser usado se disminuye importancia y tiempo a la comunicación en familia; siendo de necesidad para el fortalecimiento de la unión familiar sino también para enseñar actitudes y valores, proporcionar cultura y los hábitos adecuados a los hijos, que no son enseñados por intermedio del uso de los celulares. La utilización que las familias prestan a los celulares se hace de acuerdo a que en gran magnitud la edad de los integrantes de la familia tiene, ya que cada

uno tiene un interés de por medio. En determinados casos se percibió que los padres de familia usan los celulares de tipo (Smartphone) para comunicarse, responder mensajes o la revisión de sus redes sociales; los estudiantes universitarios lo utilizan de forma continua y los niños cuando los padres permiten su uso y lo usan para jugar videojuegos en períodos de 10 a 15 minutos.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Flores (2019), realiza la investigación: *“Estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de diseño gráfico de un Instituto Técnico Superior de Lima*, efectuado en la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima; arribando a las conclusiones siguientes: El diseño de una estrategia metodológica que permite aumentar los grados de creatividad en los estudiantes del curso de Fundamentos Visuales de la carrera de Diseño Gráfico de un instituto privado de Lima, la mencionada propuesta considera las diferentes dimensiones que se hacen presente en el momento del desarrollo del área y con el uso del método problémico se incide en el desarrollo de la capacidad creativa, con ello se cumple con el objetivo general indicado dentro de la investigación. Se tuvo éxito en la ejecución de la primera tarea científica, después de ello se utiliza las técnicas e instrumentos de recolección de datos en la unidades de análisis, después del análisis posterior de los datos permite la obtención de un diagnóstico minucioso de la capacidad de la creatividad artística de los estudiantes del área, evidenciándose cuales son las importantes falencias que están presentes en el momento del proceso creativo de los estudiantes y así poder enfocar dentro de la propuesta la solución para subsanar estas falencias. Una vez sistematizado los fundamentos teóricos y prácticos de la estrategia metodológica en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del curso Fundamentos Visuales, con ello se ha recurrido el planteamiento y estudio de las categorías apriorísticas, donde se ha visto desde una óptica de los autores de base; posteriormente, se ha sistematizado, por medio de un proceso de triangulación y codificación, las categorías que se perciben dentro del proceso de investigación, en consecuencia se ha cumplido con la segunda tarea científica.

Infantes y Ruíz (2018) realizan la Investigación: *“Programa de actividades*

gráfico plásticas para desarrollar la capacidad creativa en niños de educación inicial”, ejecutada en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI; teniendo las conclusiones siguientes: La aplicación del programa de actividades gráfico plásticas influye significativamente en los niveles de desarrollo de la capacidad creativa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. Kinder Mi nuevo amanecer de Huamachuco, Sánchez Carrión – La Libertad, en el 2017, demostrado por la prueba de hipótesis arroja que $t_c 10.7143 > t_T 1.7531$; en consecuencia, se rechaza la H_0 , a un nivel de significancia de 5% y se acepta la H_1 . La aplicación del programa de actividades gráfico-plásticas influye significativamente en los niveles de desarrollo de la fluidez capacidad creativa de los niños de 5 años de la I.E.P. Kinder “Mi nuevo amanecer” de Huamachuco, Sánchez Carrión – La Libertad, en el 2017, demostrado por la prueba de hipótesis arroja que $t_c 8.3441 > t_T 1.7531$; en consecuencia, se rechaza la H_0 , a un nivel de significancia de 5% y se acepta la H_1 . La aplicación del programa de actividades gráfico-plásticas influye significativamente en los niveles de desarrollo de la flexibilidad de la capacidad creativa de los niños de 5 años de la I.E.P. Kinder “*Mi nuevo amanecer*” de Huamachuco, Sánchez Carrión – La Libertad, en el 2017, demostrado por la prueba de hipótesis arroja que $t_c 7.3876 > t_T 1.7531$; que $t_c 10.7143 > t_T 1.7531$; en consecuencia, se rechaza la H_0 , a un nivel de significancia de 5% y se acepta la H_1 .

Quispe (2017)) realiza la investigación: *interpretación estética del modelado en la estimulación creativa presentada en la Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes “Diego Quispe Tito” del Cusco*; llegando a las siguientes conclusiones: El modelado como en técnica en pasta de sal, es una propuesta a la institución como práctica educativa que ayuda de forma positiva en el apremio de la creatividad de los estudiantes, logrando la generación de las capacidades e intereses dentro del área de estudio de la Educación Artística. Las expresiones artísticas propuestas de forma individual por los jóvenes en el proceso de la construcción del informe con la aplicación de la técnica del modelado en pasta de sal, estimulando de forma positiva las capacidades de la creatividad en los jóvenes, permitiendo conocer las preferencias de cada estudiante de manera clara. La utilización de la pasta de sal como recurso para la expresión libre en la técnica del modelado, permitió su

eficiencia y accesibilidad en la parte económica como en su uso, constituyendo un punto más que es estimulado en la construcción de las labores artísticas. (p. 153).

Cari y Soncco (2016) realizan la investigación: “*Aplicación del taller "mis manos son mágicas"* para desarrollar la capacidad creativa de los niños de 5 años de la institución educativa inicial Jesús Niño del distrito de Tiabaya, Arequipa-2015, efectuado en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa; llegando a las conclusiones siguientes: Con la evaluación de la eficacia de los talleres "Mis manos son mágicas" se desarrolla en nivel creativo de los estudiantes de 5 años en la institución educativa inicial Jesús Niño del distrito de Tiabaya, se encontró que el uso de los talleres resulta eficaz, logrando el 100% de niños y niñas evaluados incrementaron el grado de sus capacidades creativas. El grado de habilidad en la creación de los estudiantes de 5 años de la mencionada Institución Educativa antes de la ejecución de los talleres "Mis Manos son mágicas" resulta deficiente en un 11%. Hemos realizado la aplicación y validación de la eficacia de los talleres "Mis Manos son mágicas" para desarrollar las capacidades creativas que indican que los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Niño del Distrito de Tiabaya, realizando 5 sesiones de aprendizaje ejecutada en dos meses, en la cual demostramos la mejora dentro del desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años.

Cuba (2016) realiza un trabajo de investigación titulado: “*Uso de los celulares con internet y rendimiento académico de estudiantes universitarios, Universidad de Lima*”; Concluye. Que la utilización de los Smartphones no impresiona el promedio académico de los estudiantes, sí modifica el tiempo que se proporciona a las acciones académicas. Permite ganar tiempo en la búsqueda de conocimiento y las coordinaciones académicas. Se hace necesario que el usuario debe de conectarse continuamente con el celular para sentir la comunicación para evadir el aburrimiento de las personas. (p. 142)

2.2 Bases teóricas o científicas

2.2.1. El internet en los celulares

Durand (2012), indica que el servicio de internet es conceptualizado como un “conjunto de redes que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos denominado TCP/IP (son protocolos de red en los que se basa internet y permiten la transmisión de datos entre computadoras)” (p. 11).

Todo esto se presenta en el año de 1969, cuando una representación del Departamento de Defensa de Estados Unidos empieza a indagar sobre alternativas frente a una posible guerra atómica que interrumpiera la comunicación entre las personas. Pasado tres años se da inicio a una demostración ante el público sobre el sistema creado.

Tras lo dicho anteriormente, se hace importante indicar la diferencia que existe entre los términos, Internet y la World Wide Web. Cuando hablamos de la WWW, indicamos que es un sistema de información propuesto en el año de 1989, donde el servicio accede a una información que está enlazada por medio del protocolo HTTP (Hiper Text Transfer Protocol) que permite incursionar en la búsqueda de información.

Durand (2012), menciona que el trabajo que se hace por el internet ha incrementado cualquier tipo de previsión y constituye la revolución dentro de la sociedad moderna en la que se está viviendo. Todo este suceso permitió que el sistema se transforme en un eje principal de las comunicaciones, el comercio y el entretenimiento dentro de todo el ámbito del planeta. (p.15)

Este hecho ha permitido ingresar a la educación para que los estudiantes tengan una herramienta básica para poder ingresar a buscar datos que les van a ser importantes en la educación que desarrollan, por ende, su labor educativa será más provechosa.

2.2.2. El teléfono celular

Considerado como un equipo que facilita transmitir la voz haciendo uso de un medio físico, para ello se utiliza un cable de cobre, éste es de tipo inalámbrico como el aire, a través de éste se mandan señales electromagnéticas donde se

irradian a una determinada frecuencia. (Castro, 2012, p. 3).

Como el receptor se le denomina móvil porque tanto el emisor encuentra en movimiento mientras se realiza la conversación.

Es considerado al celular como un medio de valioso aporte, donde se consideran sus ventajas y desventajas relacionados con su uso, dependiendo completamente del usuario, este puede perder su razón, si se le da un mal uso.

Para analizar lo positivo y negativo de este servicio, empezaremos nombrando los aspectos positivos

2.2.3. Historia del teléfono celular

Cuando Alexander Graham Bell inventó el teléfono, no se imaginó que sería un dispositivo indispensable para el ser humano y parte de un estilo de vida partiendo de una necesidad para la comunicación entre las personas.

Al transcurrir el tiempo este dispositivo fue evolucionando de una manera muy acelerada, con la finalidad de la satisfacción de las necesidades de los que lo usan, de ahí que, como la telefonía inalámbrica, se presenta en los años 70, transformándose este dispositivo móvil en una herramienta de suma importancia para las personas que tienen negocios y para las personas comunes. (Castro, 2012, p. 5).

Fue Martin Cooper el pionero en establecer este tipo de tecnología, es considerado como "el padre de la telefonía celular" al proponer el primer radioteléfono, en los Estados Unidos en los años 1973, cuando laboraba para la empresa Motorola; en el 1979 fue cuando se hizo notar y se pudo apreciar el nacimiento del comercio digital en Tokio, Japón.

Ya el año de 1981, se introdujo un sistema celular similar a AMPS (Advanced Mobile Phone System) por medio de los países nórdicos. Ya en los Estados Unidos, se adoptó normas y reglas para la puesta en marcha del servicio comercial de telefonía celular, reconociendo a la firma que regula ese lugar, en el año de

1983 se opera el primer sistema comercial en la ciudad de Chicago.

Con esta postura, ya son varios los países que colocan una telefonía de tipo convencional inalámbrica. Esta tecnología fue aceptada, en ellos primeros años ya se estuvo saturando su servicio. Es así que se dio la necesidad de buscar otras formas de acceder a este tipo de servicio y se buscó el sistema analógico digital, con la finalidad de prestar un mejor servicio a los usuarios. Una forma de reconocer una etapa de la otra es la telefonía celular que se caracteriza por diferenciar las generaciones.

2.2.4. Formas de evolución de la telefonía móvil

La evolución de la telefonía móvil desde su inicio fue de mejorar en sus sistemas y diseños con el objetivo de dar una satisfacción a las posibles necesidades de los usuarios, con esta razón se incorporó las varias generaciones, así tenemos:

Primera generación (1G)

Esta primera generación de telefonía móvil da inicio en el año de 1979, conociendo que una de las principales características está: Una tecnología analógica, sólo considerado para la voz, con una calidad de velocidad baja y pobre, el uso de las celdas es de transferencia imprecisa, está basada en FDMA (Frequency División Múltiple Access), presenta inseguridad, la predominancia de la tecnología de esta generación es AMPS (Advanced Mobile Phone System) sistema avanzado de telefonía móvil.

Segunda generación (2G)

Es en el año de 1990 donde se presenta la etapa de la segunda generación, en esta era aparece la parte digital, fue presentando las siguientes características: Protocolos más sofisticados de codificación, presencia de tecnología digital, la velocidad es más alta para el uso de la voz, los datos tienen un manejo con velocidad más baja, presencia de soportes de protocolos de inscripción de la información.

La mencionada generación lleva el nombre de PCS (Personal

Communication Services). Una de las tecnologías que predomina en esta etapa viene a ser GSM (Global System for Mobile communications), IS-136 (conocido también como TIA/EIA136 o ANSI-136) y CDMA (Code Division Multiple Access) y PDC (Personal Digital Communications), ésta última tecnología es usada en Japón.

Generación 2.5G

Su surgimiento es con el objetivo de generar un vínculo con las tecnologías 2G y la 3G, con ello se convierte en más económicas en cuanto a su actualización, en especial de una red de 2G a otra de 3G. Las características de compatibilidad en las tecnologías 2 y 3G son adecuadas.

Tercera generación (3G).

En esta generación la tecnología debe tener las siguientes características: Correlación directa de la voz y los datos con un acceso inalámbrico al sistema de Internet, poseer altas velocidades de su información, tener un soporte de voz, audio y video en movimiento, presencia de videoconferencias, poseer velocidades máximas de 2Mbps, que están basados en CDMA (Code Division Multiple Access), tener gran ancho de banda.

Ya en Japón a finales del 2001 comienza a ser operativa la red de tercera generación en el mundo. Este tipo de red es desarrollada por la empresa NTT DoCoMo procedente del Japón.

Una de las ventajas que se ofrecen es la tecnología móvil e inalámbrica que se ubican en la posibilidad de poder navegar por el servicio de Internet, de las cuales alcanzan hasta 144 Kbps.

Una mayor ventaja para el cliente es de poder transmitir los datos desde cualquier lugar, haciendo uso de su dispositivo móvil u otro celular que se consigne de módem para poderlo

utilizar como el centro de acceso al servicio de internet, para poder bajar videos y sobre todo archivos de la red.

Cuarta generación (4G)

En esta generación la velocidad es más rápida que la generación 3G. nace sus pruebas en el año 2005 y se planea iniciar con pruebas sobre esta tecnología y su comercialización hizo esperar hasta el año 2010. Una vez que la 3G es reemplazada por la de 4G, se iniciaron las investigaciones y sobre todo a la transmisión de los paquetes de esta tecnología celular, de la misma manera se construye una red de sistemas experimentales.

Una vez puesto en uso esta generación, se observa altas velocidades en su manejo, presentando problemas, como es el caso de un incremento en la susceptibilidad de interferencia reflejada por las señales en determinados objetos que están cerca a los usuarios. Con ello se deben desarrollar nuevos y mejores maneras de una codificación de las señales.

2.2.5. Evolución de la telefonía celular

Schmidt, E. y Cohen, J, (2014) explica "En el año 90 se guardaba la excepción de contar con teléfono celular, ya que un pequeño grupo de familias tenían uno; el monopolio de la telefonía estatal se iba presentado en nuestro país, ya a mediados de esa década se fueron privatizando las empresas y con ello se rompe el monopolio.

Hoy en día podemos observar que las pequeñas y medianas empresas ingresan al mercado para ofrecer los servicios de telefonía celular. Esta se ha transformado en una manera de comunicación indispensable para un país que quiere su desarrollo, ya que facilita el diálogo continuo, el intercambio de información, con la puesta en común de las nuevas tecnologías se pueden desarrollar nuevas culturas, todas estas situaciones tan sólo con el uso del internet que tienen los celulares.

El crecimiento de esta tecnología ha sido exponencial, ya en el primer semestre del año 2010, se incrementa alrededor de 17,571,895 dispositivos móviles dentro de nuestra patria que están distribuidos en todo el país, notándose que 7,110,342

son de la empresa Telefónica, prosiguiendo la empresa de Claro con 6,280,000 y finalmente las empresas que recién hicieron su ingreso a nuestro mercado en un número de 4,181,553 clientes.

Unos 919, 370 son terminales de celulares digitales en funcionamiento, a crédito y 16,652,525 de forma de prepago, sabiendo que el 5.23 % son de crédito y 94.77% en forma de prepago. Datos que fueron proporcionados por la, Superintendencia de Telecomunicaciones (2010).

2.2.6 Desarrollo de la telaraña mundial de internet en los celulares

Cruz (2012), propone que, en un inicio el internet fue aplicado como una herramienta práctica para los académicos o las personas con determinados niveles de tipo técnicos o que presentan ciertas aficiones a las computadoras. No ha sido tan fácil hacer uso del internet para una buena cantidad de personas, en 1990 fue el programador inglés Tim Berners-Lee creó la World Wide Web (o telaraña mundial) quién considero un mejor uso del internet. Con referencia, Guazmayán indica que Berners-Lee hace una definición y elabora un software que permite conocer la información de cualquier ordenador que está interconectado por medio del servicio del internet (HTTP, HTML y URI, posteriormente denominado URL). La colaboración de Robert Caillau permite construir un programa, mejor dicho, un navegador/editor (browser/editor) que le dieron el nombre de World Wide Web a este sistema de hipertexto, todo ello en diciembre del año 1990. (Pág. 15)

En el año de 1991, se divulga por medio de la red y es que desde ese momento un centenar de investigadores y hackers incluyen nuevas aplicaciones e ideas para ser trabajados. Es Guazmayán que indica la aparición del primer navegador, Mosaic. Por otro lado, Bill Gates, en el año 1995, hace un reconocimiento sobre el potencial que tiene el internet y lanza su programa del Microsoft Internet Explorer. Con ello, entra a competir con otros navegadores, el Netscape. Es así que en estas etapas se desarrollan una serie de buscadores de información como Altavista, Yahoo, Northern Light, Excite, Infoseek y Inktomi. Es necesario indicar que el navegador que tiene más uso en el

Perú es Google (1998).

2.2.7. Las redes sociales

Cruz (2012), manifiesta que, a raíz del ingreso del internet en el sector privado, se crean las primeras redes sociales. Es así que Roxana Morduchowicz señala que en 1995 aparece la primera red social denominada Classmates.com y fue desarrollada por un exestudiante universitario que permite la comunicación con sus compañeros de clase. (p. 16).

La presencia de Sixdegrees.com fue creada en el año de 1997, que es el primer sitio de redes sociales con determinadas características propias de la red y presenta perfiles y lista de amigos. Entre los años 2001 y el 2002 se presenta los primeros sitios web establecidos en grupo de amigos en están línea y que pueden comunicarse. Estos sitios llegaron a ser populares en el año 2003 y con la incursión de las redes sociales específicas se ofrecieron espacios de interés que están afines con el de sus congéneres. Ya en el 2010 se presentaron 200 redes sociales a nivel mundial con más de 800 millones de clientes.

Para Morduchowicz existen tres redes sociales que más sobresalieron en estos últimos años y son: My Space, Facebook, y Twitter. La primera se creó en 2003 y fue ganando popularidad al incluir la creación de perfiles para la gente del orden musical; los usuarios podían escuchar música y a la vez subir música de forma legal. Facebook tuvo su creación en el 2004 por Mark Zuckerberg, en ese entonces, un estudiante de la universidad de Harvard; que funciona como una especie de red de conocidos y amigos que tiene el objetivo de encontrarse con antiguos y nuevos amigos para comunicarse.

En el caso de Twitter aparece en el año de 2006 y una de las características principales fue de enviar minitextos, mensajes muy breves denominados tweets de no más de 140 caracteres, ya hasta el 2010 transitaban más tres millones de tweets por día. De acuerdo a las estadísticas ofrecidas por Morduchowicz en el mes de febrero del año 2010, las redes sociales que estaban vigentes fueron: hi5 (80 millones), Orkut (67 millones), Tagged

(70 millones), LinkedIn (43 millones), Flickr (32 millones), Fotolog (20 millones), Sonico (17 millones).

2.2.8. Uso y abuso del internet en los celulares

Se ha observado un avance significativo sobre las tecnologías de la comunicación, especialmente en cuanto a la velocidad; de la misma manera la forma cómo las personas suelen interactuar con los demás y de cómo se observan en ellas mismas, siempre con la influencia y el impulso del entorno on line. La preferencia de una memoria selectiva suele facilitar la adopción de nuevos hábitos en la manipulación de los celulares y por otro lado la forma de cómo olvidar las cosas que se tenían que hacer antes de la presencia de los celulares. Antes del ingreso al siglo XXI la cantidad de personas interconectas al internet es de aproximadamente 350 millones y en la primera década el número se incrementó a los 2000 millones de clientes. Actualmente se tiene por lo menos 240 millones de clientes en la red de trabajo.

Ha inicio de la primera década del siglo XXI, la cantidad de clientes de celulares con servicio de internet se fue de incremento llegando de los 750 millones hasta 5000 millones. Mencionando que actualmente hay más de 6000 millones de clientes que usan teléfonos celulares que tienen un servicio de internet adecuado para su uso (Schmidt y Cohen, 2014: p. 24).

Para Amadeo (2016), el uso de las nuevas aplicaciones y la aplicación de las redes digitales han sido de mucha utilidad en estas dos grandes áreas. En el primer caso está referida al ocio y el entretenimiento y la segunda a lo profesional. Para su utilización, se comienza usando el correo electrónico, esto dentro de la década de los 90, posteriormente se hace uso de la navegación por las páginas web, luego se crearon el grupo de las comunidades virtuales, seguidamente se inicia a compartir en las redes sociales, después se inicia con el uso de los servicios financieros y las adquisiciones por medio de las diferentes páginas web, etc. (p. 18)

Se indica también que, con el ingreso de las tablets y sus respectivas aplicaciones,

la utilización de la tecnología para el entretenimiento va aumentando de una forma muy rápida en los jóvenes y los adolescentes, sino también en el uso de los adultos. En sí, la óptica del entretenimiento para los adolescentes de hoy ha sido vista de manera diferente por los adultos, ya que para los adultos se entendía como ver televisión en la familia; mientras que para los adolescentes el entretenimiento es percibir en sus celulares digitales.

Para Schmidt, E. y Cohen, J (2014), la concepción de entretenimiento y relajación en el internet son dos mundos paralelos; estos son puestos desde el punto de vista de un mundo virtual y el otro desde el mundo físico. Dentro del primer mundo, se experimenta un cierto grado de conexión de forma sencilla y rápida por medio de los diferentes dispositivos móviles. (p. 21)

Caso contrario, en el segundo mundo, se referencia a la geografía, el destino, es decir de conocer que tanto bueno como malo pueda ser que nos encontremos en nuestro camino con la naturaleza. Con la aparición de nuevas tecnologías se permite el fortalecimiento de las posteriores generaciones. Por lo tanto, en nuestra actualidad la idea de tener acceso los nuevos canales de comunicación y a la información es similar a conocer nuevas oportunidades de participación, de poseer la dirección del curso de la vida.

Lejoyeux, M. y Ades, J. (2003), manifiesta en demasía sobre el riesgo y la fascinación de este mundo virtual, ya que indica que es el refugio de las personas tímidas, de las personas solitarias y hasta de las personas deprimidas a veces; porque se pueden expresar de forma libre al poseer una pantalla delante de ellos, donde pueden escapar sin dar ninguna explicación a nadie. La utilización inadecuada del internet tiene muchas causas y razones. Por ejemplo, algunos lo usan por las emociones que causa y les permite ganar identidad; otros lo usan para incrementar las tensiones internas que poseen; finalmente otros lo suelen usar para encontrar una compañía en su uso o simplemente sentir compañía en ellos; en líneas generales, a estas personas las consideran como las solitarias. (p. 07)

Refieren, además, que la dificultad del uso del celular se inicia con su abuso, vale indicar que el tiempo en su utilización es mayor de lo exigido, especialmente cuando se interfiere en el trabajo diario, este hecho puede llevar a la dependencia de su uso y en cierto grado puede empujar a realizar una adicción. Una serie de investigadores indican que hay dependencias vinculadas con la tecnología, celulares conectados al servicio de internet, la permanencia en las redes sociales y otros aspectos relacionados con su uso.

En una buena cantidad de oportunidades se observa que son las costumbres, distracciones que se van repitiendo por ciertas obligaciones que se tiene y no por el simple grupo; podríamos decir que es más una obligación que un gusto, todo esto permite crear enfermedades reales que interrumpen el normal funcionamiento mental del sujeto. Estos comportamientos se presentan en personas que han hecho un abuso de su servicio y deteriora el normal funcionamiento de su estado mental, llevando también a interrumpir la normal comunicación con todos aquellos que lo rodean.

Cabe indicar que, en estos últimos años, la publicación de las investigaciones médicas no ha sido tan rigurosas científicamente, ya que el incremento del uso del internet no ha parado de crecer, motivado por los diferentes juegos que se han creado, especialmente los juegos con dinero, compras por internet, vista en las páginas de pornografía, entre otros. Es así que el tiempo del uso del internet se ha incrementado, en algunos casos ha perjudicado las actividades diarias de muchas personas. Estas situaciones han puesto de relieve la elaboración de nuevas estrategias para desarrollar las relaciones interpersonales. Es así, que este acontecimiento ha permitido desarrollar dependencia, haciendo que esta herramienta pase a ser necesario para los usuarios y que las consecuencias de su uso están ligados a su uso. Es por ello, que muchas personas tienen la necesidad de estar permanentemente conectados con las personas, siendo de comodidad y a veces interrumpiendo algunos horarios ya programados.

Según Marc Pratarelli, tras la elaboración de un cuestionario que permite medir el grado de uso de internet en las personas, se ha podido notar que algunas personas usan en demasía como otras imposibilitan sus actividades de forma diaria y de manera fluida. De aquí, sale en concepto de los perfiles tipo de las personas que

hacen uso del internet, así tenemos:

- Las personas razonables as que suelen utilizar el internet con bastante moderación, porque consideran que la computadora es necesaria y que presencia de las nuevas tecnologías no les gustan. Suele juzgar muy rápido que la utilización del internet es inútil y peligrosa; por consiguiente, no son dependientes y sus relaciones directas con las personas es más activa.
- Las personas adictas a la web, que suelen ser las apegadas al universo del internet y tienden aislarse del entorno real. Con su actitud pierden muy fácilmente las amistades y descuidan a su familia, incluso no se alimentan adecuadamente, perdiendo el sueño. Los primeros comportamientos de este tipo de personas suelen ser el hecho de estar pendiente de su celular o computadora al momento de levantarse, luego de haber dormido durante la noche.
- Las personas que están enganchadas al cibersexo, que suelen ser los que utilizan el internet para ingresar a las páginas webs eróticas o pornografía. La utilización del internet reúne a dos tipos de adictos: la compulsión por el uso del internet y la adicción sexual.

Se conoce que, de 18000 usuarios, evaluados en Estados Unidos por la Asociación Americana de Psicología, el 5% de ellos son considerados como “drogados de la web”. Los que son calificados como “dependientes” un 83% que presentan la necesidad vital de estar conectados, el 69% los que intentan (lamentablemente sin éxito) disminuir el tiempo de conexión con el internet y el 80% de las personas que son calificados como “adictos al internet” que han presentado los signos de abstinencia; como es el caso de: trastorno de sueño, presencia de irritabilidad y actitudes de melancolía, al momento de reducir su utilización. Es por medio de la denominada “adicción al internet”, propuesta por Goldberg, quien creó una página web de apoyo a las personas denominada “Internet Addiction

Support Group” (“Grupo de soporte para adictos a internet”), en esta se llevan a cabo diálogos e intercambios con las personas que participan en el evento. Por medio de este foro, muchas personas se realizan un autodiagnóstico a través de algunos criterios y presentan consejos sobre el uso adecuado del internet. Hoy por hoy hay páginas webs que nos permiten ingresar a diferentes foros que nos brindan las consultas del caso y hasta posibles tratamientos vía on-line.

2.2.9 Definición de smartphones

Este tipo de teléfonos son los denominados inteligentes, de acuerdo a la lengua inglesa. Es un dispositivo móvil que permite los mismos beneficios que una computadora y se enfatiza por la conectividad que presta. Generalmente se le coloca entre el teléfono celular y una computadora portátil. Si hacemos una observación de las funciones que presta, tenemos: permite efectuar llamadas telefónicas, enviar mensajes de texto, tomar fotografías, entre otros y presenta una característica avanzada de conexión a internet muy avanzada.

Actualmente en el mercado podemos ubicar diferentes tipos de Smartphones, muchos de ellos con bastantes funciones que otros. Con un teléfono inteligente se hace posible que cualquier usuario se conecte a la web por medio del Wifi o una red de 3G, puede rastrear su ubicación por medio del GPS, escuchar música por intermedio de los archivos MP3 o de vídeo que presentan, tomar fotografías con una buena resolución y grabar videos en HD, también se usa para los juegos, presenta una agenda donde se visualizan archivos de trabajos creados en PDF, Word, entre otros.

Su base de datos permite ubicar los sistemas operativos, que son un conjunto de programas informáticos que ayuda a que la administración del celular sea más efectiva que el de los recursos de una computadora convencional, donde se agencian el uso del hardware del teléfono inteligente desde lo más básico y ayudan a la interacción con la persona, dentro de estos tenemos: iOS, Android, BlackBerry OS, Symbian OS y Windows Phone. La fabricación de estos dispositivos móviles

tenemos: Motorola, Samsung, Apple, Sony, Alcatel, Nokia, LG y BlackBerry. Un buen Smartphone es el iPhone que es fabricado por Apple, que nos permite escuchar música, sacar fotografías, ingresar al internet por medio de WiFi, mensajería de texto y de voz, entre otras funciones (Definición. DE, 2015).

2.2.10 Uso y abuso de los smartphones

Para Cruz (2012), la compra y venta de los teléfonos a nivel mundial va en aumento dentro del año 2011 en un 1%, en cambio la compra y venta de Smartphones se incrementó en un 42,1%. Esto se debe a los beneficios que estos aparatos tienen; como la conexión permanente con los otros usuarios, alta flexibilidad de trabajo en diferentes lugares (desde el Smartphone) y las diferentes alternativas de entretenimiento. (p. 31)

Por otro lado, Cruz (2012), identifica a las personas que hacen uso de los Smartphones hoy en día; así tenemos: las personas llamadas de Gama Alta, que vienen a ser los clientes con mayor exigencia en el mercado, son las que están presentes de las últimas innovaciones, y siempre están en búsqueda de los celulares que tienen mayores funciones, los de Gama Media, que son las personas que buscan celulares que tengan funciones avanzadas, pero que el costo del celular no sea muy elevado y los usuarios de Gama Baja, que son aquellas personas que viven de toda la experiencia de les da los Smartphone, pero que pagan un bajo precio por ellos). (p. 31).

Por otro lado, dentro de los factores que influyen para que la decisión de compra de un Smartphone se haga efectiva uno de los factores que tiene mayor influencia en la decisión de compra de un Smartphone es el sistema operativo que tiene, con ello se puede determinar la rapidez y la fiabilidad dentro de sus procesos. Durante los primeros momentos de venta de los Smartphones, los clientes suelen enfocarse más en temas como: que la pantalla tenga un buen tamaño, la velocidad del celular, la cámara tenga una buena resolución y que la capacidad de almacenamiento sea grande. Mas hoy en día estas características han cambiado, porque los usuarios buscan celulares que posean: una batería de larga duración, que el celular tenga

capacidad para poner nuevas aplicaciones, que no tenga interferencias para conectarse a las redes sociales, como es el caso: Messenger, Facebook, Instagram, Twitter, Angry Birds, Whatsapp, Foursquare, Shazam, entre otros.

Para Cruz (2012), en el Perú, en los primeros 6 meses del año 2012, el crecimiento de las ventas de Smartphones ha sido en un 120%. De la misma manera, los clientes tienen mucha observación en su funcionalidad, en las posibilidades de su conexión con el internet, en que cumplan las empresas con las características de los teléfonos de acuerdo a una marca en específico y que tengan una buena calidad en su funcionamiento. Hoy en día los Smartphones son una herramienta muy indispensable para la población en general, especialmente para los estudiantes y los ejecutivos. El usuario peruano se ha competido más con los planes de pago, especialmente con los del plan post pago, ya que en este plan se cuenta con una conexión de forma permanente al internet, donde se presentan ciertos beneficios como: acceso al correo electrónico, ingreso a noticias actuales, páginas web de acuerdo a sus preferencias y sobre todo el ingreso a las redes sociales de su elección sea donde sea. (p. 32)

Para Jiménez-Murcia, S. y Ferré Martí, J.M. (2015),

la ruta del Smartphone, tiene lugar por ser una novedosa tecnología, dentro de lo social involucra una transformación en la experiencia de vida de cada usuario. Por otro lado, en el año 2013 se han vendido aproximadamente 1000 millones de Smartphones a nivel mundial; o sea, más de 300 millones que en el 2012. Con ello, se observa que su uso parte de tomar en cuenta las características de las aplicaciones, esto fue utilizado por 1.200 millones de usuarios a finales del 2012; lo cual, se pensó que crecía en un 30% a lo largo del año, sacando un pronóstico de 4400 millones de clientes hacia el año 2017. En tanto, que el 85% de clientes suele usar su Smartphone para estar

conectados con el internet, ya que se debe a diferentes causas como: el costo económico de los celulares móviles y sus tarifas de pago, la normalización de la utilización de este dispositivo móvil dentro de la sociedad, entre otros. De este porcentaje se desprende que el 70.7% de usuarios suelen conectarse en diferentes momentos del día. De la misma manera, la utilización diaria que le dan en un 6.9% de los clientes es por más de 4 horas, en un 8.1% de clientes suele utilizar los celulares entre las dos a cuatro horas y finalmente en un 13.7% suele utilizar entre una y dos horas continuas. (p. 40)

Para Castro (2012), el dispositivo móvil ha llegado a ser una de las tecnologías más rápidas en su inserción dentro de la sociedad bajo la forma de plataforma de información y de ingreso a los contenidos que esta presta. En sus inicios los dispositivos móviles se elaboraron para una comunicación por medio de un dispositivo auditivo. Posteriormente, fueron colocando aplicaciones recientes como el servicio por medio de las operadoras, permitiendo que los Smartphones tenga una larga existencia, lo que permite: sacar fotografías, envío de mensajes de texto, reproducir música, conectarse a internet, enviar mails, hacer uso del GPS, jugar en red, utilizar la agenda, ver las cuentas del banco al que está afiliado, entre otros. (p. 12)

Otra cualidad de los Smartphones, es que permite poner a las personas muy de cerca a pesar que físicamente se encuentran lejos. De la misma manera, en los negocios pone a los ejecutivos en la red, se considerada como una oficina móvil, la producción de llega a descentralizar, aumenta la gestión empresarial por todo el mundo y lo más importante, la conexión cercana entre los clientes y el servicio público. Toda esta realidad, ha puesto a la telefonía fija a reducir su uso.

Se menciona que hoy en día existen 4 categorías de dispositivos móviles. En primer lugar, tenemos a los teléfonos básicos, estos nos permiten el diálogo entre dos personas, mensajería de texto, tomar fotografía con una resolución baja y la reproducción de archivos de audio con una escasa capacidad. Posteriormente

tenemos los Feature Phones, estos celulares tienen las funciones de los anteriores celulares, poseyendo una capacidad mayor de la reproducción de archivos MP3, su cámara para tomar fotografía tiene una alta resolución y diferentes ajustes para incrementar las capturas de estas. Luego están los celulares denominados Teléfonos Sociales, estos sin ser Smartphones, presentan todas las características de la categoría anterior, incrementando que son herramientas con diferentes funciones de mensajería, presentan un teclado QWERTY, una pantalla táctil, tienen disponibilidad del correo, los mensajes de textos son instantáneos (Messenger, Yahoo, Whatsapp) y diferentes redes sociales (Facebook y twitter). Ya para finalizar, los Smartphones, presentan sistemas operativos únicos y propios y su acceso a cargar con nuevas aplicaciones es adecuada, permitiendo desarrollar una buena cantidad de actividades y tareas que las diferentes categorías antes mencionadas.

Para Schmidt, E. y Cohen, J. (2014), manifiestan que los Smartphones son usados para diferentes actividades requeridas por el usuario. Son usados para ingresar a la búsqueda de información, para el control de recepción y el envíos de medicamentos (verificación de la autenticidad), para manejar la información básica sanitaria (cuando no es permitido su disponibilidad de forma local, permite el envío de recordatorios sobre el uso de medicamentos y el desarrollar la agenda para las citas de pacientes, entre otros.

Según Lejoyeux, M. y Ades, J. (2003), manifiesta que un dispositivo móvil con servicio de internet suele ser utilizado para la consulta de dónde se encuentra una persona y con quién es su acompañante, permite la revisión diaria del celular por una infinidad de veces los mensajes sin contenido que se envía. Los “enganchados al celular” que son las personas que se encuentran más al asecho de las relaciones por medio de las llamadas telefónicas que de las relaciones humanas de forma física. Es así que se percibe hoy en día, una gran mayoría de personas dialogando por medio de un teléfono o del chat que a la de amigos, de la misma manera se observa en lo autos modernos que están conectados para realizar las conversaciones, siendo un

peligro para éstos y para los demás transeúntes. (p. 22)

La dificultad más grande del uso del Smartphone es cuando éste se convierte en el abuso, debido a que genera una dependencia que se transforma en adicción. Podríamos decir que se hace difícil poder imaginar nuestra vida sin celular y mucha más sin internet, ya que hoy en día un “Smartphones” para los usuarios representa una seguridad, ya que en el celular llevan toda la información que se requiere para que la persona desarrolle sus actividades diarias, por otro lado con un celular en la mano se tiene acceso a todas las ideas y conocimientos sobre la materia que se desea, por un lado de forma positiva como también negativa (Schmidt, E. y Cohen, J, 2014, p. 45).

Un Smartphone, según Jiménez-Murcia, S. y Ferré Martí, J.M. (2015), se convierte en amenaza cuando interfiere en las obligaciones y quehaceres de las personas. Cuando se presenta en la adolescencia, que se considera una etapa sensible, lleva a conflictos entre sus progenitores y la presencia de algún conflicto por parte de ellos; contrayendo con esto, conflictos a nivel interno, de colegio y con la sociedad. A todo esto se llamaríamos adicción, en el caso de iniciar con problemas prolongados en su uso. (Pág. 27)

2.2.11. La creatividad.

Existen variados puntos de vista sobre el concepto de la creatividad, dentro de ellos tenemos a Díaz (1986), quien nos da un alcance sobre los indicadores que son necesidad para nuestra investigación.

Por otro lado, Piaget nos propone incluir en la creatividad el concepto de inteligencia que viene a ser la capacidad de organización, asimilación, adaptación, y el proceso de acomodación en determinadas posiciones nuevas. Posteriormente se presenta los aspectos de la creación y la invención como parte de la creatividad. La inteligencia, dentro de un aspecto particular, viene a ser la adaptación biológica de

la persona en el medio donde se encuentra; por otro lado, es toda una formación donde su finalidad es estructurar el universo nuestro.

Díaz (1986), indica que se hay distintas teorías que se acercan a una conceptualización más apropiada y dentro de ella tenemos: Dentro del aspecto educativo se debe preparar la creatividad como un proyecto que permita consolidar a la persona para desarrollar sus conocimientos. (p. 09).

La creatividad es considerada como un proceso que se consolida con el transcurrir del tiempo, caracterizado por su situación original, su adaptación y sobre todo por las posibilidades de la ejecución creativa. Este proceso permite al estudiante crear nuevas formas de expresión artística. La creatividad es considerada como una capacidad de provocar la creación de situaciones nuevas, novedosas y valiosas.

Merani (1984), indica que la creatividad viene a ser una forma de pensar abierta divergente y que permite la imaginación de cosas y soluciones en gran magnitud. En este se encuentra una variedad de teorías que permiten dar una explicación a todo el proceso de creatividad que tiene la persona, a la vez para dar un buen fundamento a nuestro trabajo de investigación, se ha pasado a revisar muchas definiciones y relacionarlas con nuestra investigación. (p. 07)

Pinillos (1977), manifiesta:

que la creatividad dentro de las artes plásticas viene a ser método donde se usa la aptitud de la persona, o sea, un proceso mental donde se hace uso de la libertad de tiempo y espíritu de la persona, dentro de ello se pone en práctica los conocimientos asimilados por este. La definición de creación Artístico – visual, en sus aspectos de original e innovador, tiene un sentido muy amplio, es insuficiente, por su naturaleza múltiple, considerando dentro de su condición temática, estética y artística. No hay en nuestro planeta dos representaciones artísticas similares hechas por el hombre que sean plenamente iguales ni distintos; aunque

el virtuoso del arte así se lo disponga, no podrá realizar dos productos iguales en todo su ser. Cada producto efectuado por las personas presenta algo novedoso original o con alguna diferencia, es así que la individualidad de cada persona tiene variantes en el lugar y el tiempo. Lo novedoso de cada producto presenta un diferente nivel de radicalidad y distintas obras no alcanzan la denominación de creación cultural. (p. 06)

Para Acha (1992), la dificultad de la creatividad es el problema del ser humano creativo (y no de sus productos y de los comportamientos, entre otros). Si pensamos en el individuo creativo, como la esencia de la dificultad, entonces nos enfrentamos a la dificultad total del cambio de la naturaleza del ser humano, de su cambio del carácter creativo, de la magnitud general de la persona. (p. 12)

2.2.12. Comprensión de la creatividad.

Actualmente cuando se realiza un trabajo de cualquier tipo de arte debe ser creativo de forma obligatoria, ya que está en busca de “salir de lo usual” desarrollando, de esta manera, los productos novedosos y actuales. El ser humano creativo no está ligado a un conjunto de personas que muestran alguna característica propia de creatividad, sino que presentan habilidades y capacidades que la gran mayoría de personas poseen, la diferencia radica en que algunas personas presentan una naturaleza creativa desde su nacimiento, o sea, se desarrollaron por herencia y la gran mayoría lo tiene que hacer por medio de su desarrollo de los primeros años de la vida, lo que nos indica que si no se desarrolla esta capacidad en determinada edad, se deja de ser creativo, estos aspectos son importantes para que la persona pueda desarrollar su imaginación. (Díaz, 1986. p: 23)

Por otro lado, la creatividad no es más que un proceso que la persona lo desarrolla internamente y debido a ello se hace imprescindible para el individuo.

Para Díaz (1986), la creatividad se manifiesta en cualquier sujeto y en la edad que sea, en el caso de Pablo Picasso” manifiesta que cuando uno envejece no es necesario la edad, de ahí que se dice que ser joven busca abarcar este aspecto con bastante intencionalidad para desarrollar la actitud perceptiva y creadora que cada uno expresa dentro de sus rasgos de personalidad. (p. 18).

El término “creatividad” presenta una enorme gama de habilidades, capacidades, destrezas diferentes, donde se van cambiando conceptos y percepciones.

2.2.13. Características de la creatividad.

Podemos nombrar a De sagara (1980), que indica que se tienen cuatro grados básicos de creatividad:

- **Fluidez:** viene a ser la capacidad que cada persona tiene para desarrollar ideas y es verificable por medio de la cantidad de diferentes respuestas que se dan frente a una dificultad o situación que se experimentase.
- **Flexibilidad:** viene a ser la capacidad de asimilar estrategias y formas para abordar un objetivo, también para reconocer los pensamientos que provienen de otros sujetos y que pueden cambiar los enfoques.
- **Originalidad:** viene a ser la forma de generar determinadas soluciones de una forma única y novedosa frente a los problemas o situaciones que necesiten ciertos niveles de novedad para abordar este.
- **Elaboración:** está referido al grado de acabado y a los detalles que se le pone para finalizar con un producto, dando a conocer la idea creativa, dando a conocer la concreción y el número (Díaz, 1986, págs. 10-30).

De otro modo, también son considerados los siguientes:

- Creatividad constructiva artística. Es considerado como el proceso creativo donde se pone en práctica la emergencia en una acción en la construcción de un producto relacional, dando surgimiento a la singularidad del individuo, y también tenemos los materiales, los sucesos, las vivencias que la persona tiene. El principio fundamental de la creatividad es la tendencia del ser humano a poder ser lo que es, a desarrollar sus potencialidades cada día.
- Motivación creativa artística. Viene a ser la fuerza que permite desarrollar la creación de nuevas producciones de tipo artísticas. Principalmente es la reduce a la naturaleza y la intensidad de querer realizar una determinada actividad artística.
- Conocimiento creativo artístico. Se representa por la capacidad de hacer que nuestra mente fabrique un pensamiento que salga inusual y diferente al de los demás. Este pensamiento de tipo creativo es desarrollado por una idea fundamental: o asea, tener un pensamiento que no es lo convencional.

2.2.14. Dimensiones de la creatividad:

Imaginación constructiva

Asuele referirse a la inventiva, tener un pensamiento de tipo original, una imaginación de forma constructiva, el pensamiento divergente se pone de manifiesto, el pensamiento creativo se presenta cuando realiza las actividades artísticas; donde todos llegan al mismo lugar, suele ser la generación de los conceptos novedosos y de las asociaciones, en especial cuando se presenta habitualmente soluciones originales.

Motivación creativa

La motivación creativa es un proceso de tipo interno que moviliza, direcciona y permite que el comportamiento de un sujeto sea activo, dirigido y mantiene el comportamiento del individuo hacia la génesis de objetivos determinados; se presenta como el impulso que moviliza el sujeto a ejecutar determinadas actividades y que tenga que persistir en estos aspectos para su finalización de manera creativa.

Conocimiento creativo

La fluidez del conocimiento es la manera cognitiva de expresar una demandada al presentarse una situación con la que se encuentra (la forma resolutive de un problema, por ejemplo), es una posición distinta al de los demás se torna sin precedentes dentro de la vivencia de cada sujeto. Se debe promover la solución de las cosas que no se ha visto con anterioridad, de algo que sirve como antecedente.

De forma complementaria antes que contraria, la inteligencia cristalizada es aquella que se basa en la experiencia de vida: la que compendia todo lo experimentado, lo recordado, lo visto, lo aprendido anteriormente al momento en que debemos ponerla en función.

Mi predilección por la primera, la inteligencia fluida, es obvia por mi consideración de la ideación, por mi atracción hacia las formas creativas del pensamiento.

Y si bien continúo apreciándola más, lo que ya no me sucede es que crea que es cada vez más gravitante en nuestra realidad: lo que posiblemente esté sucediendo, es que por más que la inteligencia fluida sea esencial para lidiar con nuestro mundo orientado al cambio, ambas se estén reposicionando tácticamente, cambiando y cambiándose mutuamente.

2.2.15. Tipos de creatividad.

➤ Creatividad Eureka. - Esta creatividad es una idea que salta de repente son ideas de descubrimiento son únicos y originales se supone que estas ideas son un salto hacia el progreso, este tipo de creatividad es muy poco frecuente

➤ Creatividad Secundaria Esta creatividad es un tipo de creatividad que se fija en algo y lo mejora. La mayoría de los cambios son el resultado de muchos pequeños pasos innovadores

2.2.16. Fases del proceso creativo.

Para un buen conocimiento del proceso creativo, encontramos a los siguientes autores:

Para León Maristany (2013), el proceso creativo suele estar aliado a la voluntad de la persona y pertenece a una estructura muy alta de la personalidad del artista, esta manifiesta un impulso de forma anímica creadora en su interior, proporcionando a su consciente el deseo creador que presenta. (p. 02)

Para desarrollar el proceso creativo, tiene que pasar por tres momentos, a saber:

1. Primer momento.

Se desarrolla por la fase que la componen dos elementos importantes y estos son:

La imaginación: donde intervienen factores de tipo cognitivo y afectivo.

La voluntad: viene a ser la inspiración que permite la originalidad de la ejecución de los productos.

2. Segundo momento.

La codificación: Se presenta cuando el artista creador conceptualiza los elementos de tipo compositivos al momento de usar como: el volumen, el color, la trama, el ritmo, la textura,

entre otros. Se suele codificar el mensaje que propone en una categoría estética de acuerdo a los sentimientos y afectos de forma individual.

3. Tercer momento:

Lo estético: se suele presentar dentro del público observador y desarrolla la contemplación estética del producto.

Según León Maristany (2013), manifiesta que se puede considerar determinadas fases para desarrollar el proceso creativo. (Pág. 08)

Donde se interviene:

La preparación: es la percepción directa de una dificultad y la conjunción de la información necesaria. La inmersión, que puede ser consciente o no, dentro del conjunto de planteamientos dificultosos que se hacen de interés y que se necesitan para que se presenta la creatividad.

La incubación: es considerada como el tiempo de espera, donde se presenta la búsqueda de la solución. En este aspecto se presentan las conexiones inesperadas: son los pensamientos e ideas se presentan por debajo del inicio de la conciencia de la persona.

La iluminación: Viene a ser el principio de la llegada de la claridad a lo oscuro del momento creativo de la persona, del momento mismo de la incubación y de sus partes que estuvieron dispersas y que son unidas para verse lo más ordenado posible. Podemos decir que en este momento se presenta de forma adecuado el proceso creativo de la persona, ya que es cuando la persona lo ve todo claro y conectado.

La verificación: Es la etapa de realizar una evaluación si es merecido el dedicar un espacio a lo que se ha producido imaginariamente.

La elaboración: es la etapa más compleja y dura, donde lleva más tiempo. Es todo el arduo trabajo de transformar una idea o intuición en una “cosa en el mundo”.

La comunicación: Para muchos, comunicar es el mejor momento del proceso creativo. Y para muchos otros, es lo más difícil porque implica convivir con la crítica.

2.3 Definición de términos básicos

Actitud. - “Disposición de ánimo que se manifiesta de manera positiva o negativa hacia un estímulo específico, vinculado a un carácter cualitativo-afectivo”. (Reyes, M. S., Porro, S., & Pirovani, M. E., 2015, p. 71)

Aprendizaje. - Es una forma de adquisición de saberes asimilados, que vienen a ser desarrollados por el sujeto en interrelación con su entorno personal, hogar, sociocultural, para ello necesitan del apoyo de mediadores como son las personas y el material educativo, por ejemplo, cuando la persona hace uso de sus conocimientos, su experiencia previa. (Relloso, 2007, p. 121).

Capacidad: Es la potencialidad de un organismo que suele estar predisponente para actuar con éxito y ser eficaz ante una actividad propuesta (Poveda, 2008, p. 23)

Celular. Dispositivo móvil, que presenta diferencias dialectales entre los distintos celulares, es denominado teléfono móvil que hace uso de tecnología celular para permitir una buena comunicación (Cantillo, 2012, p. 46).

Comunicación. Es el diálogo entre dos personas donde se potencia el valor de: cariño, amistad, cooperación, compañerismo, confianza, entre otros (Olivar, 2006, p. 77)

Configuración. Viene a ser un cierto nivel de organización dentro del objeto, que es difícil alterar en sus componentes sin perder su significación (Pérez Porto, Julián y Gardey, Ana, 2018, p. 86)

Creatividad. Viene a ser es estado de emergencia en la acción misma en el origen

de un producto relacional, que nace gracias a la singularidad del sujeto, y por otra de la utilización de los materiales, las personas, los acontecimientos y las circunstancias de su vida (Alonso, 2000, p. 29).

Enseñar. Viene a ser el efecto de dar la instrucción, el adoctrinamiento y el amaestrar con estrategias y técnicas, es un conjunto de sistemas y métodos de proporcionar ciertas instrucciones conformadas por un grupo de ideas, conocimientos, fundamentos y reglas (Cousinet, 2014, p. 5).

Habilidad. Es la buena combinación de los movimientos de una persona, teniendo como base la alta precisión del cuerpo, en especial de las manos, dedos (Guzmán G. M., 2011, p. 56).

Internet. Red informática de nivel mundial que utiliza la línea telefónica para transmitir la información (Castells, 2001, p. 11)

Intrapersonal. Es cuando el sujeto hace un reconocimiento de sí mismo tratando de entender sus puntos débiles y fuertes y con ello establece sus objetivos (Goleman, 1996, p. 34)

Motivación. Viene a ser la energía o el movimiento que permite la conducción hacia la creación de producciones artísticas. Fundamentalmente se idealiza a la intensidad de estar comprometido en la acción artística (Pinillos, Principios de psicología., 1977, p. 58)

Organización: Es representada con una serie de características por la cual un sujeto creativo integra los diferentes componentes de una determinada situación para darle unos elementos y poder ser comprenderla (Roldán, 2017, p. 61)

Personalidad. Conjunto de cualidades y características particulares que diferencia a una persona de otra (Echavarría, 2010, p. 208).

Posición. Es la relación más con la definición de manera de composición y que está ligada con la forma en el espacio (Tipler, 2000, p. 45)

Smartphone. Es un dispositivo móvil con pantalla táctil, que ayuda a la persona a conectarse al servicio de internet, gestionando las cuentas de correo electrónico

y la instalación de las otras aplicaciones que necesita, de la misma manera los recursos, funcionando como un pequeño computador (Amadeo, 2016, p. 70)

Superación. – Es valor que la persona tiene y que le permite reafirmar sus competencias, audacias, luchas, entusiasmos y optimismos por conseguir los objetivos trazados (Jiménez Merino, 2018, p. 8)

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis general

H0: No existe relación significativa entre el internet en el celular y la creatividad artística en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021.

Hg. Existe relación significativa entre el internet en el celular y la creatividad artística en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021.

3.2 Hipótesis específicas

OE₁: Establecer el nivel de relación entre el internet en el celular y la Motivación creativa en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021.

OE₂: Identificar el nivel de relación entre el internet en el celular y la Imaginación constructiva en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021.

OE₃: Precisar el nivel de relación entre el internet en el celular y el Conocimiento creativo en los estudiantes de dibujo y escultura de la UNDTQ de Cusco-2021.

3.3 Definición conceptual y operacional de las variables

Variable X: EL INTERNET EN LOS CELULARES

Definición conceptual:

Durand (2012), indica que el servicio de internet es conceptualizado como un “conjunto de redes que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos denominado TCP/IP (son protocolos de red en los que se basa internet y permiten la transmisión de datos entre computadoras)” (p. 11).

Definición operacional:

Es un medio de comunicación masiva que está conectado a una red informática de nivel mundial que utiliza la línea telefónica para comunicarse entre las personas.

Variable Y: LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA**Definición conceptual:**

La creatividad es una capacidad de generar ideas recientes y frescas de las nuevas asociaciones que se tienen de los conceptos conocidos, que diariamente se desarrollan las posiciones originales y generando procesos mentales que permiten una buena imaginación. (Díaz, 1986, p. 54)

Definición operacional:

Es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones de ideas y conceptos, que habitualmente producen soluciones originales por medio de un proceso mental que nace de la imaginación.

3.4 Cuadro de operacionalización de variables

Tabla 1 Variables

Variables X	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
El internet en el celular	Manipulación	<ul style="list-style-type: none"> - Permite el manejo adecuado del celular - Presenta dominio en el manejo del celular - Conoce el manejo del celular 	1,2,3,4,5,6,7,8,9	Ordinal
	Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Posee información sobre el uso correcto del celular - Se comunica adecuadamente con sus pares - Razona sobre el uso correcto del celular 	11,1,2,13,14,15,16,17,18	
Variables Y	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
La creatividad artística	Motivación creativa	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta intensidad en la creación de su trabajo - Tienen dirección en la creación de sus trabajos - Persiste en la idea de crear su trabajo 	1,2,3,4,5	Ordinal
	Imaginación constructiva	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta el proceso de la construcción imaginativa de su trabajo - Suele ser persuasivo en la construcción de sus trabajos - Tiene genialidad al construir sus trabajos 	6,7,8,9,10	
	Conocimiento creativo	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene conocimiento conceptual de la creación de sus trabajos - Realiza los procedimientos adecuados para sus trabajos - Suele coger muchas ideas o ser sistémico en la construcción de sus trabajos 	11,12,13,14,15	

CAPITULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo y nivel de investigación

Nuestra investigación tiene el enfoque cuantitativo, para ellos se utiliza una buena recolección de información con la idea de probar la hipótesis, teniendo presente una medición de tipo numérica y el trabajo estadístico, donde se establece los patrones de conducta y con ello probar algunas teorías.

4.1.1 Tipo de Investigación

Hernández, Fernández y Baptista (2013), indica que la investigación por sus características obedece a un tipo de investigación Básico, ya que se encarga de relacionar con la mayor precisión posible las variables de estudio. Dentro de este tipo de estudios el estudioso es capaz de conceptualizar qué se va a trabajar y cómo se va a lograr la obtención de los datos para su medición final. (p. 458)

Se ha utilizado este tipo de investigación para determinar la relación que ejerce los teléfonos celulares en la creatividad artística de los estudiantes, pero también para saber si es posible que no exista influencia entre ellas; para dicho efecto se hará la aplicación de un cuestionario a los estudiantes de la muestra.

4.1.2 Nivel de Investigación

Hernández, Fernández y Baptista (2013), indica que es de tipo descriptivo – correlacional, el autor manifiesta que por su naturaleza de la investigación y sus características de estudio pertenece al nivel descriptivo, ya que va a permitir describir el nivel de conocimientos que tienen sobre el internet en el celular y la creatividad artística que se presenta en cada estudiante y se considera nivel correlacional, porque nos va a permitir relacionar las variables de estudio, describiéndolas y correlacionándolas. (p. 459)

Este nivel de investigación se intenta determinar el nivel de relación directa que hay entre las variables de nuestra investigación, de esa manera observar, describir y analizar tal relación, para posteriormente sacar las conclusiones de la investigación.

4.2 Métodos y diseño de investigación.

4.2.1 Métodos de Investigación

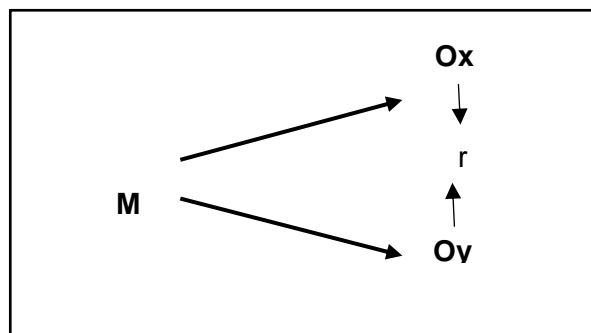
Desde su forma consideramos el deductivo y el hipotético, que según Hernández, Fernández y Baptista (2013), el deductivo, esto nos manifiesta que los hallazgos es las consecuencias necesarias de las hipótesis planteadas: una vez las hipótesis son verdaderas y el análisis de tipo deductivo presenta una validez y no existe la manera que la conclusión no sea veraz; el método analítico nos va a permitir la distinción y separación de las variables de estudio para conocer su composición. (p. 482).

De forma específica consideramos método estadístico que viene a ser una serie de pasos para conocer el manejo de los resultados de tipo cuantitativo de la investigación a realizar, para el manejo de datos se tiene el objetivo de comprobar nuestra hipótesis y va a depender de nuestro diseño de investigación seleccionado para la comprobación en cuestión.

Este método son modelos que nos permiten describir directamente el método científico, que se basa en un círculo de inducción-deducción-inducción, de tal forma poder establecer las hipótesis y poder comprobarlos para después reforzarlos.

4.2.2 Diseño de la Investigación

Hernández, Fernández y Baptista (2013), manifiesta que el estudio responde al diseño No Experimental - transeccionales que tienen como objetivo describir la influencia del internet en los celulares en la creatividad artística en un momento determinado. En estos diseños lo que se mide es la relación entre variables en un tiempo determinado. Cuyo esquema es el siguiente: (p. 484)



Dónde:

M = Muestra.

OX₁ = Observación del internet en los teléfonos celulares.

OY₂ = Observación de la creatividad artística.

r = Grado de relación entre las variables.

Este tipo de diseños nos permiten determinar si las dos variables se encuentran correlacionadas o no; esto implica realizar un análisis de aumento o disminución de coincidencia de una variable a otra.

4.3 Población y muestra de la investigación

4.3.1 Población

Se ha escogido una población que está conformada por todos los estudiantes de la especialidad de Dibujo y Escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco en un total de 74 y es como sigue:

Tabla 2

POBLACIÓN EN ESTUDIO

CICLOS	A
I Ciclo	22
III Ciclo	12
V Ciclo	14
VII Ciclo	13
IX Ciclo	13
TOTAL	74

FUENTE: Nómina de matriculados de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito.

4.3.2 Muestra

La muestra censal de la investigación es considerada con los estudiantes de todos los ciclos de la UNDTQ del Cusco que suman a 74 estudiantes asistentes de forma normal a la Institución Educativa.

El tipo de muestreo es el aleatorio simple, ya que la muestra serán todos los estudiantes matriculados en el presente semestre.

Criterio de inclusión:

- Estudiantes matriculados de los diferentes ciclos de la UNDTQ del Cusco
- Estudiantes con asistencia regular a la UNDTQ del Cusco

Criterio de exclusión:

- Estudiantes con más del 30% de inasistencia a la actividad regular de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco
- Estudiantes con limitaciones sensoriales que le impide utilizar la computadora y los trabajos artísticos.

Tabla 3

MUESTRA DE ESTUDIO

CICLOS	A
I Ciclo	22
III Ciclo	12
V Ciclo	14
VII Ciclo	13
IX Ciclo	13
TOTAL	74

FUENTE: Nómina de matriculados de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnicas

Para la realización de nuestro estudio se contó con la siguiente técnica que hemos utilizado en el proceso de la experiencia:

La encuesta es una forma que se utiliza dentro de los todos los diseños de un estudio de tipo correlacional, donde se recopila los resultados por medio del cuestionario que anteriormente ha sido diseñado, sin alterar el contexto ni el fenómeno donde se pretende recepcionar la información necesaria, que van a estar dirigidas a la muestra representativa.

Los hallazgos se obtendrán por medio de la utilización de pasos previamente estandarizados, con el objetivo que cada sujeto responda fielmente a las interrogantes propuestas en una determinada igualdad de condiciones para con ello impedir las diferentes opiniones que influyen en el resultado de la investigación o estudio.

4.4.2 Instrumentos

La investigación utiliza como instrumentos: el Cuestionario del uso de celulares y el cuestionario de creatividad artística aplicado a los estudiantes; cuestionarios que han sido elaborados y adaptados por nosotros, para permitirnos establecer la relación de

las variables de estudio.

Sabiendo que un cuestionario es aquel que propone un conjunto de interrogantes que sirve para conocer la información de un conjunto de sujetos. Este cuestionario ayuda con la recolección de la información que deseamos y los hallazgos permiten realizar la tabulación, clasificación, descripción y análisis dentro del estudio propuesto.

4.4.3 Validez y confiabilidad

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DEL INTERNET EN EL CELULAR

NOMBRE: Cuestionario sobre el uso del celular

AUTOR: Fredy Canlla Pacheco

OBJETIVOS: Conocer el nivel del uso del celular que presentan los estudiantes

APLICACIÓN: Su aplicación es de forma individual

TIEMPO: El tiempo que dura en ser administrada el test es de 30 minutos.

EDAD: La aplicación del cuestionario es para estudiantes de educación superior.

MATERIAL: El material que se utiliza para la ejecución del cuestionario sobre el uso del celular es de un cuadernillo de preguntas con sus respuestas, donde van todas las instrucciones de cómo realizar el cuestionario, ahí se anota todas las conductas que se van observando a lo largo de la administración del cuestionario.

ÁMBITO: El ámbito de administración del cuestionario es el educativo.

CALIFICACION:

Sumamos todos los aciertos y el resultado final lo llevamos a la tabla de conversiones de los puntajes obtenidos. Una vez obtenido el puntaje final lo convertimos en categorías; de la misma manera en las dimensiones.

Para la obtención del puntaje se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Nunca: 00 puntos
- Casi nunca: 01 punto
- A veces: 02 puntos
- Casi siempre: 03 puntos
- Siempre: 04 puntos

Tabla 4*TABLA DE CONVERSIONES DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS*

PUNTAJE	GENERAL	Manipulación de los celulares	Conocimiento de las funciones de los celulares
80 – 61	Excelente	40 - 31	40 - 31
60 – 41	Apropiado	30 - 21	30 - 21
40 – 21	Inapropiado	20 - 11	20 - 11
20 – 01	Deficiente	10 - 01	10 - 01

VALIDEZ DE CONTENIDO

Para la validación del cuestionario se ha observado si realmente las preguntas responden a la medición del uso del celular, se realiza esta acción con el objetivo de conocer aquello para lo que fue creado; para esto hemos procedido a la consulta a expertos. Dentro de ella se recurrió con entregar el test a 3 profesionales (expertos) dedicados a estos rubros para que puedan corregir cualquier dificultad que se tenga con el instrumento, una vez levantada las observaciones se pasó a aplicar a los estudiantes de la muestra.

CONFIABILIDAD

Se refiere a conocer el nivel de precisión y seguridad de los hallazgos logrados con la ejecución del instrumento de medición a los sujetos por segunda oportunidad en situaciones similares tan parecida como sea posible a ciertos estudiantes de la muestra. Para conocer la confiabilidad de nuestro cuestionario, hemos desarrollado nuestra primera experiencia que es el de ejecutar el cuestionario a un conjunto de 10 sujetos y medir su confiabilidad, obteniendo como producto la cifra de 0,878, siendo un resultado óptimo para la aplicación correcta, de acuerdo con la tabla de especificaciones de la prueba de Alfa de Cronbach.

TABLA 5*RESUMEN DEL PROCESAMIENTO DE LOS CASOS*

PROCESAMIENTO DE LOS CASOS			
	N	%	
Casos	Válidos	10	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	10	100,0

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

Tabla 6*ESTADÍSTICOS DE FIABILIDAD*

Estadísticos de fiabilidad	
ALFA DE CRONBACH	N DE ELEMENTOS
,878	10

Fuente: SPSS

CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD ARTÍSTICA

NOMBRE: Cuestionario de creatividad artística

AUTOR: Fredy Canlla Pacheco

OBJETIVOS: Conocer el nivel de creatividad artística que presentan los estudiantes

APLICACIÓN: Su aplicación es de forma individual

TIEMPO: El tiempo que dura en ser administrada el test es de 30 minutos.

EDAD: La aplicación del cuestionario es para estudiantes de educación superior.

MATERIAL: El material que se utiliza para la ejecución del cuestionario de creatividad artística es de un cuadernillo de preguntas con sus respuestas, donde van todas las instrucciones de cómo realizar el cuestionario, ahí se anota todas las conductas que se van observando a lo largo de la administración del cuestionario.

ÁMBITO: El ámbito de administración del cuestionario es el educativo.

CALIFICACION:

Sumamos todos los aciertos y el resultado final lo llevamos a la tabla de conversiones de los puntajes obtenidos. Una vez obtenido el puntaje final lo convertimos en categorías; de la misma manera en las dimensiones.

Para la obtención del puntaje se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Muy bajo: 01 punto
- Bajo: 02 puntos
- Medio: 03 puntos
- Alto: 04 puntos
- Muy alto: 05 puntos

Tabla 7

TABLA DE CONVERSIONES DE LOS PUNTAJES OBTENIDOS

Puntaje	General	Motivación creativa	Imaginación constructiva	Conocimiento creativo
96 – 73	Muy adecuado	32 - 25	32 - 25	32 - 25
72 – 49	Adecuado	24 - 17	24 - 17	24 - 17
48 – 25	Inadecuado	16 - 09	16 - 09	16 - 09
24 – 01	Muy inadecuado	08 - 01	08 - 01	08 - 01

VALIDEZ DE CONTENIDO

Para la validación del cuestionario de creatividad artística se ha observado si realmente las preguntas responden a la medición del instrumento indicado; para su conocimiento directos se ha procedido al método de JUICIO DE EXPERTOS o la consulta a expertos. Dentro de ella se recurrió con entregar el test a 3 profesionales (expertos) dedicados a estos rubros para que puedan corregir cualquier dificultad que se tenga con el instrumento, una vez levantada las observaciones se pasó a aplicar a los estudiantes de la muestra.

CONFIABILIDAD

La confiabilidad permite conocer el grado de precisión y consistencia de los hallazgos obtenidos al ejecutar el cuestionario en una segunda oportunidad en situaciones muy parecidas como esto se haga posible a ciertos estudiantes de la muestra. Para conocer la confiabilidad del cuestionario propuesto, se ha pasado a ejecutar un primer momento al aplicar el cuestionario a un grupo piloto de 10 sujetos y luego medirlos en base a la PRUEBA DE ALFA DE CRONBACH, obteniendo como resultado 0,821, siendo un resultado óptimo para la aplicación correcta, de acuerdo con la tabla de especificaciones de la prueba de Alfa de Cronbach.

Tabla 8

RESUMEN DEL PROCESAMIENTO DE LOS CASOS

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	10	100,0
	Excluidos	0	,0
	Total	10	100,0

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

Tabla 9

ESTADÍSTICOS DE FIABILIDAD

Estadísticos de fiabilidad	
ALFA DE CRONBACH	N DE ELEMENTOS
,821	10

Fuente: SPSS

4.4.4 Plan de análisis de datos.

Se ha utilizado:

- Análisis e interpretación de datos. En este rubro se va a analizar los datos que se encuentren con la aplicación de los instrumentos, para luego ser interpretados de acuerdo a los hallazgos.
- Tabulación de información. Una vez ubicado los datos, se pasa a tabularlos con una matriz para cada variable.
- Utilización de estadística descriptiva a nivel de frecuencias y porcentajes. Teniendo la matriz se pasa a desarrollar la estadística descriptiva con su interpretación y análisis correspondiente.
- Elaboración de conclusiones. Con la estadística descriptiva hallada se pasa a elaborar las conclusiones de la investigación.
- Redacción del informe. Finalmente se desarrolla el informe de investigación con todos los capítulos que sé que exige las normas de la Universidad.

El método de análisis de datos permite la utilización de los estadígrafos y las medidas estadísticas correspondientes. Así como para la prueba de hipótesis se ha empleado el estadístico del coeficiente de correlación de la r de Pearson.

La prueba de correlación de Pearson se basa en la comprobación de la hipótesis que nos hemos planteado y para ello es necesario saber si hay o no discrepancias entre las frecuencias observadas en la tabla. Para el procesamiento estadístico se utilizarán los paquetes estadísticos como es el caso de SPSS, que nos va permitir agilizar la obtención de resultados en la prueba de correlación de Pearson.

En la estadística inferencial se empleó Pearson para determinar la relación lineal entre las variables de estudio que se van aleatorizando de forma cuantitativa.

Hernández, Fernández, y Baptista (2007, indica que, de una forma informal, el coeficiente de correlación de Pearson presenta un índice que se usa para medir el nivel de correlación entre dos variables tomando en cuenta que ambas sean cuantitativas. Su interpretación nos señala que si diferentes grupos de puntos (x, y), con el coeficiente de correlación para cada grupo. Se observa que la correlación nos indica la no linealidad y la dirección de la relación lineal. (p. 353)

4.4.5 Ética en la investigación

La investigación se ocupó de conocer y conceptuar los fundamentos que permitan la optimización del comportamiento humano en relación a la determinación de los hallazgos, ésta se referida al conocimiento del internet en los teléfonos celulares, así como de la creatividad artística en condiciones aceptables para encontrar influencias entere ambas variables.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1 Análisis descriptivo

Posterior a la aplicación del cuestionario a los estudiantes que son el objeto de nuestro estudio y procesados datos obtenidos (valoración y baremación), se procedió a realizar el análisis estadístico, con ello se pudo realizar la medición y comparación necesaria para nuestro estudio.

Con ello iniciamos con la identificación de los grados donde se encuentran las dimensiones de las variables de estudio.

Análisis descriptivo de la variable I: El internet en el celular

I: El celular, de acuerdo con la observación de los estudiantes de nuestra investigación y cuyos resultados se presentan a continuación:

Tabla 10

PERCEPCIÓN SOBRE EL CELULAR

RANGO	FRECUENCIA	% VÁLIDO
Nunca	00	00.0
Casi nunca	02	02.7
A veces	04	05.4
Casi siempre	57	77.0
Siempre	11	14.9
TOTAL	74	100.0

Fuente: *Elaboración propia*

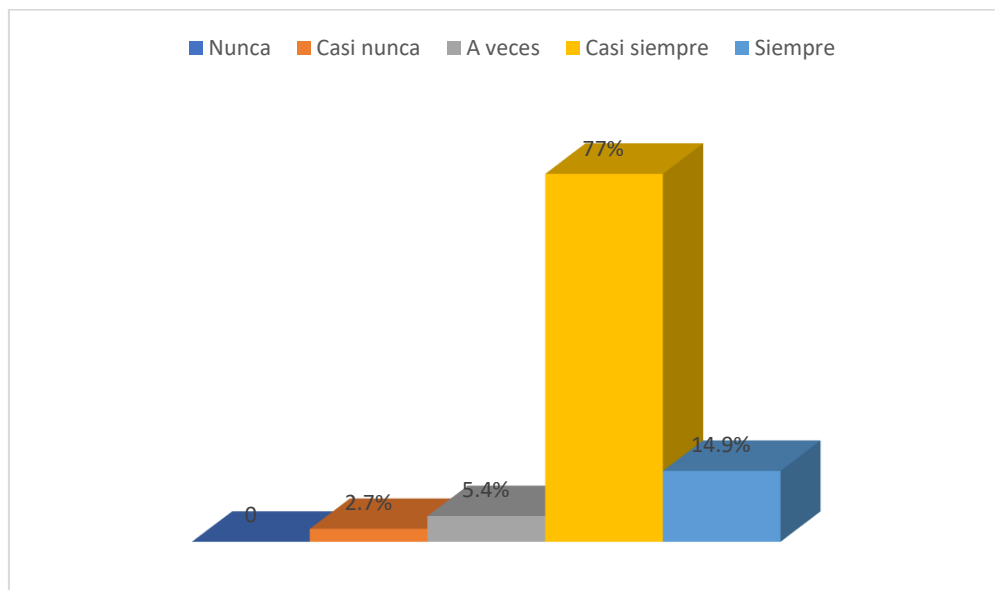


Figura 1 Percepción sobre el celular

Interpretación: Los datos encontrados nos indican que el 77% se encuentra en el grado de casi siempre en base a lo observado sobre el uso del celular tienen los estudiantes, posterior a ello el 14.9% se encuentra en el grado de siempre, teniendo el 5.4% que se encuentra en el

grado de a veces, posteriormente el nivel casi nunca con un 2.7%.

Análisis descriptivo de la dimensión: Manipulación del internet en los celulares

Tabla 11

PERCEPCIÓN SOBRE LA MANIPULACIÓN DEL INTERNET EN LOS CELULARES

RANGO	FRECUENCIA	% VÁLIDO
Nunca	00	00.0
Casi nunca	01	01.4
A veces	05	06.8
Casi siempre	59	79.6
Siempre	09	12.2
TOTAL	74	100.0

Fuente: Elaboración propia

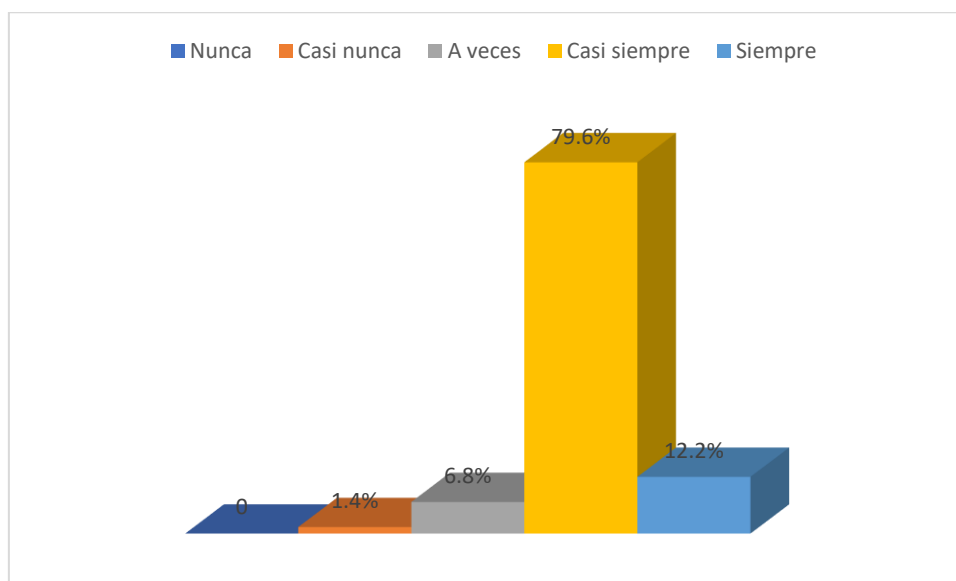


Figura 2 Percepción sobre la manipulación del internet en los celulares

Interpretación:

Las datos encontrados nos indican que el 79.6 se encuentra en el grado de casi siempre en

base a lo observado sobre el uso del celular tienen los estudiantes, posterior a ello el 12.2% se encuentra en el grado de siempre, teniendo el 06.8% que se encuentra en el grado de a veces, posteriormente el nivel casi nunca con un 1.4%.

Análisis descriptivo de la dimensión: Conocimiento de las funciones del internet en los celulares

Tabla 12

PERCEPCIÓN SOBRE EL CONOCIMIENTO DE LAS FUNCIONES DEL INTERNET EN LOS CELULARES

RANGO	FRECUENCIA	% VÁLIDO
Nunca	00	00.0
Casi nunca	02	02.7
A veces	05	06.8
Casi siempre	58	78.3
Siempre	09	12.2
TOTAL	74	100.0

Fuente: Elaboración propia

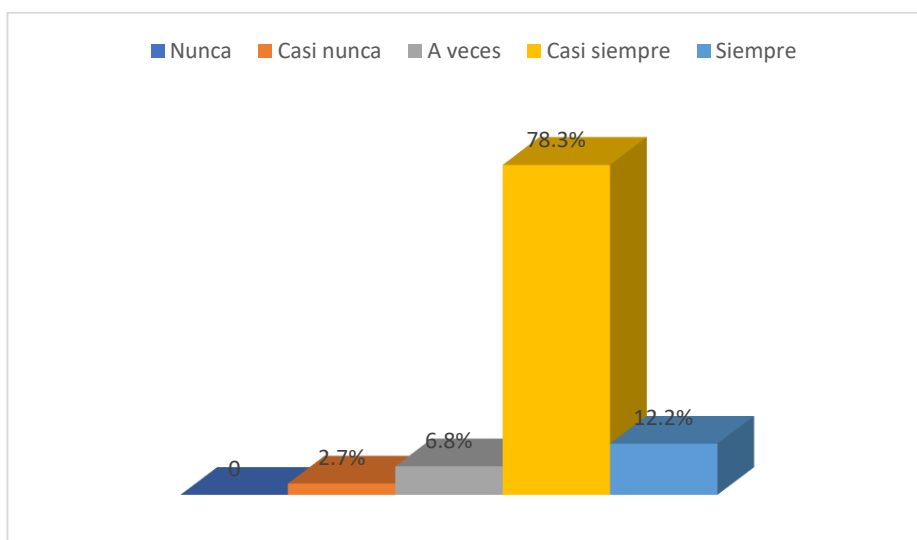


Figura 3 Percepción sobre el conocimiento de las funciones del internet en los celulares

Interpretación:

Las datos encontrados nos indican que el 78.3% se encuentra en el grado de casi siempre en base a lo observado sobre el conocimiento de las funciones de los celulares, posterior a ello el 12.2% se encuentra en el grado de siempre, teniendo el 6.8% que se encuentra en el grado de a veces, posteriormente el nivel casi nunca con un 2.7%.

Análisis descriptivo de la variable II: Creatividad artística

Tabla 13

PERCEPCIÓN SOBRE LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA

RANGO	FRECUENCIA	% VÁLIDO
Muy Bajo	00	00.0
Bajo	04	05.4
Medio	09	12.2
Alto	48	64.8
Muy alto	13	17.6
TOTAL	74	100.0

Fuente: Elaboración propia

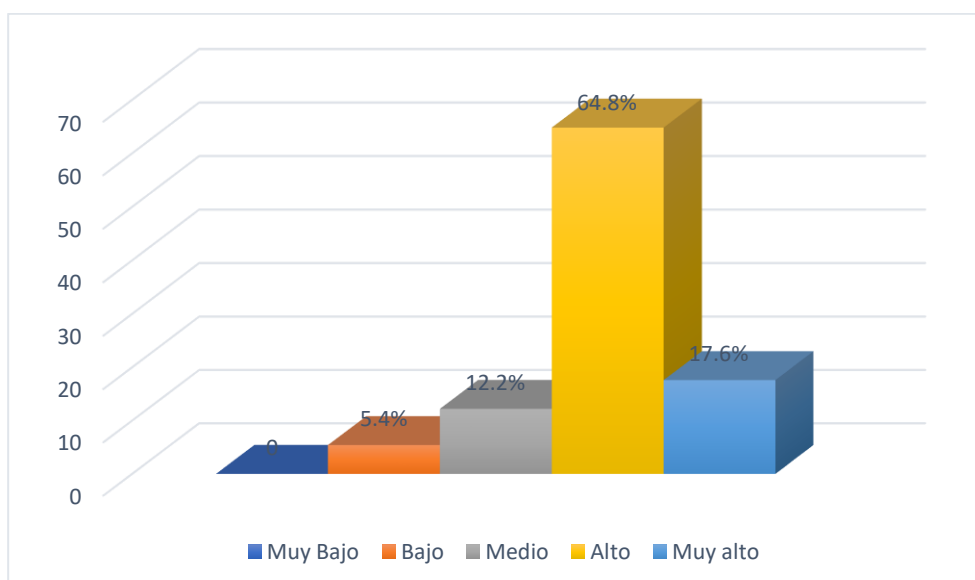


Figura 4 Percepción sobre la creatividad artística

Interpretación:

Las datos encontrados nos indican que el 64.8% se encuentra en el grado de alto en base a lo observado sobre la percepción sobre la creatividad artística, posterior a ello el 17.6% se encuentra en el grado de muy alto, teniendo el 12.2% que se encuentra en el grado de medio, y finalmente el grado bajo con un 5.4%.

Análisis descriptivo de la dimensión: Motivación creativa

Tabla 14

PERCEPCIÓN SOBRE LA MOTIVACIÓN CREATIVA

RANGO	FRECUENCIA	% VÁLIDO
Muy Bajo	00	00.0
Bajo	03	04.1
Medio	09	12.2
Alto	49	66.1
Muy alto	13	17.6
TOTAL	74	100.0

Fuente: Elaboración propia

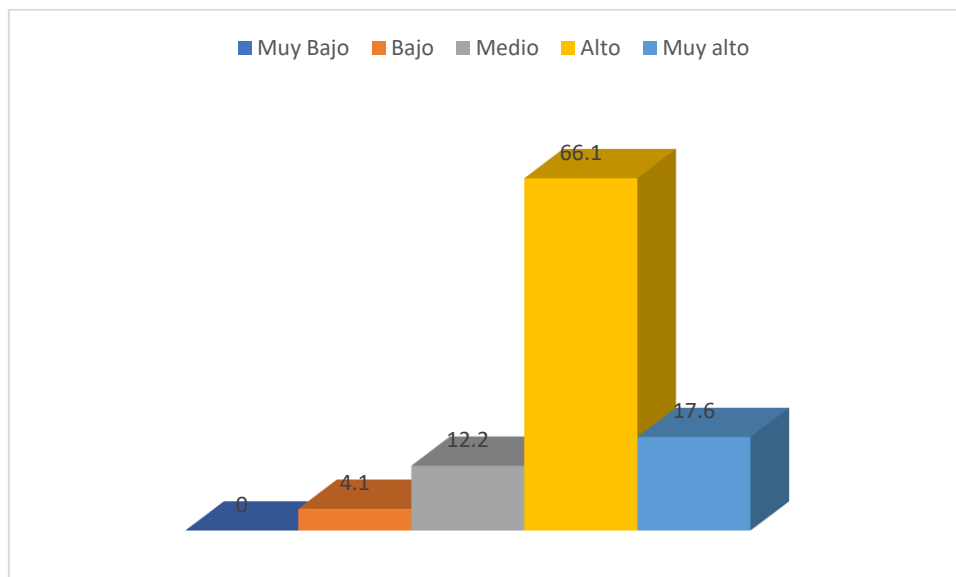


Figura 5 Percepción sobre la motivación creativa

Interpretación:

Las datos encontrados nos indican que el 66.1% se encuentra en el grado de alto en base a lo observado sobre la percepción sobre la creatividad artística, posterior a ello el 17.6% se encuentra en el grado de muy alto, teniendo el 12.2% que se encuentra en el grado de medio, y finalmente el grado bajo con un 4.1%.

Análisis descriptivo de la dimensión: Imaginación constructiva

Tabla 15

PERCEPCIÓN SOBRE LA IMAGINACIÓN CONSTRUCTIVA

RANGO	FRECUENCIA	% VÁLIDO
Muy Bajo	00	00.0
Bajo	04	05.4
Medio	10	13.5
Alto	46	62.2
Muy alto	14	18.9
TOTAL	74	100.0

Fuente: Elaboración propia

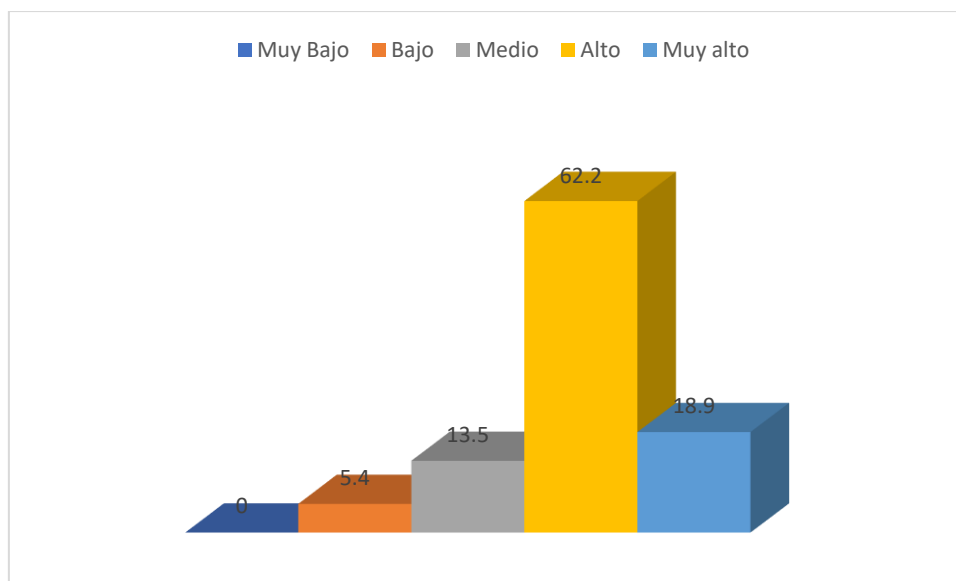


Figura 6 Percepción sobre la sobre la imaginación constructiva

Interpretación:

Las datos encontrados nos indican que el 62.2% se encuentra en el grado de alto en base a lo observado sobre la percepción sobre la creatividad artística, posterior a ello el 18.9% se encuentra en el grado de muy alto, teniendo el 13.5% que se encuentra en el grado de medio, y finalmente el grado bajo con un 5.4%.

Análisis descriptivo de la dimensión: Conocimiento creativo

Tabla 16

PERCEPCIÓN SOBRE EL CONOCIMIENTO CREATIVO

RANGO	FRECUENCIA	% VÁLIDO
Muy Bajo	00	00.0
Bajo	04	05.4
Medio	10	13.5
Alto	47	63.5
Muy alto	13	17.6
TOTAL	74	100.0

Fuente: Elaboración propia

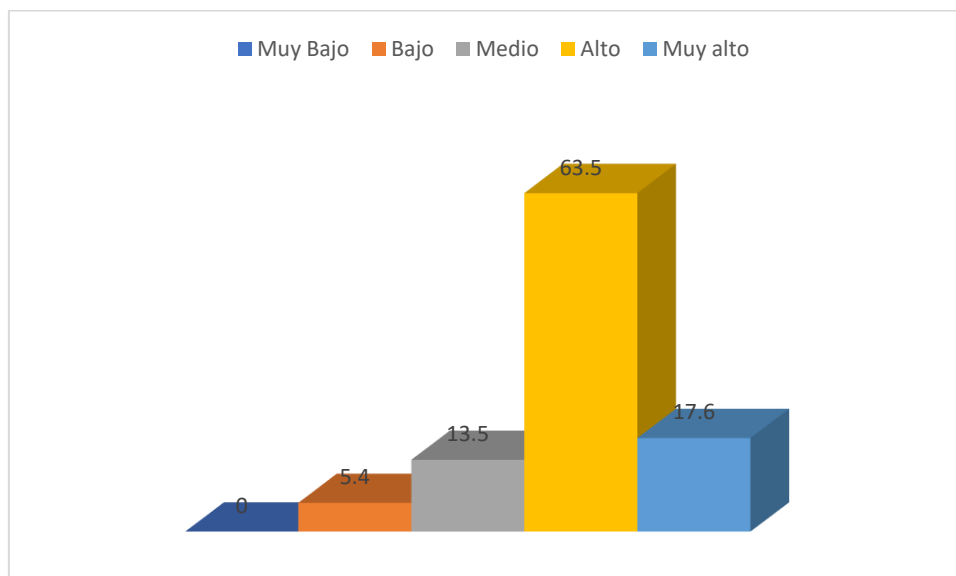


Figura 7 Percepción sobre el conocimiento creativo

Interpretación: Los resultados obtenidos permiten evidenciar que el 63.5% de los datos se ubica en el nivel alto en lo que respecta a su percepción sobre el conocimiento creativo, seguido por el 17.6 que se ubica en el nivel muy alto, observándose el 13.5% que se ubica en el nivel medio y finalmente el 5.4% del nivel bajo.

5.2 Análisis inferencial.

5.2.1 Prueba estadística para la determinación de la normalidad

Para realizar el análisis de los datos encontrados, se pasó a determinar la forma de distribución que presentan los hallazgos, dentro del grado de los resultados del cuestionario sobre el uso de los celulares, así también del cuestionario de creatividad artística; para esto se hizo uso de la prueba Kolmogorov Smirnov de bondad de ajuste, con ella pasamos a medir el nivel de concordancia que hay entre la distribución de un grupo de resultados y una distribución de la teoría en específico. La finalidad es conocer si los resultados son dirigidos en una población de estudio que presenta la distribución teórica específica.

Tomando en cuenta este valor de la prueba de distribución se pasó a utilizar los estadísticos paramétricos de la r de Pearson y de los no paramétricos la prueba de Rho de Spearman Chi cuadrado. Las etapas a considerar en la prueba de normalidad son las siguientes:

Verificación de la hipótesis de trabajo

Paso 1

Planteamos la hipótesis nula (H_0) y la hipótesis alternativa (H_1):

Hipótesis Nula (H_0):

No hay diferencias significativas entre la distribución ideal y la distribución normal de los datos

Hipótesis Alternativa (H_1):

Hay diferencias significativas entre la distribución ideal y la distribución normal de los datos

Paso 2

Identificar el grado de significancia

Con relación a nuestra investigación se ha pasado a determinar que:

$$\alpha = 0,05$$

Paso 3

Se ha pasado a escoger el valor estadístico de prueba

El valor estadístico de prueba que hemos tomado en cuenta para nuestra hipótesis es de Kolmogorov Smirnov.

Tabla 17

PRUEBA DE KOLMOGOROV-SMIRNOV PARA UNA MUESTRA

		Los celulares	Creatividad Artística
	N	50	50
Parámetros	Media	26,98	35,24
normales (a, b)	Desviación típica	8,84	6,99
Diferencias más extremas	Absoluta	,412	,157
	Positiva	,412	,157
	Negativa	-,215	-,119
Z de Kolmogorov Smirnov		2,913	1,108
Sig. Asintót. (bilateral)		0,000	0,171

a La distribución de contraste es la Normal.

b Se han calculado a partir de los datos.

Paso 4

Se realiza la formulación de la regla de decisión

Se conoce que la regla de decisión viene a ser un concepto de la situación según si se acepta o se rechaza la hipótesis nula, para ello se hace imprescindible dar a conocer el valor crítico, que es una cantidad que fracciona la región de aceptar y la región de rechazar.

Regla de decisión

Si α (Sig) > 0,05; Se acepta la hipótesis nula

Si α (Sig) < 0,05; Se rechaza la hipótesis nula

Paso 5explicar según figura

Para tomar la decisión

Ya que el valor p de significancia del estadístico de prueba de normalidad presenta un valor de 0,000, 0,171; decimos entonces para los valores Sig. > 0,05; Verificamos que; se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. Vale indicar que; de acuerdo a los datos que se han obtenidos podemos manifestar que los resultados de la muestra de estudio no vienen de una distribución normal.

Por otro lado, de acuerdo con la observación del gráfico siguiente, la curva de distribución no difiere de la curva normal

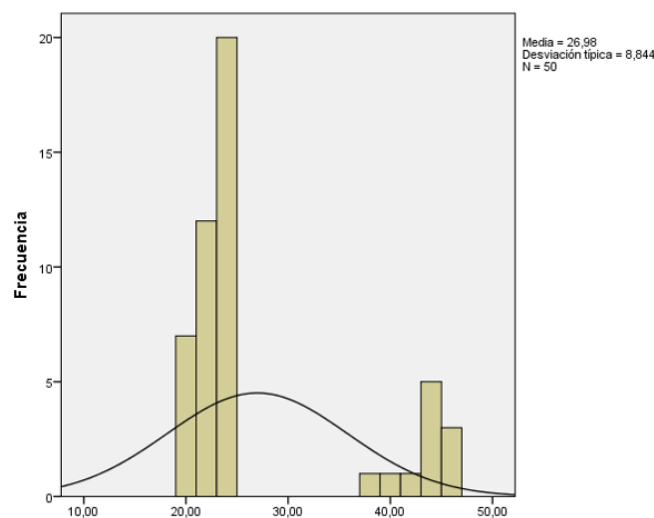


Figura 8 *Distribución de frecuencias de los celulares*

En la figura 9 podemos observar que en la distribución de frecuencias de las cantidades obtenidas por medio del uso de los cuestionarios sobre los celulares se encuentra relegados hacia el lado izquierdo, observando una media de 26,98 y una desviación típica de 9,844. De igual forma, la figura indica que la curva de distribución es diferente a la curva normal.

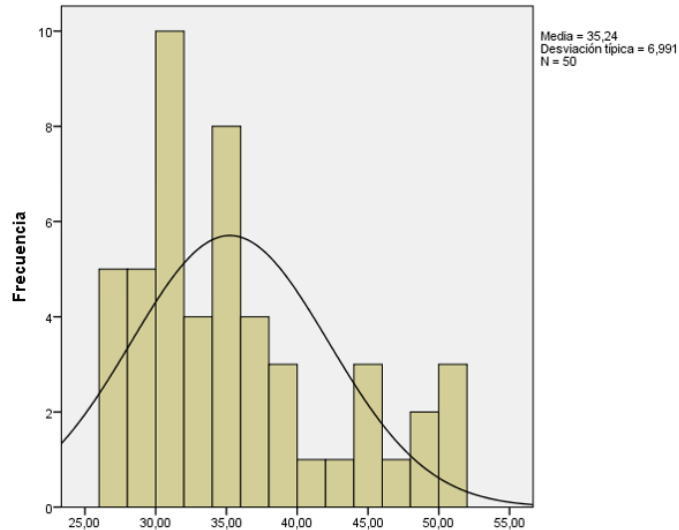


Figura 9 *Distribución de frecuencias la creatividad artística*

En la figura 10 podemos observar que en la distribución de frecuencias de las cantidades obtenidas por medio del uso de los cuestionarios sobre creatividad artística se encuentra relegados hacia el lado derecho, observando una media de 35,24 y una desviación típica de 6,991. De la misma manera, la figura indica que la curva de distribución no es diferente a la curva normal.

Por otro lado, se percibe que el nivel de significancia (Sig. asintót. (bilateral) para la prueba de Z de Kolmogorov-Smirnov suele ser menor que 0,05 por lo que los resultados que se tiene en el nivel del cuestionario sobre creatividad artística, diciendo que la distribución de estos resultados en ambos casos es diferente de la distribución normal.

Manifestando que la prueba de hipótesis para su desarrollo hemos hecho uso de la prueba paramétrica para distribución normal de los datos análisis rho de Spearman dentro del grado de significancia de 0,05

5.2.2. Proceso de prueba de hipótesis (Contrastación de Hipótesis)

Correlación de Pearson

Para realizar la contrastación de la hipótesis, hemos utilizado la prueba (r). Correlación de Spearman con un nivel de significación del 0,05, porque estamos investigando la relación que existe en las variables cuantitativas que nos planteamos. es así, que en la investigación hemos tratado de dar un valor a la posición de las dos variables de tipo cuantitativa, poniendo en práctica el método conocido como correlación. Este tipo de cálculo viene a ser el primer paso para conocer la relación que existe entre las

variables.

Tabla 18

MATRIZ DE CORRELACIÓN DE SPEARMAN

		VARIABLE II
		Creatividad artística
VARIABLE I	Los celulares	0,587 (**)
DIMENSIONES DE LA VIARIABLE I	Manipulación	0,57 (**)
	Conocimiento	0,524 (**)

Fuente: Anexos

Para realizar el análisis de las interrelaciones con el apoyo del coeficiente de correlación de Spearman, se efectuó por medio de la tabla siguiente:

Tabla 19

NIVELES DE CORRELACIÓN

Coeficiente (r)	Grado de Interrelación
1.00	Perfecta Correlación
0.90 - 0.99	Muy Alta Correlación
0.70 - 0.89	Alta Correlación
0.40 - 0.69	Moderada Correlación
0.20 - 0.39	Baja Correlación
0.00 - 0.19	Nula Correlación

Contrastación de la Prueba de Hipótesis General

PASO 1

Planteamos la hipótesis nula (H_0) y la hipótesis alternativa (H_1)

Hipótesis Nula (H_0): No existe relación significativa entre el internet en el celular y la creatividad artística en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.

Expresión formal de la hipótesis. $H_0: O_1 = O_2$

Hipótesis Alternativa (H_1): Existe relación significativa entre el internet en el celular y la creatividad artística en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.

Expresión formal de la hipótesis. $H_1: O_1 \neq O_2$

PASO 2

Seleccionamos el grado de significancia

El grado de significancia viene a ser la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando es verdadera, a esto se le denomina error de tipo I, algunos autores consideran que es más conveniente utilizar el término nivel de riesgo, en lugar de nivel de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa (α).

Para efectos de la presente investigación se ha determinado que: $\alpha = 0,05$

PASO 3

Escogemos el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación (r)

COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE SPEARMAN (r)

Tabla 20

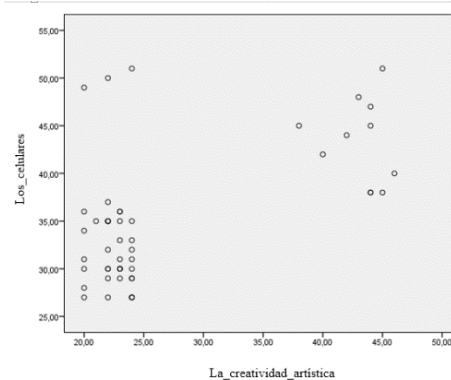
CORRELACIÓN ENTRE EL USO DE CELULARES Y LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA

	Los celulares	Creatividad artística
Correlación de Spearman		0,587
Significancia		0,000
n		50

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

La tabla en mención nos permite observar que: El valor del estadístico Spearman es de 0,587 y el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,005$). Esto significa que existe una correlación directa, moderada y significativa entre los celulares y la creatividad artística.

Figura 10 *CORRELACIÓN ENTRE LOS CELULARES Y LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA*



PASO 4

Formulamos la regla de decisión

Una regla de decisión viene a ser un enunciado de las situaciones según las que se acepta o se rechaza la hipótesis nula, por ello se hace imprescindible conocer el valor crítico, que es

un número que divide la región de aceptación y la región de rechazo.

Regla de decisión

Si α (Sig.) $> 0,05$; Se acepta H_0 y se rechaza H_1

Si α (Sig.) $< 0,05$; Se rechaza H_0 y se acepta H_1

PASO 5

Tomamos la decisión

Como el valor de significancia del estadístico es menor que 0,05, entonces podemos afirmar que el coeficiente de correlación es significativo ($p < 0,05$). De ahí, se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alternativa. En consecuencia, se verifica que existe correlación directa, moderada y significativa entre los celulares y la creatividad artística. Los resultados encontrados nos permiten identificar que el uso del internet en los celulares se relaciona con la creatividad artística de los estudiantes, con ello podemos conocer que, a más uso del internet en los celulares, la creatividad de los estudiantes se incrementará, por ello su uso debe ser relativo, porque su abuso trae consigo problemas de adicción.

Contrastación de la Prueba de Hipótesis Específica N° 1

PASO 1

Hipótesis nula (H_0): No existe relación significativa entre el internet en el celular y la Motivación creativa en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.

Expresión formal de la hipótesis. $H_0: O_1 = O_2$

Hipótesis Alternativa (H_1): Existe relación significativa entre el internet en el celular y la Motivación creativa en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.

Expresión formal de la hipótesis. $H_1: O_1 \neq O_2$

PASO 2

Seleccionamos el grado de significancia

El grado de significancia viene a ser la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando es verdadera, a esto se le denomina error de tipo I, otros autores consideran que es más

conveniente utilizar el término grado de riesgo, en lugar de nivel de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa (α).

Para efectos de la presente investigación se ha determinado que: $\alpha = 0,05$

PASO 3

Escogemos el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación (r)

COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE SPEARMAN (r)

Tabla 21

CORRELACIÓN ENTRE LOS CELULARES Y LA IMAGINACIÓN CONSTRUCTIVA ARTÍSTICA

	Los celulares	Imaginación constructiva artística
Correlación de Spearman		0,57
Significancia		0,000
n		50

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

La tabla en mención nos permite observar que: El valor del estadístico Spearman es de 0,57 y el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,005$). Esto significa que hay una correlación directa, moderada y significativa entre los celulares y la imaginación constructiva artística.

PASO 4

Formulamos la regla de decisión

Una regla de decisión viene a ser un enunciado de las situaciones según las que se acepta o se rechaza la hipótesis nula, por ello se hace imprescindible conocer el valor crítico, que es un número que divide la región de aceptación y la región de rechazo.

Regla de decisión

Si α (Sig.) $> 0,05$; Se acepta H_0 y se rechaza H_1

Si α (Sig.) $< 0,05$; Se rechaza H_0 y se acepta H_1

PASO 5

Tomamos la decisión

Como el valor de significancia del estadístico es menor que 0,05, entonces podemos afirmar que el coeficiente de correlación es significativo ($p < 0,05$). De ahí, se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alternativa. En consecuencia, se verifica que existe correlación directa, moderada y significativa entre los celulares y la imaginación constructiva artística. Los resultados encontrados nos permiten identificar que el uso del internet en los celulares se relaciona con la imaginación constructiva artística de los estudiantes, con ello podemos conocer que, a más uso del internet en los celulares, la creatividad de los estudiantes se incrementará, por ello su uso debe ser relativo, porque su abuso trae consigo problemas de adicción.

Contrastación de la Prueba de Hipótesis Específica N° 2

PASO 1

Hipótesis nula (H_0): No existe relación significativa entre el internet en el celular y la Imaginación constructiva en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021

Expresión formal de la hipótesis. $H_0: O_1 = O_2$

Hipótesis Alternativa (H_1):

Existe relación significativa entre el internet en el celular y la Imaginación constructiva en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.

Expresión formal de la hipótesis. $H_1: O_1 \neq O_2$

PASO 2

Seleccionamos el grado de significancia: El grado de significancia viene a ser la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando es verdadera, a esto se le denomina error de tipo I, otros autores consideran que es más conveniente utilizar el término grado de riesgo, en lugar de

nivel de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa (α). Para efectos de la presente investigación se ha determinado que: $\alpha = 0,05$

PASO 3

Escogemos el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación (r)

COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE SPEARMAN (r)

Tabla 22

CORRELACIÓN ENTRE LOS CELULARES Y LA MOTIVACIÓN CREATIVA ARTÍSTICA

	Los celulares	Motivación creativa artística
Correlación de Spearman		0,524
Significancia		0,000
n		50

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

La tabla en mención nos permite observar que: El valor del estadístico Spearman es de 0,524 y el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,005$). Esto significa que hay una correlación directa, moderada y significativa entre los celulares y la motivación creativa artística.

PASO 4

Formulamos la regla de decisión

Una regla de decisión viene a ser un enunciado de las situaciones según las que se acepta o se rechaza la hipótesis nula, por ello se hace imprescindible conocer el valor crítico, que es un número que divide la región de aceptación y la región de rechazo.

Regla de decisión

Si α (Sig) $> 0,05$; Se acepta H_0 y se rechaza H_1

Si α (Sig) $< 0,05$; Se rechaza H_0 y se acepta H_1

PASO 5

Tomamos la decisión

Como el valor de significancia del estadístico es menor que 0,05, entonces podemos afirmar que el coeficiente de correlación es significativo ($p < 0,05$). De ahí, se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alternativa. En consecuencia, se verifica que existe correlación directa, moderada y significativa entre los celulares y la motivación creativa artística. Los resultados encontrados nos permiten identificar que el uso del internet en los celulares se relaciona con la motivación creativa de los estudiantes, con ello podemos conocer que a más uso del internet en los celulares, la creatividad de los estudiantes se incrementará, por ello su uso debe ser relativo, porque su abuso trae consigo problemas de adicción.

Contrastación de la Prueba de Hipótesis Específica N° 3

PASO 1

Hipótesis nula (H_0): No Existe relación significativa entre el internet en el celular y el Conocimiento creativo en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021. Expresión formal de la hipótesis. $H_0: O_1 = O_2$

Hipótesis Alternativa (H_1): Existe relación significativa entre el internet en el celular y el Conocimiento creativo en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.

Expresión formal de la hipótesis. $H_1: O_1 \neq O_2$

PASO 2

Seleccionamos el grado de significancia

El grado de significancia viene a ser la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando es verdadera, a esto se le denomina error de tipo I, otros autores consideran que es más conveniente utilizar el término grado de riesgo, en lugar de nivel de significancia. A este nivel de riesgo se le denota mediante la letra griega alfa (α).

Para efectos de la presente investigación se ha determinado que: $\alpha = 0,05$

PASO 3

Escogemos el valor estadístico de la prueba

Con el propósito de establecer el grado de relación entre cada una de las variables objeto de estudio, se ha utilizado el Coeficiente de Correlación (r)

COEFICIENTE DE CORRELACIÓN DE SPEARMAN (r)

Tabla 23

CORRELACIÓN ENTRE LOS CELULARES Y EL CONOCIMIENTO CREATIVO ARTÍSTICO

	Los celulares	Conocimiento creativo artístico
Correlación de Spearman		0,531
Significancia		0,000
n		50

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

La tabla en mención nos permite observar que: El valor del estadístico Spearman es de 0,531 y el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,005$). Esto significa que hay una correlación directa, moderada y significativa entre los celulares y el conocimiento creativo artístico.

PASO 4

Formulamos la regla de decisión

Una regla de decisión viene a ser un enunciado de las situaciones según las que se acepta o se rechaza la hipótesis nula, por ello se hace imprescindible conocer el valor crítico, que es un número que divide la región de aceptación y la región de rechazo.

Regla de decisión

Si α (Sig.) $> 0,05$; Se acepta H_0 y se rechaza H_1

Si α (Sig.) $< 0,05$; Se rechaza H_0 y se acepta H_1

PASO 5

Tomamos la decisión

Como el valor de significancia del estadístico es menor que 0,05, entonces podemos afirmar que el coeficiente de correlación es significativo ($p < 0,05$). De ahí, se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alternativa. En consecuencia, se verifica que existe correlación directa, moderada y significativa entre los celulares y el conocimiento creativo artístico. Los resultados encontrados nos permiten identificar que el uso del internet en los celulares se relaciona con el conocimiento creativo de los estudiantes, con ello podemos conocer que a más uso del internet en los celulares, la creatividad de los estudiantes se incrementará, por ello su uso debe ser relativo, porque su abuso trae consigo problemas de adicción.

CAPÍTULO VI

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Dentro del desarrollo del informe se ha podido verificar los objetivos propuestos en nuestro informe, cuya finalidad fue de determinar el uso de los celulares y la creatividad artística, para ello se estableció dependencia que existe entre las variables

de la investigación.

Nuestro trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la relación que existe entre los teléfonos celulares y la creatividad artística en estudiantes de Dibujo y Escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco - 2021. En el caso de nuestros resultados encontrados con la aplicación del cuestionario del uso del internet en los celulares nos lleva a conocer que el 77% de los resultados se encuentran en el grado de casi siempre en el aspecto de percepción sobre el uso del celular tienen los estudiantes, seguido por el 14.9% que se ubica en el nivel siempre, observándose el 5.4% que se ubica en el nivel a veces, posteriormente el nivel casi nunca con un 2.7%. Por otro lado, en el cuestionario de creatividad artística los resultados obtenidos permiten evidenciar que el 64.8% de los datos se ubica en el nivel alto en lo que respecta a su percepción sobre la creatividad artística, seguido por el 17.6 que se ubica en el nivel muy alto, observándose el 12.2% que se ubica en el nivel medio y finalmente el 5.4% del nivel bajo. De la misma manera, los datos obtenidos por medio de la prueba de Spearman, el valor del estadístico Spearman es de 0,587 y el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,005$). Los datos muestran que existe una correlación directa, moderada y significativa entre los celulares y la creatividad artística.

Estos resultados coinciden con el antecedente de investigación realizada por Cuba (2016), quien efectúa el trabajo de investigación titulado: Uso de los celulares con internet y rendimiento académico de estudiantes universitarios, Universidad de Lima; arribando a las siguientes conclusiones: Cuando se hace uso del Smartphone no presenta afectación al promedio académico para los estudiantes, podemos decir que sí afecta en el factor tiempo que es dedicado al trabajo académico. Por otro lado, se genera ahorro en el tiempo en el buscar información y tomar la coordinación del aspecto académico. Hay la necesidad del cliente de poder estar conectado en el celular de forma permanente para estar comunicados y de esta manera evitar el aburrimiento o tiempo de ocio. (p. 142).

Este trabajo de investigación, también se sustenta con el marco conceptual propuesto por Pinillos (1977), quien manifiesta que la creatividad dentro de las artes plásticas viene a ser método donde se usa la aptitud de la persona, o sea, un proceso mental donde se hace uso de la libertad de tiempo y espíritu de la persona, dentro de ello se

pone en práctica los conocimientos asimilados por este. La definición de creación Artístico – visual, en sus aspectos de original e innovador, tiene un sentido muy amplio, es insuficiente, por su naturaleza múltiple, considerando dentro de su condición temática, estética y artística. No hay en nuestro planeta dos representaciones artísticas similares hechas por el hombre que sean plenamente iguales ni distintos; aunque el virtuoso del arte así se lo disponga, no podrá realizar dos productos iguales en todo su ser. Cada producto efectuado por las personas presenta algo novedoso original o con alguna diferencia, es así que la individualidad de cada persona tiene variantes en el lugar y el tiempo. Lo novedoso de cada producto presenta un diferente nivel de radicalidad y distintas obras no alcanzan la denominación de creación cultural.
(p. 06)

CONCLUSIONES

Primera: De acuerdo con el objetivo general propuesto, los datos encontrados de manera general nos indican que el valor del estadístico Spearman es de 0,587 y el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,005$). Esto indica que existe una correlación directa, moderada y significativa entre los celulares y la creatividad artística de los

estudiantes de Dibujo y Escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco - 2021, esta correlación se puede decir si una de ellas aumenta, la otra también lo hace en idéntica proporción.

Segunda: Podemos concluir de acuerdo con el objetivo específico 1, los resultados ratifican la correlación entre los celulares y la imaginación constructiva artística, el valor del estadístico de Spearman es de 0,57 y el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,005$). Esto significa que hay correlación directa, moderada y significativa entre los celulares y la imaginación constructiva artística.

Tercera: De acuerdo con el objetivo específico 2, los resultados ratifican a la correlación entre los celulares y la motivación creativa artística, el valor del estadístico Pearson es de 0,524 y el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,005$). Esto significa que: Hay relación directa, moderada y significativa entre los celulares y la motivación creativa artística.

Cuarta: Podemos concluir que en base al objetivo específico 3, los resultados ratifican la correlación entre los celulares y el conocimiento creativo artístico, el valor del estadístico Pearson es de 0,531 y el nivel de significancia es de 0,000 ($p < 0,005$). Esto significa que: Hay relación directa, moderada y significativa entre los celulares y el conocimiento creativo artístico.

RECOMENDACIONES

Primera: Los estudiantes que presentan dificultades en el uso de los celulares corresponden ser atendidos por medio de los encargados en salud mental para el logro de una capacitación adecuada sobre el uso adecuado de los medios tecnológicos y el uso de las redes sociales que permitan una mejor conectividad en las clases virtuales que se desarrollan.

Segunda: Los maestros de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco requieren el desarrollo de una capacitación sobre el tema de la utilización de estrategias de intervención para apoyar alguna dificultad en el uso de los dispositivos electrónicos y el uso de las plataformas de trabajo virtual con los estudiantes, de esa manera poder apoyarlos y no permitir que se presenta dificultades en el trabajo remoto.

Tercera: Las autoridades de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco deben promover la diversificación curricular flexible con el uso de las plataformas virtuales para que los estudiantes puedan recibir un apoyo especializado y de esta manera corregir algunas deficiencias en el desarrollo de las clases, especialmente en el aspecto de la creatividad artística y de esta forma lograr mejores aprendizajes artísticos.

Cuarta: Por otro lado, se debe continuar con esta investigación para conocer mejor las dificultades que presentan los estudiantes y se tenga un mejor control de las variables en estudio, de esa manera manejar el efecto de la disminución de las futuras consecuencias de los logros del conocimiento en el uso de los celulares y la creatividad artística de los estudiantes del nivel superior universitario.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Acha, J. (1992). *Introducción a la creatividad artística*. México: Trillas.

Alonso, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Madrid: España: Biblioteca Nueva.

Amadeo, R. (2016). *LG G5 Práctico: es posible que LG haya fabricado el teléfono*

más innovador del MWC. Ars Technica (en inglés estadounidense). . Ars Technica (en inglés estadounidense). Consultado el 12 de diciembre de 2018.

Cantillo, C. (2012). *Tendencias actuales en el uso de dispositivos móviles en educación*. España.

Cari y Soncco. (2016). “*Aplicación del taller mis manos son mágicas para desarrollar la capacidad creativa de los niños de 5 años de la institución educativa inicial Jesús Niño del distrito de Tiabaya, Arequipa*. Arequipa - Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Castells, M. (2001). *La galaxia Internet – Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona - España: (Plaza & Janés).

Castro, S. (2012). Ubicuidad y comunicación: los smartphones. Perú: *Revista Casqui Revista Latinoamericana de comunicación*, (118), 91 – 95.

Cousinet, R. (2014). *Qué es enseñar*. *Archivos de Ciencias de la Educación 2014*, vol. 8, no. 8, p. 1-5.

Cruz, E. (2012) La era de los smartphones. Perú: *Revista Bussines negocios en el Perú*, (206), 30 – 34.

Cuba, M. (2016) *Uso de los celulares con internet y rendimiento académico de estudiantes universitarios*. Lima - Perú: Universidad de Lima.

De Sagara, J. (1980) *Composición artística*. Barcelona: España: LEDA. .

Díaz, C. (1986) *La creatividad en la expresión plástica propuestas didácticas metodológicas*. México: Narcea.

Durand, P. (2012) *Representaciones y modo de uso de nuevas tecnologías de información y comunicación entre estudiantes universitarios de Buenos Aires*. Buenos Aires - Argentina: *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 29 de enero del 2012, 8.25 h, Estrada Rodríguez, M.

(s.f).

- Echavarría, M. (2010) *Persona y personalidad. De la psicología contemporánea de la personalidad a la metafísica tomista de la persona*. *Espíritu* 59 (139): 207-247.
- Educared. (2012) *Teléfonos celulares*. Perú: Ministerio de Educación.
- Flores, S. (2019) *Estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de la creatividad artística en los estudiantes de diseño gráfico de un Instituto Técnico Superior de Lima*. Lima - Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Goleman, D. (1996) *La Inteligencia Emocional*. Buenos Aires, Argentina: Editor Bantam Books.
- Guazmayán, C. (2004) *Internet y la investigación científica. El uso de los medios y las nuevas tecnologías en educación*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Guillen, C. (2015) *La creatividad*. Perú: Talleres gráficos.
- Gutiérrez, L. (2018) *El uso problemático del teléfono móvil: desde el abuso a su consideración como adicción comportamental*. Madrid – España;; Universidad Complutense de Madrid – España;.
- Guzmán. (2019) *El arte como terapia para favorecer el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscomisional # 497 Santa María Eufrosia en el período lectivo 2018-2019*”. Ecuador: Universidad.
- Guzmán, G. M. (2011) *Teoría y práctica del color*. Blume.
- Guzmán, M. (2019). *El arte como terapia para favorecer el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela Fiscomisional # 497 Santa María Eufrosia en el período lectivo 2018-2019*. Guayaquil - Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil -Ecuador;.
- Hernández, Fernández y Baptista. (2013) *Metodología de la Investigación*. México:

Mc Graw Hill.

INEI. (2019) *Uso de dispositivos móviles*. Perú: Instituto Nacional de Estadística e Informática.

Infantes y Ruíz. (2018) *Programa de actividades gráfico-plásticas para desarrollar la capacidad creativa en niños de educación inicial*. Trujillo - Perú: Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Jiménez Merino, J. N. (2018) *Coach en Desarrollo Humano* .

Jiménez-Murcia, S. y Ferré Martí, J.M. . (2015) *Adicción a las nuevas tecnologías*. Madrid - España: Siglantana.

Juárez, A. (2017) *El uso de dispositivos móviles y su influencia en la comunicación familiar*. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.

Lejoyeux, M. y Ades, J. . (2003) *Las nuevas adicciones: Internet, sexo, juego, deporte, compras, trabajo, dinero*. Barcelona: España: Kairos.

León Maristany, E. A. (2013). *Investigación en artes plásticas*. Cusco - Perú: Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes Diego Quispe Tito.

Merani, A. L. (1984). *Historia Ideológica de la Psicología Infantil*. México: México, Grijalbo. Compendio de la ciencia de la educación. .

Morán, O. (2015). “Análisis del uso del celular y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes del primer semestre de la carrera de Comunicación Social de FACSOS, en Guayaquil, en el año 2015”. Guayaquil - Ecuador: Universidad de Guayaquil.

Olivar, A. (2006). *Fundamentos teóricos de la comunicación*.

Pérez Porto, J. y Gardey, A.. (2018). *Definiciones: Definición de configuración*.

Pinillos, J. L. (1977). *Principios de psicología*. Madrid, España: Alianza Universal. p. 503. .

- Pinillos, J. L. (1977). *Principios de psicología*. Madrid, España: Alianza Universal. p. 503. ISBN 84-206-2100-5.
- Poveda, G. (2008). *Capacidad Óptima de Plantas Industriales*. (Consulta: 17 de agosto del 2010) .
- Quispe, P. (2017). *Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa presentada en la Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes “Diego Quispe Tito” del Cusco*. Cusco - Perú: Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes Diego Quispe Tito del Cusco.
- Relloso, G. (2007). *Departamento de Producción de Colegio Bolivariana*. Caracas, Venezuela: C.A., ed. Psicología. .
- Reyes, M. S., Porro, S., & Pirovani, M. E. (2015). Actitudes hacia la química en estudiantes universitarios conforme avanzan en la carrera. *Revista de la Facultad de Ciencias Químicas*.
- Roldán, P. N. (2017). Organización. . Economipedia.com.
- Schmidt, E. y Cohen, J. (2014). *El futuro digital*. Madrid: España: Anaya Multimedia.
- Tipler, P. A. (2000). *Física para la ciencia y la tecnología (2 volúmenes)*. Barcelona: España: Reverté.

ANEXOS

Título: EL INTERNET EN EL CELULAR Y LA CREATIVIDAD ARTISTICA EN ESTUDIANTES DE DIBUJO Y ESCULTURA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO DE CUSCO - 2021

problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensión	metodología
<p>Problema general PG: ¿Cuál es el nivel de relación entre el internet en el celular y la creatividad artística en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021?</p> <p>Problemas específicos PE1: ¿Cuál es el nivel de relación entre el internet en el celular y la Motivación creativa en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021?</p> <p>PE2: ¿Cuál es el nivel de relación entre el internet en el celular y la Imaginación constructiva en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021?</p> <p>PE3: ¿Cuál es el nivel de relación entre el internet en el celular y el Conocimiento creativo en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021?</p>	<p>Objetivo general OG: Determinar el nivel de relación entre el internet en el celular y la creatividad artística en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.</p> <p>Objetivos específicos OE1: Establecer el nivel de relación entre el internet en el celular y la Motivación creativa en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.</p> <p>OE2: Identificar el nivel de relación entre el internet en el celular y la Imaginación constructiva en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.</p> <p>OE3: Precisar el nivel de relación entre el internet en el celular y el Conocimiento creativo en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.</p>	<p>Hipótesis general H0: No existe relación significativa entre el internet en el celular y la creatividad artística en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.</p> <p>Hg. Existe relación significativa entre el internet en el celular y la creatividad artística en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.</p> <p>Hipótesis específicas HE1: Existe relación significativa entre el internet en el celular y la Motivación creativa en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021. HE2: Existe relación significativa entre el internet en el celular y la Imaginación constructiva en los estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021 HE3: Existe relación significativa entre el internet en el celular y el Conocimiento creativo en los estudiantes de dibujo y escultura</p>	<p>Variable X: INTERNET EN EL CELULAR</p> <p>Variable Y: CREATIVIDAD ARTISTICA</p>	<p>DX1: Manipulación</p> <p>DX2: Conocimiento</p> <p>DY1: Motivación creativa</p> <p>DY2: Imaginación constructiva</p> <p>DY3: Conocimiento creativo</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: Básica</p> <p>Nivel de investigación: Descriptivo – correlacional</p> <p>Diseño de investigación No experimental transeccional</p> <p>Método de investigación Hipotético-deductivo</p> <p>Población y muestra Todos los estudiantes de la especialidad de Dibujo y Escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco en un total de 74</p> <p>Muestra Estudiantes de todos los ciclos de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco que suman a 74 estudiantes asistentes de forma normal a la Institución Educativa.</p>

		de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco-2021.			
--	--	--	--	--	--

CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD ARTÍSTICA

Partiendo de la base de que todos somos creativos, detectamos que unos tenemos más desarrollada esta cualidad que otros, y al compararnos unos con otros podemos llegar a pensar que no somos creativos en absoluto. La creatividad tiene varios niveles de desarrollo que todos podemos entrenar para mejorar nuestros niveles creativos.

Hoy te traemos un cuestionario de preguntas para que puedas evaluar el nivel de desarrollo de tu creatividad, cuales son vuestros puntos fuertes y cuales vuestras debilidades para que podáis identificarlas trabajarlas. Aconsejamos a ser sincero(a) en responder los cuestionamientos propuestos.

Indicaciones:

Coloca un aspa (X) en el recuadro correspondiente de acuerdo a los siguientes enunciados:

1	2	3	4	5
Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto

N°	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Disfruto con mi trabajo, siento una especial motivación por todo lo que hago					
2	Me gusta hacer realidad mis ideas y conozco sistemas y metodologías de trabajo para convertir ideas abstractas en hechos concretos					
3	Tengo facilidad para definir claramente un objetivo y empezar a trabajar en él					
4	Utilizo de vez en cuando o a menudo técnicas creativas para generar ideas sobre un tema de mi interés.					
5	Cuando tengo una idea clara, me resulta fácil convencer a los demás, transmitirles esa convicción y arrastrarlos a la acción.					
6	Me gusta experimentar cosas nuevas, aun sin saber si estoy en el buen camino o no.					
7	Cuando algo no me sale bien soy capaz de recuperarme anímicamente en muy poco tiempo					
8	Me encanta tener muchas ideas alternativas, no suelo conformarme con lo primero que me viene a la cabeza					
9	Me considero una persona creativa					
10	A menudo tengo conversaciones conmigo mismo/a					
11	Me doy cuenta de que soy algo más creativo/a que la gente que me rodea					
12	Me deleito dándole vueltas a las cosas					
13	Me gusta pensar más allá de lo establecido, romper las normas					
14	Intento siempre ir por los caminos menos transitados, no me gusta hacer lo que todo el mundo hace					
15	Suelo descansar bien recordar bien mis sueños, en ocasiones me inspiran					
16	Me encanta apasionar a los demás y conseguir que disfruten como yo con las ideas y los proyectos					
17	Me doy cuenta de que soy algo más creativo/a que la gente que me rodea					
18	Tengo facilidad para detectar los problemas de mi entorno profesional					
19	Me gusta saber cosas sobre temas diversos, más allá del trabajo cotidiano					
20	He llevado a cabo personalmente (o como colaborador) alguna innovación concreta (producto, servicio, problema) con un cierto éxito					
21	Soy consciente de mis puntos débiles y de mis puntos fuertes					
22	Tengo facilidad para expresar mis ideas de forma gráfica, a través de dibujos, esquemas o mapas					
23	Soy una persona práctica, que disfruta viendo resultados concretos					
24	Soy capaz de transformar una idea absurda en algo que tenga sentido					

Puntaje General	
-----------------	--

CALIFICACIÓN

Para la obtención del puntaje se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Muy bajo: 01 punto
- Bajo: 02 puntos
- Medio: 03 puntos
- Alto: 04 puntos
- Muy alto: 05 puntos

TABLA DE CONVERSIÓN DE PUNTAJES A CATEGORÍAS

PUNTAJE	GENERAL	MOTIVACIÓN CREATIVA	IMAGINACIÓN CONSTRUCTIVA	CONOCIMIENTO CREATIVO
96 – 73	Muy adecuado	32 - 25	32 - 25	32 - 25
72 – 49	Adecuado	24 - 17	24 - 17	24 - 17
48 – 25	Inadecuado	16 - 09	16 - 09	16 - 09
24 – 01	Muy inadecuado	08 - 01	08 - 01	08 - 01

MATRIZ DEL INSTRUMENTO

CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD ARTÍSTICA

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS / ESCALA DE MEDICIÓN	
CREATIVIDAD ARTÍSTICA	Motivación creativa	Intensidad Dirección Persistencia	1. Disfruto con mi trabajo, siento una especial motivación por todo lo que hago 2. Me gusta hacer realidad mis ideas y conozco sistemas y metodologías de trabajo para convertir ideas abstractas en hechos concretos 3. Tengo facilidad para definir claramente un objetivo y empezar a trabajar en él 4. Utilizo de vez en cuando o a menudo técnicas creativas para generar ideas sobre un tema de mi interés. 5. Cuando tengo una idea clara, me resulta fácil convencer a los demás, transmitirles esa convicción y arrastrarlos a la acción. 6. Me gusta experimentar cosas nuevas, aun sin saber si estoy en el buen camino o no. 7. Cuando algo no me sale bien soy capaz de recuperarme anímicamente en muy poco tiempo 8. Me encanta tener muchas ideas alternativas, no suelo conformarme con lo primero que me viene a la cabeza	1: Muy bajo 2: Bajo 3: Medio 4: Alto 5: Muy alto
	Imaginación constructiva	Proceso Persuasión Genialidad	9. Me considero una persona creativa 10. A menudo tengo conversaciones conmigo mismo/a 11. Me doy cuenta de que soy algo más creativo/a que la gente que me rodea 12. Me deleito dándole vueltas a las cosas 13. Me gusta pensar más allá de lo establecido, romper las normas 14. Intento siempre ir por los caminos menos transitados, no me gusta hacer lo que todo el mundo hace 15. Suelo descansar bien recordar bien mis sueños, en ocasiones me inspiran 16. Me encanta apasionar a los demás y conseguir que disfruten como yo con las ideas y los proyectos	
	Conocimiento creativo	Conceptual Procedimientos Sistémico	17. Me doy cuenta de que soy algo más creativo/a que la gente que me rodea 18. Tengo facilidad para detectar los problemas de mi entorno profesional 19. Me gusta saber cosas sobre temas diversos, más allá del trabajo cotidiano 20. He llevado a cabo personalmente (o como colaborador) alguna innovación concreta (producto, servicio, problema) con un cierto éxito 21. Soy consciente de mis puntos débiles y de mis puntos fuertes 22. Tengo facilidad para expresar mis ideas de forma gráfica, a través de dibujos, esquemas o mapas 23. Soy una persona práctica, que disfruta viendo resultados concretos 24. Soy capaz de transformar una idea absurda en algo que tenga sentido	

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DEL CELULAR

Estimado estudiante:

A continuación, te presentamos un cuestionario de preguntas relacionados con el uso de las nuevas tecnologías. Responde a las siguientes preguntas para poder conocer para qué utilizas el teléfono móvil.

Se debe seleccionar la respuesta que más se ajuste a la manera de actuar.

Es importante no invertir demasiado tiempo a la hora de elegir la respuesta y contestar con sinceridad. Los datos son totalmente confidenciales.

Indicaciones:

Coloca un aspa (X) en el recuadro correspondiente de acuerdo con los siguientes enunciados:

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

N°	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	¿Cuál es la frecuencia de uso que le da a su teléfono celular?					
2	¿Suele cambiar continuamente su teléfono celular?					
3	¿Cuenta con un paquete de redes sociales en su teléfono celular?					
4	¿Suele utilizar constantemente una red social en especial en su celular?					
5	¿Con que frecuencia descarga aplicaciones a su teléfono celular?					
6	¿Posees horas de ingreso al internet por medio de su celular?					
7	¿Acostumbras a conectar más tiempo del que en principio habías pensado estar?					
8	¿Te pones de mal humor si no puedes conectarte?					
9	¿Cuándo no estés conectado, a menudo piensas qué estará pasando en la red?					
10	¿Has dejado de hacer actividades que antes te gustaban, por ingresar al internet del celular?					
11	¿Te conectas diariamente a Internet?					
12	¿Con qué frecuencia utilizas los mensajes de texto en el servicio de tu teléfono móvil?					
13	¿Con qué frecuencia utilizas la cámara de fotos, videos y otros en el dispositivo de tu teléfono móvil?					
14	¿Dispones de conexión a internet en tu teléfono móvil?					
15	¿Con qué frecuencia utilizas las aplicaciones de tu teléfono móvil con conexión a internet?					
16	¿Usas el teléfono móvil para realizar las tareas de la universidad?					
17	¿Utilizas dispositivos y aplicaciones para realizar las tareas de la Universidad?					
18	¿En cualquier lugar sueles utilizar el teléfono móvil para realizar las tareas de la Universidad?					
19	¿Los docentes de la universidad piden realizar trabajos con el uso del internet en clase?					
20	¿Has dejado de lado amigos o amigas para dedicarte más a chatear con tus otros contactos del móvil?					
Puntaje General						

¡Agradecidos por su comprensión ;

CALIFICACIÓN

Para la obtención del puntaje se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Nunca: 00 puntos
- Casi nunca: 01 punto
- A veces: 02 puntos
- Casi siempre: 03 puntos
- Siempre: 04 puntos

TABLA DE CONVERSIÓN DE PUNTAJES A CATEGORÍAS

PUNTAJE	GENERAL	Manipulación de los celulares	Conocimiento de las funciones de los celulares
80 – 61	Excelente	40 - 31	40 - 31
60 – 41	Apropiado	30 - 21	30 - 21
40 – 21	Inapropiado	20 - 11	20 - 11
20 – 01	Deficiente	10 - 01	10 - 01

MATRIZ DEL INSTRUMENTO

El uso del Internet en el celular

Variables de investigación	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
El Internet en el celular	Manipulación de los celulares:	Manejo Dominio	¿Cuál es la frecuencia de uso que le da a su teléfono celular? ¿Suele cambiar continuamente su teléfono celular? ¿Cuenta con un paquete de redes sociales en su teléfono celular? ¿Suele utilizar constantemente una red social en especial en su celular? ¿Con que frecuencia descarga aplicaciones a su teléfono celular? ¿Posees horas de ingreso al internet por medio de su celular? ¿Acostumbra a conectar más tiempo del que en principio habías pensado estar? ¿Te pones de mal humor si no puedes conectarte? ¿Cuándo no estés conectado, a menudo piensas qué estará pasando en la red? ¿Has dejado de hacer actividades que antes te gustaban, por ingresar al internet del celular?	1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre
	Conocimiento de las funciones de los celulares	Información Comunicación Razonamiento	¿Te conectas diariamente a Internet? ¿Con qué frecuencia utilizas los mensajes de texto en el servicio de tu teléfono móvil? ¿Con qué frecuencia utilizas la cámara de fotos, videos y otros en el dispositivo de tu teléfono móvil? ¿Dispones de conexión a internet en tu teléfono móvil? ¿Con qué frecuencia utilizas las aplicaciones de tu teléfono móvil con conexión a internet? ¿Usas el teléfono móvil para realizar las tareas de la universidad? ¿Utilizas dispositivos y aplicaciones para realizar las tareas de la Universidad? ¿En cualquier lugar sueles utilizar el teléfono móvil para realizar las tareas de la Universidad? ¿Los docentes de la universidad piden realizar trabajos con el uso del internet en clase? ¿Has dejado de lado amigos o amigas para dedicarte más a chatear con tus otros contactos del móvil?	

**VICERRECTORADO ACADEMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO**

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Mgt. Yuri Henry Apaza Kádagand
 1.2 Grado académico: Magister en Psicología Educativa
 1.3 Cargo e institución donde labora: Docente de Investigación del Instituto de Educación Superior pedagógico Privado "Uriel García"
 1.4 Título de la Investigación: EL CELULAR Y LA CREATIVIDAD ARTISTICA EN ESTUDIANTES DE DIBUJO Y ESCULTURA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO DE CUSCO - 2021
 1.5 Autor del instrumento: Fredy Canlla Pacheco
 1.6 Maestría/ Doctorado/ Mención: Grado de maestro en docencia universitaria y gestión educativa
 1.7 Nombre del instrumento: Cuestionario sobre el uso del Celular

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del estudio.				X	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables.				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del estudio.					X
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.				X	
SUB TOTAL						
TOTAL						

VALORACION CUANTITATIVA (Total x 0.20) : 85%.

VALORACION CUALITATIVA :

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Apto para ser aplicado

Cusco, 25 de noviembre del 2020.

.....
 Firma y Posfirma del experto
 DNI: 23894885

VICERRECTORADO ACADEMICO
 ESCUELA DE POSGRADO
FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: De Los Rios Figueroa Guido
- 1.2 Grado académico: Magister en Docencia Universitaria y Gestión Educativa
- 1.3 Cargo e institución donde labora: Docente Investigador de la Facultad de Artes Visuales en la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco.
- 1.4 Título de la Investigación: EL CELULAR Y LA CREATIVIDAD ARTISTICA EN ESTUDIANTES DE DIBUJO Y ESCULTURA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO DE CUSCO - 2021
- 1.5 Autor del instrumento: Fredy Canlla Pacheco
- 1.6 Maestría/ Doctorado/ Mención: Grado de maestro en docencia universitaria y gestión educativa
- 1.7 Nombre del instrumento: Cuestionario sobre el uso del Celular

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del estudio.					X
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio.				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables.				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del estudio.					X
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.				X	
SUB TOTAL						
TOTAL						

VALORACION CUANTITATIVA (Total x 0.20) : 85%.

VALORACION CUALITATIVA : EXCELENTE

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Apto para ser aplicado

Cusco, 15 de enero del 2020



Firma y Posfirma del experto

Mg. Guido De Los Rios Figueroa

DNI: 42440311

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y DE NO PLAGIO

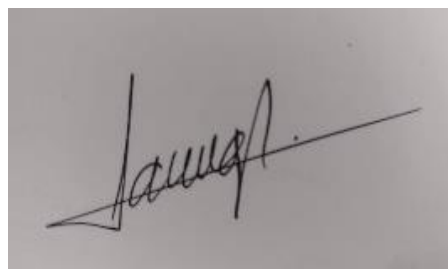
Yo, **FREDY CANLLA PACHECO** con D.N.I. 25003934, alumno de postgrado de la UAP, autor(a/es) de la Tesis titulada: **El teléfono celular y la creatividad artística en estudiantes de dibujo y escultura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito de Cusco – 2021**, declaro que:

1. El presente trabajo de investigación, tema de la tesis presentada para la obtención del Título para obtener el grado de maestro en docencia universitaria y gestión educativa es original, siendo resultado de mi trabajo personal, el cual no he copiado de otro trabajo de investigación, ni utilizado ideas, fórmulas, ni citas completas “*stricto sensu*”; así como ilustraciones diversas, sacadas de cualquier tesis, obra, artículo, memoria, etc., (en versión digital o impresa).

Caso contrario, menciono de forma clara y exacta su origen o autor, tanto en el cuerpo del texto, figuras, cuadros, tablas u otros que tengan derechos de autor.

2. Declaro que el trabajo de investigación que pongo en consideración para evaluación no ha sido presentado anteriormente para obtener algún grado académico o título, ni ha sido publicado en sitio alguno.

De identificarse falsificación, plagio, fraude, o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, responsabilizándome por todas las cargas pecuniarias o legales que se deriven de ello sometiéndome a la normas establecidas y vigentes de la UAP.



Canlla Pacheco, Fredy
DNI N° 250039

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”



ESCUELA SUPERIOR AUTÓNOMA DE BELLAS ARTES DIEGO QUISPE TITO DEL CUSCO

LEY N° 24400 DE AUTONOMÍA LEY N° 29292 DE GRADOS Y TÍTULOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO

Ley N° 30597 DE DENOMINACIÓN LEY N° 30851 DE APLICACIÓN, LEY N° 30220 LEY UNIVERSITARIA,
RESOLUCIÓN VICEMINISTERIAL N° 004-2019-MINEDU

FACULTAD DE ARTE

MEMORANDUM N° 493 - 2021-UNDOT/VPA-JEA

A : Fredy CANLLA PACHECO.

DE : Mg. Cesar Augusto QUISPE CHOQUE.
JEFE DE LA FACULTAD DE ARTE (e)

ASUNTO : **AUTORIZACIÓN DE APLICACIÓN DE ENCUESTAS.**

REF. : MEMORANDUM N° 684-2021-UNDQT/PCO-VPA

FECHA : Cusco, 12 de agosto de 2021.

Previa un cordial saludo me dirijo a Ud., y en atención al documento de referencia, comunicarle que, la Facultad de Arte AUTORIZA la aplicación de encuestas solicitada por su persona por lo que, debe de realizar las coordinaciones necesarias.

Por lo que se le pone de su conocimiento, para los fines pertinentes.

Atentamente

 UNIVERSIDAD NACIONAL
"DIEGO QUISPE TITO"
FACULTAD DE ARTE
JEFATURA
Mg. Cesar Augusto Quispe Choque
JEFE DE LA FACULTAD DE ARTE