



UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura
ISSN: 2305-8552
ISSN: 2414-8695
revistaucvhacer@ucv.edu.pe
Universidad César Vallejo
Perú

Software Adobe Illustrator en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes

ABANTO VARGAS, Juan; LÓPEZ REGALADO, Oscar

Software Adobe Illustrator en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes

UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura, vol. 6, núm. 1, 2017

Universidad César Vallejo, Perú

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521758009001>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

Software Adobe Illustrator en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes

Adobe Illustrator software in the development of student creativity

Juan ABANTO VARGAS
Nuestra Señora del Rosario, España
abanto_juan@hotmail.com

Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521758009001>

Oscar LÓPEZ REGALADO
Universidad César Vallejo, Perú
oslore@yahoo.es

Recepción: 12 Enero 2017
Aprobación: 02 Febrero 2017

RESUMEN:

El presente trabajo de investigación denominado "Software Adobe Ilustrador para el desarrollo de la Creatividad en el área de Educación para el trabajo en los estudiantes del Segundo Grado "D" de la Institución Educativa Secundaria "José Gálvez" de la Provincia de Cajabamba, 2015"; tiene la finalidad de fortalecer la capacidad creativa de los estudiantes a través del diseño gráfico y ser ellos mismos los protagonistas de su aprendizaje. El objetivo planteado en este trabajo de investigación es determinar la influencia del Software Adobe Illustrator en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. El tipo de investigación corresponde a un estudio explicativo aplicativo y el diseño de investigación Pre experimental. La población estuvo conformada por ciento sesenta y dos estudiantes de segundo grado, de los cuales se eligió una muestra probabilística conformada por treinta y tres de la sección "D" llegando a demostrarse que la efectividad del Software estudiado tiene mucha relevancia en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes, ya que permite expresar las ideas a través de un diseño gráfico ya sea un logotipo, afiche o cualquier medio de comunicación impreso porque dispone de una amplia gama de herramientas y opciones.

PALABRAS CLAVE: Tecnologías de la Información y comunicación, Software Adobe Illustrator, diseño gráfico, desarrollo de la creatividad, expresión de las habilidades e innovación.

ABSTRACT:

The present work of research denominated "Adobe Illustrator Software in the development of the Creativity in the area of Education for the work in the students of the Second Degree" D "of the Educational Institution" José Gálvez "of the Province of Cajabamba, 2015"; Has the purpose of strengthening the creative capacity of students through graphic design and be themselves the protagonists of their learning. The objective of this research is to determine the influence of Adobe Illustrator Software in the development of students' creativity. The type of investigation corresponds to an explanatory application study and the research design Pre experimental. The population was made up of one hundred and sixty-two second-grade students, from which a probabilistic sample was chosen, consisting of thirty-three of the "D" section, demonstrating that the effectiveness of the Software studied has a great relevance in the development of the Abilities of the students, since it allows to express the ideas through a graphic design be it a logo, poster or any means of printed communication because it has a wide range of tools and options.

KEYWORDS: Information Technology and Communication, Software Adobe Illustrator, graphic design, development of creativity, expression and innovation skills.

INTRODUCCIÓN

La sociedad se desarrolla en ambiente de cambios continuos que se refleja a través de la educación que es uno de los pilares bases para el crecimiento y desarrollo de los pueblos. El uso adecuado del software Illustrator conlleva a una nueva forma de expresar un mensaje visual y efectivo de forma más atractiva y creativa. Por lo tanto el trabajo de investigación se ha desarrollado dando respuesta al siguiente problema ¿Cuál es la influencia del uso del Software Adobe Ilustrador en el desarrollo de la Creatividad en el área de Educación

para el trabajo en los estudiantes del Segundo Grado “D” de la Institución Educativa Secundaria “José Gálvez” de la Provincia de Cajabamba, 2015?.

El propósito del siguiente trabajo de investigación es contribuir a fortalecer y desarrollar la creatividad de los estudiantes, y por ende mejorar su aprendizaje, promocionando la aplicación de metodologías activas e innovadoras como la utilización del programa Adobe Ilustrador. Al hacer uso del programa Adobe Ilustrador se tiene que realizar de manera organizada y planificada, proponiendo para ello el desarrollo de una unidad de aprendizaje, que contiene una serie de sesiones de aprendizaje en donde se incluirá estrategias diversas de aprendizaje para que los estudiantes puedan desarrollar su capacidad creativa de manera fácil y atractiva; todo esto supone la necesidad de ofertar, diseñar y desarrollar un proceso de enseñanza – aprendizaje; además permitirá fortalecer las diversas áreas del conocimiento y valores para la formación integral del estudiante. El presente trabajo se basa teniendo en cuenta la Ley General de Educación 28044, así como también el DCN 2009.

El trabajo de investigación tiene como objetivos específicos: describir, diagnosticar, aplicar y evaluar el nivel de influencia del Software Adobe Ilustrador en el desarrollo de la Creatividad en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes de Segundo Grado “D” de la Institución Educativa Secundaria “José Gálvez” de la Provincia de Cajabamba, 2015.

MÉTODO

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación se utilizará el tipo explicativo y aplicativo; Explicativo porque al momento de ejecutar cada una de las sesiones de aprendizaje se tuvo que explicar el uso del software, aplicativo porque “la investigación aplicada se caracteriza por su interés en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas de los conocimientos; busca el conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar, según el grado de abstracción del trabajo y al uso que se pretende dar al conocimiento” (Grajales, 2013, p. 2).

El diseño del presente trabajo es Pre experimental. En este diseño se aplica un pre test (O) al grupo de estudiantes, después el tratamiento (X) y finalmente el post test (O). El instrumento empleado en la investigación fue el cuestionario, que permitió mostrar los efectos del programa Adobe Illustrator en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de segundo grado “D” en el área de Educación para el Trabajo. El tipo de preguntas que se utilizó en el cuestionario es de tipo cerrado, el cual se ha validado para recoger información pertinente de las variables de investigación.

La validación del cuestionario lo realizaron cuatro expertos en el tema, considerándolo en la categoría esencial. Se aplicó el modelo modificado de validez por Lawshe (CVR) (Tristán-López, 2008). El procesamiento de la información, se realizó mediante el software SPSS, versión 22 considerando ocho dimensiones: en la variable independiente dimensión técnica, didáctica, pedagógica y valorativa en cuanto a la variable dependiente originalidad, organización, divergencia y fluidez analógica.

La validación del contenido del cuestionario (40 ítems), lo hicieron cuatro expertos. Los ítems son aceptables porque según el CVR de Lawshe son mayor a 0.58. (Tristán-López, 2008).

De los 40 ítems que conforman el instrumento se sometió a la confiabilidad del Alfa de Cronbach, basada en los elementos tipificados que reporta el 0.94 de alfa de Cronbach en la variable Adobe Illustrator y 0.96 en la variable desarrollo de la creatividad y en todo el instrumento el 0.97, lo que indica que el instrumento es fiable para su aplicación, tiene la apreciación de excelente para su aplicación, recogiendo información pertinente de las variables sometidas a la investigación.

En la unidad de aprendizaje se planificó diez sesiones sobre el software Adobe Illustrator para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes seleccionando algunas estrategias sugeridas y otras diseñadas de acuerdo a las características e intereses de los estudiantes considerando diferentes campos temáticos de los mapas de progreso de acuerdo a su contexto, desarrollando sesiones de aprendizaje, movilizandolos

procesos didácticos, procesos pedagógicos, uso de material motivador así como la optimización del tiempo, capacidades que permitieron logros de aprendizajes significativos y el cambio de actitud de los estudiantes, quienes desarrollaron en un clima de confianza en donde se evidenció participación activa de los estudiantes. A continuación, se muestra las comparaciones entre el pre test y el post test.

TABLA 1
Resultados del Pre Test y Post Test de la Variable Dependiente

Dimensión	Dimensión Técnica		Dimensión didáctica		Dimensión pedagógica		Dimensión valorativa	
	Pre Test	Post test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post test
	%	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	61.2	0	51.5	0	43.04	0	52.12	0
A veces	38.8	0	48.5	1	55.2	0	47.88	0
Casi Siempre	0	37.6	0	21	1.82	20	0	40
Siempre	0	62.4	0	78	0	80	0	60
Total	100	100	100	100	100	100	100	100

TABLA 2
Resultados del Pre Test y Post Test de la Variable Independiente

Dimensiones	Dimensión de Originalidad		Dimensión de Fluidez Analógica		Dimensión de Organización		Dimensión de Divergencia	
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
	%	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	53	0	56	0	44	0	32	0
A veces	47	1	42	0	55	0	68	1
Casi siempre	1	36	1	50	1	42	1	27
Siempre	0	63	0	50	0	58	0	72
Total	100	100	100	100	100	100	100	100

Como se puede apreciar en las dos variables hay ciertas diferencias entre es pre test y el post test ello indica que el trabajo de investigación ha sido relevante para los estudiantes.

DISCUSIÓN

El instrumento de recojo de la información fue evaluado por cuatro expertos, obteniendo los siguientes valores en la Razón de Validez de Contenido (CVR) en la variable independiente: la dimensión técnica 0.70, didáctica 0.70, pedagógica, 0.80 y en la dimensión valorativa 0.80. En cuanto a la variable dependiente: la dimensión originalidad 0.80, en la fluidez analógica 0.90, organización 0.80 y en la dimensión de organización 0.80, “lo que indica que el instrumento es válido y refleja un dominio específico de contenido” (Marroquin Peña, 2005, p. 14).

Para la confiabilidad se aplicó un piloto en la institución educativa “Micaela Bastidas” del nivel secundario, quienes tiene características, sociales y socioeconómicas muy parecidas a la muestra objeto de estudio; obteniendo el 0.94 de alfa de Cronbach en la variable independiente y 0.96 en la variable dependiente y en todo el instrumento el 0.97.

Lo que indica que el instrumento es fiable para su aplicación, tiene la apreciación de excelente para su aplicación; logrando el primer objetivo específico que es, describir el proceso de validación y confiabilidad del instrumento de recojo de información del Software Adobe Ilustrador en el desarrollo de la Creatividad en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes de Segundo Grado “D” de la Institución Educativa Secundaria “José Gálvez” de la Provincia de Cajabamba, 2015 (Marroquin Peña, 2005, p. 6).

Al aplicar el instrumento para determinar la influencia del Software Adobe Illustrator en el desarrollo de la Creatividad del área de Educación para el Trabajo en los estudiantes de Segundo Grado “D”, en el pre test, se encontró en todas las dimensiones valores porcentuales que indican que desconocen el uso del programa Adobe Illustrator; en lo que se refiere a la dimensión técnica, se evidencia desconocimiento del programa para los estudiantes.

La unidad de aprendizaje fue elaborada teniendo en cuenta el Diseño Curricular Nacional y la secuencia didáctica de las Rutas de Aprendizaje que fue desarrollada con diez sesiones de aprendizaje, así como las teorías de cada una de las variables como la teoría del aprendizaje significativo, aprendizaje por descubrimiento de Brunner, así como también el aprendizaje conexionista, la teoría del logo, teoría de Guilfort, entre otras.

Las sesiones de aprendizaje que conformaron la unidad tienen relación directa con cada una de las dimensiones pertenecientes a las variables consideradas en nuestro trabajo de investigación, haciendo un total de diez sesiones las cuales fueron validadas por el coordinador del Área de Educación para el Trabajo.

La aplicación del programa Illustrator contribuye al fortalecimiento y desarrollo de la creatividad de los estudiantes de segundo grado “D” de la Institución Educativa “José Gálvez”, se desarrolló en 135 minutos, evidenciándose procesos pedagógicos, didácticos, optimización del tiempo, uso de materiales, recursos, los cuales generaron participación activa, desarrollo de su capacidad creativa de los estudiantes y logro de aprendizajes significativos (H. & Mena, s.f, p. 24).

Respecto a la evaluación del post test; se observa que el mayor porcentaje es para la dimensión didáctica con 80% y las demás dimensiones se encuentran en un porcentaje similar a la dimensión didáctica lo que implica que el uso del programa fue de interés para los estudiantes.

En lo relacionado a la Prueba de hipótesis, mediante la “t” student para muestras relacionadas, con un intervalo de confianza del 95%, se obtuvo un significancia de 0,000, siendo este un valor altamente significativo dado que ($p < 0.05$), entonces se acepta la hipótesis de investigación (H1), Si se aplica el Software Adobe Illustrator entonces se desarrolla la creatividad de los estudiantes de Segundo Grado “D” de la Institución Educativa “José Gálvez”, como estrategia en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el Área de Educación para el Trabajo. (Llopis, 2012).

CONCLUSIONES

Se realizó el proceso de validación y confiabilidad del cuestionario elaborado como instrumento de información que comprende cuarenta preguntas relacionadas a las dos variables de estudio como son Software Adobe Illustrator y el desarrollo de la creatividad. La validación del instrumento se realizó teniendo en cuenta la propuesta estadística de Lawshe y el índice de validez de validez de contenido que fue de 0.89. Así como también se verifico la confiabilidad del instrumento, para el análisis se utilizó el Software estadístico SPSS que alcanzó un nivel de confiabilidad elevada de 0.97.

El nivel de uso del Software Adobe Illustrator por parte de los estudiantes del nivel secundario de Segundo Grado “D” de la Institución Educativa “José Gálvez” fue identificado al aplicarse el pre test, los resultados indican que el software es desconocido por ellos ya que los ítems planteados se encuentran en las categorías nunca y a veces.

La aplicación del Software Illustrator es una herramienta de diseño gráfico que permite en los estudiantes una interacción más dinámica y atractiva, permitiendo descubrir ellos mismos nuevas opciones y formas de uso generando su propio aprendizaje ya que a través de un mensaje e información más ilustrada y decorativa.

En la unidad de aprendizaje se consideraron diez sesiones de aprendizaje en las que se desarrolló el programa Illustrator en donde los estudiantes demostraron su capacidad creativa utilizando cada una de las herramientas y opciones del programa.

Al aplicarse el instrumento de recojo de información post test a los estudiantes del nivel secundario de segundo grado "D" de la institución Educativa "José Gálvez" se puede evaluar el nivel de influencia del programa utilizado, los resultados varían en comparación al pre test, las respuestas se encuentran dentro de las categorías siempre y casi siempre, ya que un alto porcentaje de estudiantes han logrado comprender el uso de las herramientas y opciones y puede ser utilizado en otras áreas del currículo, por los docentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente*.
- Corral, Y. (2009). *Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos*. Venezuela.
- Gómez Gómez, F. (2004). *Técnicas y métodos para la intervención social en las organizaciones*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones.
- Gómez, J. (2005). *Desarrollo de la creatividad. Módulo IV. Compilación*. Lambayeque: Universitario.
- Grajales, T. (2013, Mayo 12). Tipos de investigación. Lima, Perú.
- H., J., & Mena, C. (s.f). *Creatividad Aplicada al Diseño*.
- Llopis, J. (2012, Diciembre 16). *La estadística: Un orquesta hecha instrumento*. Recuperado de <https://estadisticaorquestainstrumento.wordpress.com/2012/12/16/test-de-la-t-de-student-para-una-muestra/>
- Marroquin Peña, R. (2005). *Confiabilidad y Validez de Instrumentos de Investigación*.
- Monje, C. A. (2011,p.96). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Neiva.
- Tristán-López, A. (2008). Modificación al modelo de Lawshe para el dictamen cuantitativo de la validez de contenido de un instrumento objetivo. *Avances en medición*, 6, 37 - 48.