



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**La imaginación creativa en estudiantes de Psicología de
I ciclo de una universidad de Lima**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Docencia Universitaria

AUTOR:

Br. Lynn Katherine Zambrano Bravo

ASESOR:

Dra. Doris Elida Fuster Guillén

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LIMA - PERÚ

2018

Dr. Noel Alcas Zapata

Presidente

Dr. Héctor Raúl Santa María Relaiza

Secretario

Dra. Doris Fuster Guillén

Vocal

Dedicatoria

A mis adorados padres y a mi querido compañero de vida, por comprenderme en todo este proceso y prestarme el apoyo que necesitaba, sobre todo por la motivación y cada palabra de aliento que recibí de ellos para lograr mis metas, por confiar en mí.

Agradecimiento

En primer lugar quisiera agradecerle a la vida por todas las oportunidades que me da cada día, por todos los aciertos y fracasos que me enseñaron a valorar este significativo momento que me acerca cada vez más a mis más grandes objetivos.

Menciono también mi total agradecimiento a mi querida Universidad César Vallejo, mi alma máter, donde pude formar mi vocación en mi herramienta profesional para aportar en el bienestar de la sociedad.

A la vez hago énfasis en mi agradecimiento a mi asesora de tesis, Dra. Doris Fuster Guillén, por todos sus conocimientos, capacidades y sobre todo la paciencia que tuvo en el proceso de realización de mi tesis, su motivación fue un pilar fundamental para lograr superar todas las dificultades que surgieron en el camino hacia el logro de mi meta.

Y finalmente agradezco a mis compañeros de la maestría, por su apoyo, motivación y apoyo total que fue de gran aporte para no desistir ante las adversidades y dibujar constantemente en mí la visión de graduarnos juntos.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Lynn Katherine Zambrano Bravo, estudiante del Programa de Maestría en Docencia Universitaria de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N°70493975, respectivamente, con la tesis titulada la Imaginación Creativa en estudiantes de psicología de I ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017, declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la presencia de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestras acciones se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 31 de octubre del 2017

Br. Lynn Katherine Zambrano Bravo

Presentación

A continuación se presenta un estudio de corte transversal (Hernández, Fernández y Baptista, 2014) orientado a la descripción explicativa de una variable Imaginación creativa, esta investigación lleva como título “Imaginación creativa en estudiantes de psicología de I ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017, se utilizó una población censal, donde se obtiene un resultado específico y preciso de lo que se pretende medir puesto que se aplica la prueba a todos los estudiantes.

Cabe resaltar que existe una necesidad de estudiar dicha variable a nuestra realidad, debido a que ayudará de forma significativa en la labor de diagnosticar, intervenir y enfatizar el trabajo en el desarrollo integral de los jóvenes, siendo la creatividad un elemento que le brindará posicionamiento y crecimiento a individuo en las diversas áreas de su vida, sobre todo en la etapa de su formación profesional que resulta ser el proceso de entrenamiento para su futuro desempeño laboral.

En esta investigación se encontrará la siguiente información: en el aspecto temático (los antecedentes de los estudios internacionales y nacionales; aportes conceptuales, teóricos e históricos en relación a la variable Imaginación creativa que se encuentra incluida en la creatividad. En el ámbito metodológico (la definición conceptual y operacional de la variable, las dimensiones, indicadores, el paradigma metodológico, población censal; método de investigación; técnicas y pruebas; métodos de análisis de datos, los resultados, las sugerencias, las referencias y por último los anexos.

Índice

	Página
Carátula	i
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	13
1.1. Realidad problemática	14
1.2. Trabajos previos	15
1.3. Teorías relacionadas al tema	24
1.4. Formulación del problema	43
1.5. Justificación del estudio	44
1.6. Hipótesis	45
1.7. Objetivos	45
II. Método	47

2.1. Diseño de investigación	48
2.2. Variables, operacionalización	51
2.3. Población y muestra	54
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	55
2.5. Métodos de análisis de datos	59
2.6. Aspectos éticos	59
III. Resultados	60
IV. Discusión	74
V. Conclusiones	78
VI. Recomendaciones	80
VII. Referencias	83
Anexos	89
Validez de los instrumentos	90
Instrumentos	97
Matriz de consistencia	117
Artículo científico	119

Lista de tablas

		Página
Tabla 1.	Operacionalización de la variable imaginación creativa	53
Tabla 2.	Profesionales de la Escuela de psicología que se encuentran en el I ciclo menores de edad	54
Tabla 3.	Baremos de las variables	56
Tabla 4.	Media, desviación típica, T de Student y nivel de significación entre varones y mujeres en las puntuaciones globales de la PIC-J y sus distintas variables	58
Tabla 5.	Fiabilidad de los instrumentos	59
Tabla 6.	La imaginación creativa en estudiantes de psicología de I ciclo de una universidad de Lima	61
Tabla 7.	La creatividad en estudiantes de psicología de I ciclo de una universidad de Lima	62
Tabla 8.	La creatividad gráfica en estudiantes de psicología de I ciclo de una universidad de Lima	63
Tabla 9.	Prueba de normalidad de los datos	64
Tabla 10.	Coeficientes de la regresión logística de las dimensiones de la imaginación creativa en estudiantes de psicología de I ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017	66
Tabla 11.	Coeficientes de la regresión logística de los indicadores de la dimensión creatividad narrativa en estudiantes de psicología de I ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017	69
Tabla 12.	Coeficientes de regresión logística de los indicadores de la dimensión creatividad gráfica en estudiantes de psicología de I ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017	72
Tabla 13.	Fiabilidad del instrumento	90
Tabla 14.	Matriz de consistencia	117

Lista de figuras

	Página
Figura 1. La imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017	61
Figura 2. La creatividad narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017	62
Figura 3. La creatividad gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017	63
Figura 4. Pesos de las dimensiones de la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017	66
Figura 5. Pesos de los indicadores de la creatividad narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017	69
Figura 6. Pesos de los indicadores de la creatividad gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017	72

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la dimensión predominante en la Creatividad en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017, asimismo determinar en la misma población el indicador predominante en cada una de sus dimensiones que son la Creatividad Narrativa y la Creatividad Gráfica.

El estudio fue de tipo descriptivo y se empleó un diseño no experimental, se aplicó la prueba a 85 estudiantes que tienen 18 años o menos y que se encuentran cursando el I ciclo de la carrera profesional de Psicología. El instrumento empleado fue la prueba de imaginación creativa para jóvenes (2008) para evaluar la imaginación creativa, la creatividad narrativa y gráfica.

Como conclusiones se rechazó la hipótesis general ya que la dimensión predominante es la creatividad narrativa pues presentó mayor coeficiente y aportaría más a la imaginación creativa en los estudiantes. A la vez se aceptó la primera hipótesis específica donde se planteó como indicador predominante dentro de la creatividad narrativa a la fluidez. Asimismo se rechazó la segunda hipótesis donde, como se planteó, se encontró a la originalidad como indicador predominante, sin embargo se obtuvo que no fue estadísticamente significativa.

Palabras claves: Imaginación creativa, creatividad, Prueba de imaginación creativa para jóvenes, psicología.

Abstract

The present investigation had like objective to determine the predominant dimension in the Creativity in students of Psychology of Cycle of minors of a private university of North Lima - 2017, along with the same population The predominant indicator in each one of the dimensions that are the Narrative Creativity and Graphic Creativity.

The study was descriptive and began in a non-experimental design, the test was applied to 85 students who are 18 years old or younger and who are studying the cycle of the professional career of Psychology. The instrument used to test creative creativity for young people (2008) for the creative solution of imagination, narrative and graphic creativity.

As conclusions refers to the general hypothesis, since the predominant dimension is the narrative creativity, since the highest coefficient and the most creative in the students. At the same time, the specific hypothesis that was raised as the predominant indicator within the narrative creativity to fluency is accepted. The second hypothesis was also rejected when, in fact, originality was found to be the predominant indicator, however, it was found that it was not statistically significant.

Keywords: Creative imagination, creativity, Creative imagination test for young people, psychology..

I. Introducción

1.1 Realidad problemática

En el ámbito internacional los constantes cambios y demandas de excelencia han ido generando a nivel mundial altas expectativas de los profesionales de hoy, que además de cumplir con una óptima formación académica deben desarrollar un sentido de creatividad, necesario para lograr el éxito, tal y como lo explica La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en el 2008, mencionando que la capacidad creativa resulta ser un aspecto muy importante sobre todo en el área material y económica de los individuos y las sociedades. Sin embargo, Esquivias (2004) menciona que la creatividad como concepto fue un tema que no se abordó y que fue poco investigado, no siendo hasta los años 40 que diversos teóricos empiezan a estudiar a profundidad el tema. Actualmente existen numerosas investigaciones sobre la creatividad que demuestran su gran influencia y relación con otros aspectos que, en conjunto, aportan en gran medida al desarrollo integral del profesional y trabajador de hoy.

Lamentablemente la creatividad antes no era muy estudiada y es solo hace unas décadas atrás considerada como un componente esencial en nuestras vidas pues juega un papel determinante según lo mencionado por la UNESCO. La creatividad es una parte importante que aporta en el equilibrio y crecimiento de los seres humanos en todas las áreas de su vida y que propicia beneficios hacia el camino al éxito. Afortunadamente hoy en día la creatividad toma una relevancia significativa que la predispone como un constructo altamente interesante para ser estudiado e investigado.

En el ámbito nacional, el Perú no es un país ajeno a los avances y cambios que ocurren en el mundo, es así que Florida, Mellander y King (2012) en *The Global Creativity Index 2015* (Pg. 55) muestran un ranking en el que nuestro país se ubica en el puesto 69, evidenciando que el desarrollo de creatividad tiene aún un largo camino que recorrer en Perú a comparación de otros países latinoamericanos. Ello también muestra la relevancia del tema en el ámbito de la investigación, siendo un constructo que poco ha sido revisado en nuestro país. Sin embargo algunos trabajos de investigación en la Universidad Nacional Mayor

de San Marcos han ido demostrando que la creatividad, en alianza con métodos pedagógicos puede resultar un gran aliado para mejorar aspectos pedagógicos, como por ejemplo, Castillo (2007), quien menciona que el uso de recursos reciclables no solamente de aportar en el aprendizaje de los de una facultad sino que también les permitió el desarrollar su creatividad.

En el Perú, por lo que vemos, las investigaciones de la creatividad van avanzando de forma lenta pero segura, encontrando en estudios recientes la importancia que tiene sobre todo en el ámbito educativo. Sin embargo, aún nuestro país se encuentra en proceso de desarrollo en cuanto a estos temas, según el ranking señalado anteriormente.

Localmente se observa en el entorno académico la alta demanda del uso y desarrollo de la creatividad en los ambientes educativos, los cuales se ven afectados incluso por los perfiles personales de los estudiantes quienes requieren una constante adaptación y rápida solución de problemas por parte de los docentes.

En la actualidad los estudiantes constantemente estimulados por la rapidez con la que crece la sociedad del conocimiento, se convierten en impulsores de un entorno óptimo en cuanto a temas educativos, lo cual obliga a los maestros a mantenerse en constante formación y sobre todo aplicación de no solo sus conocimientos sino también de sus aptitudes y habilidades, principalmente de la tan mencionada creatividad.

1.2 Trabajos previos

Antecedentes internacionales

Restrepo (2017) en la investigación *Un estudio de la relación entre las inteligencias inter e intrapersonal, la creatividad y el rendimiento académico de estudiantes universitarios colombianos*, encontró que en las universidades los estudiantes tienen dificultades en las diversas áreas de su vida pero que logran un buen rendimiento generando más posibilidad de superar sus problemas por

sus niveles de creatividad e inteligencia inter e intrapersonal con lo que salen airoso de cada dificultad académica o personal. Planteó los siguientes objetivos: primero, evaluar la creatividad, rendimiento y las inteligencias interpersonal e intrapersonal; segundo: observar la relación entre las variables; tercero: proponer una intervención. Se realizó el estudio cuantitativo no experimental, correlacional; se recogió la información de 41 alumnos de la carrera de educación e inglés de la facultad de educación y humanidades Fundación Universitaria Luis Amigó de la Medellín en Colombia; se llegó a las siguientes conclusiones: primero: no existe correlación entre la creatividad y la inteligencia interpersonal e intrapersonal; segunda: existe correlación entre la creatividad y el rendimiento académico; tercero: no existe correlación significativa entre la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal; cuarto: no existe correlación significativa entre la inteligencia interpersonal y el promedio de rendimiento académico; quinto: no existe correlación significativa entre la inteligencia intrapersonal y el promedio de calificaciones o rendimiento.

Es así que principalmente el autor pretende demostrar que las habilidades con las que los jóvenes se manejan con los demás y consigo mismos no guarda relación con su nivel de creatividad, y por el contrario el desempeño en cuanto a sus calificaciones, es decir su rendimiento sí tendría relación con la creatividad.

Serna (2016) en el estudio *Creatividad, inteligencias múltiples y estrategias de aprendizaje en maestras y maestros en formación*, encontró que a pesar de los avances teóricos y de las modificaciones en el sistema educativo, el rol del docente aún no experimenta los cambios que se esperan, no logrando tener aún la relevancia que se merece. Planteó los siguientes objetivos: primero, estudiar la creatividad, las inteligencias múltiples y las estrategias de aprendizaje en relación al rendimiento académico; segundo, elaborar un plan de intervención que permita incrementar las competencias en las 3 variables. La investigación fue desarrollada con el enfoque cuantitativo, diseño no experimental de tipología correlacional. Se trabajó con una muestra de 80 alumnos de educación superior de la facultad de educación de una universidad pública de Medellín-Colombia que tengan entre 18 y 35 años, utilizando para el recojo de datos un test y dos cuestionarios; se arribó a las conclusiones siguientes: primero, se encontró una relación baja entre las

calificaciones o desempeño académico y la creatividad, segundo: no se encontró relación entre las calificaciones y las inteligencias múltiples; tercero, al parecer no hay relación entre las calificaciones y estrategias de aprendizaje; cuarto, se encontró relación entre creatividad y las inteligencias intra e interpersonal; quinto, la creatividad, las inteligencias múltiples y la utilización de estrategias de aprendizaje podrían afianzarse mediante ejercicios o tareas, de ahí la importancia de desarrollar un programa de intervención; sexta, es necesario que los maestros en etapa de estudiantes y los que ya se encuentran en campo cuenten con capacidades en las tres variables en su accionar como profesionales para promover el fortalecimiento a la vez de ellas en sus estudiantes.

Por lo tanto, el autor de la investigación realizada en maestros en formación concluye básicamente en la relación existente entre la creatividad y las habilidades respecto al desenvolvimiento con los demás y consigo mismos, además, menciona no haber encontrado una relación significativa entre la creatividad y el rendimiento de los jóvenes en el aspecto académico. Estos resultados diferirían con los encontrados en el estudio anterior presentado por Restrepo (2017).

Ariza (2016) en la investigación *Creatividad, inteligencias múltiples y estrategias de aprendizaje como recursos cognitivos para el rendimiento académico en formación profesional*, encontró que la neuropsicología no estaba teniendo un gran impacto en el proceso formativo profesional de los alumnos y al mismo tiempo la poca consideración de aspectos como las inteligencias múltiples, la creatividad y estrategias de aprendizaje en su beneficio. Planteó los siguientes objetivos, primero, medir el nivel de creatividad, inteligencias múltiples y las estrategias de aprendizajes de los estudiantes; segundo, tomar registro sobre las calificaciones de los estudiantes en relación a los criterios del desempeño de los docentes; tercero, analizar la relación entre la creatividad, las inteligencias múltiples y las estrategias de aprendizaje con las calificaciones de los estudiantes; y cuarto, proponer un planteamiento para intervenir en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes; el estudio fue desarrollado con el enfoque cuantitativo de tipo aplicado-sustantivo, diseño descriptivo correlacional; se recogió la información de 42 estudiantes de electrónica y mecánica en el nivel de

formación profesional de uno de los centros de Servicio Nacional de Aprendizaje – SENA; se arribó a las siguientes conclusiones: se observa en la creatividad, inteligencias múltiples y estrategias de aprendizaje puntajes de nivel medio en relación al puntaje directo promedio; en los análisis correlacionales se halla entre el rendimiento académico y la inteligencia lingüística una correlación negativa y con la inteligencia interpersonal una relación directa, en las demás variables no se halló ninguna estadística significativa, con los resultados se planteó una propuesta de acciones con la finalidad de que la neurología enriquezca las programaciones educativas y lograr una mejora en las habilidades, capacidades y estrategias de los estudiantes para el desempeño académico.

En este sentido, se encuentra que la investigación realizada concluye que no hay relación directa entre las variables estudiadas creatividad, inteligencias múltiples y estrategias de aprendizaje a excepción de la hallada entre el rendimiento académico y la inteligencia interpersonal.

Cardona (2016) en la investigación denominada *El desarrollo de la creatividad y su relación con el rendimiento académico en las áreas de lenguaje, matemática y artística en estudiantes universitarios*, encontró que es importante mejorar las habilidades de pensamiento, como estrategias de aprendizaje y procesos creativos, proponer planes que promuevan el impacto que tiene la neuropsicología, que conduzcan a los individuos a la innovación, indagación y propuestas que tengan impacto en su entorno. Planteó los siguientes objetivos; primero, conocer la correlación que existe entre la flexibilidad narrativa y el rendimiento académico; segundo, conocer la correlación que existe entre originalidad narrativa y el rendimiento académico; tercero; conocer la correlación que existe entre creatividad narrativa general y rendimiento académico; cuarto, conocer la correlación que existe entre originalidad gráfica y rendimiento académico; quinto, conocer la correlación que existe entre elaboración gráfica y rendimiento académico; sexto, conocer la correlación que existe entre el título y rendimiento académico; séptimo, conocer la correlación que existe entre detalles especiales y rendimiento académico; y octavo, conocer la correlación que existe entre creatividad gráfica general y rendimiento académico; la investigación se desarrolló con el enfoque cuantitativo de tipo aplicada, diseño no experimental

correlacional, se recogió información de 30 estudiantes de primer semestre del programa de Administración en Salud Ocupacional de la corporación universitaria Minuto de Dios; se llegó a las siguientes conclusiones; primero, existe correlación significativa entre el área de lenguaje y la creatividad general, la creatividad narrativa, la flexibilidad narrativa, la originalidad narrativa y los detalles especiales; segundo: existe correlación significativa entre el área de matemática y la creatividad general, la creatividad narrativa, la flexibilidad narrativa, la originalidad narrativa y los detalles especiales; tercero: existe correlación significativa entre el área artística y la creatividad gráfica, la originalidad gráfica, la elaboración gráfica y los detalles especiales.

Por ende, el estudio muestra que respecto a la prueba aplicada la creatividad gráfica tiene más relación con asignaturas que denoten el desempeño artístico de los estudiantes, ocurriendo lo contrario con las asignaturas de lenguaje y matemática que tienen más relación con la creatividad narrativa y la creatividad en general.

Ruschiensky (2015) en su investigación denominada *Competencia y creatividad en la traducción: Perspectivas Multilingües*, encontró que los estudiantes de traducción no solo limitan su trabajo en transferir los significados entre las palabras sino que también se involucran con las lenguas y culturas de estas. Tuvo como objetivo estudiar sobre las personas que han elegido estudiar traducción y cómo sus intereses, actitudes y enfoques de la traducción están relacionados con sus diversos antecedentes lingüísticos y socioculturales. El estudio que realizó es cualitativo y se aplicó en estudiantes de traducción multilingüe en Montreal. Los resultados de la investigación, consideran varios idiomas, edades, experiencias, educación y experiencia laboral, recomiendan que no se puede conceptualizar el traducir sin tomar en cuenta lo complejo del aspecto sociocognitivo de la traducción y de quienes traducen, en cada momento de su desarrollo, en sus conocimientos de lingüística y socioculturales. Se brinda una conceptualización de la competencia simbólica de quienes traducen como contexto para estudiar los intereses, actitudes y enfoques de los alumnos respecto a la traducción y para tomar en cuenta cómo los traductores, sobre todo

los estudiantes, pueden trabajar de forma significativa su competitividad y creatividad al traducir indagando en este variado terreno.

En este estudio se considera la importancia no solo del quehacer profesional y laboral en torno a los conocimientos sino también a la experiencia, las actitudes y la creatividad que aportan significativamente en el logro más efectivo de su labor.

Gómez (2003) en la tesis denominada *Creatividad en el accionar gerencial para la potenciación del desarrollo endógeno en la educación media. Atisbo teórico desde la postmodernidad*, identificó que los constantes cambios en el mundo generan que las organizaciones se encuentren transformándose y sean cada vez más exigentes con sus niveles de producción, calidad, desarrollo e innovación; el objetivo de la investigación se centró en descubrir los significados y significantes que los individuos les otorgan a las acciones que toman los gerentes y su relación con la creatividad; el estudio fue desarrollado con el enfoque cualitativo, la metodología procedimental está estructurada en cuatro (4) etapas recursivas: previa, descriptiva, estructural y final, se recogió información de los directivos relacionados con su quehacer gerencial y el desarrollo interior que representan los actores sociales, del Liceo Bolivariano Hernán Valera Saavedra empleando como técnica la entrevista; se llegó a la conclusión de que el sujeto gerencial orienta acciones que propician la ventaja del desarrollo social entre los individuos y sus comunidades, que garantizaría el bienestar social.

Como lo muestra el estudio, la importancia de los directivos que aplicarían estrategias y acciones a partir, por ejemplo, de sus habilidades creativas y lograr un impacto positivo en el desarrollo social. Resulta ser una premisa importante para el quehacer cotidiano de los estudiantes profesionales puesto que parte de su formación debe estar enfocada en aplicar sus capacidades en bien de la sociedad.

Antecedentes nacionales

Valenzuela (2016) en la investigación *Creatividad y desarrollo profesional en los estudiantes de educación de una universidad pública, 2015*, observó que en el espacio educativo existen escasas investigaciones respecto a la creatividad y por ende no se le asigna la importancia debida desde los estudiantes; propuso como objetivos, primero: determinar la relación que existe entre la creatividad y el conocimiento de la carrera en los estudiantes, segundo: Determinar la relación que existe entre la creatividad y el conocimiento profesional didáctico en los estudiantes; la investigación fue desarrollada con el enfoque cualitativo de tipo básica, diseño no experimental transeccional correlacional, se trabajó con una muestra de 166 estudiantes del VI Ciclo de la facultad de educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal, utilizando para el recojo de datos el instrumento del cuestionario; se arribó a la conclusiones siguientes, primero: Existe relación moderada entre la creatividad y el conocimiento de la carrera en los estudiantes, segundo: existe relación moderada entre la creatividad y el conocimiento profesional didáctico en los estudiantes.

El estudio explica que los niveles de creatividad que pueda tener un grupo de estudiantes tendría relación con sus saberes de la carrera que estudian, lo cual explicaría la aplicación probable de estrategias y métodos que ellos manejarían para lograr un mejor aprendizaje y por lo tanto un mejor perfil profesional.

Castillo (2016) en la tesis *La creatividad de los docentes y la gestión de aula en las instituciones educativas de la Red 05, UGEL 01 – 2015*, encontró que los constantes cambios en el sistema educativo demandan el desarrollo y aplicación de la creatividad que poseen los docentes, la cual afecta en la motivación e interés de los estudiantes en su aprendizaje; planteó como objetivos, primero: determinar la relación entre la creatividad en los docentes y los métodos de enseñanza del profesor según la percepción de los estudiantes, segundo: determinar la relación entre la creatividad de los docentes y la atención a la diversidad del alumnado según la percepción de los estudiantes, tercero: determinar la relación entre la creatividad de los docentes y las relaciones en el aula según la percepción de los estudiantes.; el estudio fue desarrollado con el

enfoque cuantitativo de tipo básica, diseño no experimental, se trabajó con una muestra de 349 estudiantes en el área de Formación ciudadana y cívica en las instituciones educativas de la Red 05, UGEL 01 – 2015, utilizando como instrumentos dos cuestionarios para ambas variables; se llegó a las conclusiones siguientes, primero: la creatividad de los docentes se relaciona significativamente con los métodos de enseñanza del profesor según la percepción de los estudiantes, segundo: la creatividad de los docentes se relaciona directamente con la atención a la diversidad del alumnado según la percepción de los estudiantes, tercero: se demuestra que la creatividad de los docentes se relaciona significativamente con las relaciones en el aula según la percepción de los estudiantes.

En la investigación se puede apreciar que la aplicación de las habilidades creativas tiene un gran impacto en el quehacer de los maestros, puesto que los alumnos perciben este uso de estrategias y habilidad con la cual logra promover un espacio motivador y propicio para fortalecer incluso los vínculos en el aula. Se estaría demostrando que la creatividad juega un papel importante en cuanto al beneficio de la persona receptora de la labor de los profesionales.

Reyes (2013) en la tesis *El debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*, encontró el poco interés en los estudios y utilización de la creatividad en el proceso de aprendizaje en las instituciones educativas; propuso como objetivo determinar en qué nivel el debate dramatizado como estrategia influye en el nivel de creatividad de los alumnos; el estudio fue desarrollado con el enfoque cuantitativo de tipo aplicada, diseño cuasi-experimental, se trabajó con una población-muestra, de estudiantes del Curso taller de Comunicación integral de Pregrado de la Facultad de Educación en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, de los salones “A” y “B” de esta asignatura del turno mañana, se formó el grupo experimental y el grupo de control formados por 30 alumnos del salón “A” y 30 alumnos del salón “B” respectivamente, utilizando para ello como instrumento las encuestas; se obtuvo como conclusión que la técnica Debate-dramatizado influye en el desarrollo de las capacidades creativas de los estudiantes.

La aplicación de técnicas que le permitan a los estudiantes la libertad de su expresión y uso de sus argumentos y opiniones fomenta un espacio de desarrollo para su creatividad, lo cual demostraría la importancia de la participación de los alumnos en el aula en beneficio del incremento de sus niveles de creatividad que luego podrán aplicar en sus actividades como profesionales y aborales, logrando un mejor desempeño y significando también una ventaja para la eficacia de su labor.

Castillo (2007) en su investigación realizada *Creatividad y uso de desechos como material educativo en la educación universitaria*, encontró que la utilización de recursos desechables en la educación de los estudiantes universitarios era limitado, considerando que ello podría potencializar el desarrollo de capacidades a partir de la implementación de estas estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje; se planteó como objetivo analizar la correlación que existe y sobre todo e impacto que tiene el uso de elementos desechables en el desarrollo de la creatividad de los alumnos; la investigación fue desarrollada con el enfoque cualitativo, de tipo aplicada; diseño cuasi-experimental; se determinó la trabajar con el 100% de la población, es decir, los 15 alumnos de toda la sección de 4º ciclo de Pre-Grado de la Facultad de Educación en la Universidad Mayor de San Marcos, recogiendo la información mediante encuestas y registros de evaluación; se logró como conclusión que la elaboración de material educativo con elementos reciclables mejoró el aprendizaje de los estudiantes y sobre todo generó el desarrollo de su creatividad.

Desarrollar las habilidades de los estudiantes implementando actividades que generen su pensamiento creativo y utilización de recursos innovadores, definitivamente incrementará aún más sus niveles de creatividad, aspectos muy importantes que a la vez mejoran su aprendizaje.

1.3 Teorías relacionadas a la variable Imaginación creativa

Wertheimer (1945) describió:

El individuo al enfrentarse a una dificultad tiene la sensación de que tiene algo que resolver, algo pendiente e incompleto en su vida, ello lo motiva a buscar las formas o métodos de cerrar ese “círculo” y lograr la tranquilidad que él y su entorno demandan. En este sentido, el autor menciona a la creatividad como una actividad necesaria para escalar hacia el nivel de construcción y por lo tanto logro de la percepción de organizar e integrar saberes previos que conducirían al estudiante hacia un estado de bienestar por lo creado o solucionado. (p.147)

Guilford (1950) sugirió “ocho como las habilidades que componen a la creatividad. Demostró además, que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes”. Se entendería entonces que al observar a determinados estudiantes que no rinden en el desempeño académico, ello no implicaría que sus niveles de creatividad son bajos, puesto que a capacidad creativa presenta otros componentes o elementos diferentes al coeficiente intelectual. (p. 447) Estas habilidades son:

- Sensibilidad para los problemas
- Fluidez
- Flexibilidad
- Originalidad
- Redefinición
- Análisis
- Síntesis
- Penetración

Hocevar (1981) escribió:

Las ideas divergentes, la historia, actitudes y todos los elementos que componen la personalidad del individuo describirían como aspectos relacionados al comportamiento en su realidad, una lista de su desempeño y tareas creativas parecería más argumentable que las metodologías más utilizadas de forma regular. (p. 459)

Refiriéndose de esa forma a que los diversos aspectos que componen al ser humano podrían ser una suerte de manifestaciones de la creatividad y que estos resultarían mucho más valiosos que las metodologías usualmente utilizados en la cotidianidad.

Barceló (1989) asumió que el inicio de nuestros conocimientos a partir de la imaginación, tratando de explicar que en un principio se generan as ideas necesarias para luego proceder a la creación y la obtención de nuevos aprendizajes. (p. 119) Es así que si se traslada esta concepción de la imaginación al ámbito académico, tendríamos que en los estudiantes resulta necesario esclarecer el nivel de imaginación, puesto que proporcionaría un panorama ideal para observar asimismo su nivel de creatividad y por ende su capacidad de adquirir y producir conocimientos.

Barceló 1992 (citado por González 1998) mencionó que:

Nuestra libertad parte del poder imaginar, es lo que nos permite ser humanos más allá de todo lo racional. A la vez el ser imaginativo es parte de nuestra naturaleza, la cual origina la capacidad creativa tan necesaria para las diferentes áreas de nuestras vidas. (p. 132)

Refieren que de manera inicial y básica se encontró en los individuos la imaginación; asimismo en los estudiantes se estaría observando esencialmente el desarrollo de esta importante habilidad en cuya base se construirían aspectos de la razón, es decir, todo lo que aprende.

Hiam (1995) considera que:

La creatividad es lo que sucede cuando aplica sus habilidades de pensamiento creativo a cualquier tema de interés para usted”. Asimismo menciona “Si analiza de cerca la forma en que piensan los pensadores creativos, encontrará que ellos persiguen el pensamiento creativo como resultado de una intuición, una sensación de que existe la oportunidad de arreglar, mejorar, resolver, desarrollar, negociar o de cualquier otra manera de cambiar algo para mejorarlo. (p.19)

Es así que cuando se está interesado en determinados temas, tanto en su quehacer académico o personal, los individuos tienden a usar todas sus capacidades, entre ellas la creatividad. Asimismo, antes de involucrarse en cierta actividad el individuo creativo se sostiene en sus suposiciones y analizan las probabilidades que tienen de lograr modificar o reparar esa situación donde emplearán su pensamiento creativo.

Sternberg y Lubart, (1997) se preguntaron acerca de la concepción de un individuo creativo, afirmando que los profesionales de la salud mental coincidirían en que el perfil de una persona creativa presentaría necesariamente una generación de ideas por lo general nuevas y de muy buena calidad. (, p.18) En este sentido, al hablarse de creatividad en los estudiantes que participan en el estudio, nos estaríamos refiriendo a jóvenes capaces de producir no solo ideas innovadoras sino también que resulten ser buenas a comparación de las demás.

Morales (1998) señaló que la creatividad se relaciona con las actividades del cerebro que además de almacenar y compartir vivencias anteriores, crea sobre todo esto nuevas ideas. (Citado por Arango y Henao, 2006, p. 3) La innovación es un pilar determinante en la capacidad creativa, en los estudiantes universitarios ello implicaría unificar todo lo vivenciado en la etapa escolar, es decir académicamente, y a la vez tomar lo aprendido a nivel personal para obtener un perfil de profesional capaz de lograr salidas innovadoras a sus dificultades o problemas cotidianos en su labor profesional.

Según revisiones de Esquivias (2004) sobre el concepto de creatividad:

El concepto creatividad no aparecía en diccionarios franceses ni en la RAE de 1970, actualmente se considera el término en muchos diccionarios definiéndose como capacidad de crear. En el año 1971 se puso en discusión el aceptar o no el término, concluyéndose en no incluirla, en la actualidad todos la utilizamos. (p. 33)

Es así que antiguamente no se reconocía el término creatividad, no se le consideraba en muchos de los libros o diccionarios, siendo posteriormente evaluada para poder incluirla en los principales diccionarios a nivel mundial, y es así que hoy en día se trata de un término conocido de uso común.

Según Corbalán et al. (2003) crear es:

En un primer momento, la elaboración de cuestionamientos, además menciona que si se creara una máquina capaz de pensar, se tendría antes que mostrarle cómo elaborar preguntas. Así también menciona que la admirable capacidad de los niños para ser creativos se apoya enormemente en lo curiosos que suelen ser de manera natural. (p. 50)

La base de la creatividad entonces, se ocultaba en el principio de todo, en las dudas y cuestionamientos que poseemos frente a las cosas y las situaciones, es a partir de ellas que surgen ideas y las elaboraciones más complejas. Si sólo nos ponemos como ejemplo las situaciones problemáticas a las que nos vemos inmersos a diario, todas esas dificultades parten del punto de no saber cómo accionar, de hacernos preguntas mentales inventando supuestos hasta llegar a la decisión final y posible solución.

Shiner (2004) afirmó que "antiguamente la imaginación no tenía un papel relevante en el quehacer de los artistas, pues se sobre entendía que esta capacidad formaba parte como algo natural en la elaboración de sus creaciones. (p. 51) Si esta percepción continuaría vigente estaríamos entendiendo que

muchos de los estudiantes aplicarían sus conocimientos y su imaginación en sus labores y no pondríamos énfasis sobre todo en su capacidad imaginativa como un aspecto aparte, como un elemento especial y de gran valor para su desarrollo.

Gardner (2005) mencionó que:

El perfil de la persona creativa sea probablemente un descubrimiento de la sociedad actual. Esta tipología de individuo extraordinario posiblemente sea algo poco conocido por las sociedades donde se le asigna mayor valor a aquellos que logran adaptarse a lo tradicional o normalmente aceptado, incluso tal vez en el contexto donde vivimos la era del personaje creativo esté siendo subestimado y minimizado. (p. 450)

Culturalmente, se consideraba que en algunos lugares e incluso hoy en día se valora más el hecho de adaptarse a las situaciones o dificultades de manera usual, enfrentando las problemáticas de forma habitual en merma de la aplicación creativa del pensamiento, incluso, actualmente en algunas comunidades se estaría dando poca importancia a las personas creativas teniendo como prioridad a aquellas que resuelven las dificultades mediante métodos y formas socialmente ya aprobadas.

Según Oliveira et. al. (2009) la creatividad según Torrance toma en cuenta involucra la habilidad para ver aquellos espacios o vacíos que otros no logran ver en medio de una situación o problemática y a partir de ello elaborar ideas novedosas, reconstruirlas, planificando salidas o soluciones, siendo capaz a la vez de comunicarlas. (p.562) Torrance de esta manera, graficó y puso en evidencia la especial característica de la persona creativa, que es capaz de encontrar entre la situación problemática pequeñas posibilidades de solución y poner en marcha una serie de ideas y acciones innovadoras, siendo a la vez capaz de expresarlas y compartirlas a modo de producto.

Arango y Henao (2006) mencionaron acerca de la relación entre imaginación y creatividad:

Absolutamente todo lo que nos rodea y ha sido creado por la mano del hombre, todo el mundo de la cultura, a diferencia del mundo de la naturaleza, todo ello es producto de la imaginación y de la creación humana, basado en la imaginación. Del mismo modo existe creación cuando el ser humano imagina, combina, modifica y crea algo nuevo, por insignificante que esta novedad parezca al compararse con las realizaciones de los grandes genios. (p. 3) Es decir, el inicio de todo lo que podemos observar y palpar a nuestro alrededor tuvo un inicio desde la imaginación antes de la creación, a partir de la cual se ejecutan las acciones necesarias para obtener ese “algo” que resulta novedoso, cambiado o creado.

Arango y Henao (2006) explicaron lo siguiente:

La imaginación creativa resulta ser una especie de mezcla entre el factor intelectual y emocional, la cual origina la habilidad de utilizar visualizaciones y crear otras nuevas. Estimar esta área es importante hacer uso de la fantasía, del inventar. Es así que la imaginación creativa es un elemento sumamente valioso para hallar soluciones a las diversas situaciones problemáticas de nuestra vida diaria, incluso se encontró que el individuo creativo suele “ver” una solución del problema a modo de imagen, lo cual explicaría cómo los artistas expertos en pintura primero obtienen imágenes mentales antes de evocarlas en un lienzo y asimismo los escritores capaces de imaginar historias mentales antes de cada escritura. (p.4)

La imaginación creativa reflejaría entonces en los estudiantes la capacidad de inventar nuevas situaciones, productos o soluciones más allá de reproducirlas desde un conocimiento anterior. La imaginación creativa les brinda la oportunidad de sentir la “libertad” de alterar todo aquello que ya se sabe e introducirse en un contexto nuevo de muchas posibilidades.

Herrera (2015) señaló que la creatividad y la imaginación son dos aspectos que van de la mano como componentes importantes de nuestra vida y que a la vez tienen un gran impacto en nuestras conductas. (p. 8) Dependerá mucho entonces, del nivel de creatividad e imaginación en los jóvenes que estos tengan determinado desenvolvimiento tanto en el área personal, académica o posteriormente en el área laboral.

Fundamentos teóricos de la variable

Enfoque Teórico

La creatividad bajo el enfoque psicométrico

Artola et al., (2008) teóricamente, la creatividad ha sido estudiada a partir de diversos enfoques y perspectivas:

- Psicoanalítico
- Cognitivo
- Socio personal
- Enfoques que utilizan tecnología de ordenadores para simular la creatividad

Los autores trabajaron la creatividad bajo el enfoque psicométrico puesto que permite evaluar el constructo en un ambiente académico por medio de actividades de pensamiento divergente. (p. 12)

Sin embargo Sternberg en 1988 (citado por Artola et al., 2008) mencionó que el enfoque psicométrico tendría ciertas dificultades pues se preguntó si realmente existiría una prueba idónea para la medición de la creatividad. (p. 13) La complejidad de la variable creatividad se presta a muchas limitaciones en cuanto a su evaluación, creciendo la duda de la posibilidad de indagar más sobre ella solo mediante un papel y un lápiz al aplicar un test.

Wolf en 1980 (citado por Trujillo y Rivas, 2005) mencionó que:

Para evaluar con exactitud las capacidades del ser humano es necesario estudiar las capacidades con más alta complejidad. En este contexto aparece Binet en el siglo XX y Simon, diseñando por primera vez evaluaciones para medir la inteligencia de niños con retraso mental y a niños normales en lo que respecta al ámbito académico, todo ello ocurrió bajo el gobierno de Francia. (p. 2)

En ese aspecto, la motivación hacia la elaboración de evaluaciones más específicas de constructos “abstractos” se iba abriendo paso permitiendo la posibilidad de abarcar un espacio más amplio en las habilidades y capacidades del ser humano.

Principios teóricos de la educación peruana

Ley general de educación

Ley Nro. 28044

Artículo 8º. Principios de la educación

El sistema educativo peruano tiene al individuo como eje central de los procesos educativos. Se basa en los principios que se muestran a continuación:

La ética, puesto que actúa como agente motivador y promotor de valores necesarios para una adecuada convivencia respetando las reglas establecidas; fortaleciendo la moral de los individuos y haciendo posible una interacción en la sociedad muy arraigada a la responsabilidad de todos los ciudadanos.

La equidad, garantizando la igualdad de oportunidades, haciendo posible acceder a una educación de calidad y formar parte de él sin ninguna dificultad.

La calidad, asegurando las mejores condiciones para recibir de forma constante una educación que permita el desarrollo integral del individuo.

La democracia, que propicia el cumplimiento de los derechos humanos, contribuyendo a la libertad de pensar, opinar reconocer la voluntad de la ciudadanía, contribuyendo a la aceptación y sobre todo tolerancia en la interacción de las personas.

La interculturalidad, que toma como valiosa la extensa variedad de culturas, etnias y lenguas del Perú, encontrando una gran importancia en aquello que hace diferente a un individuo con otro a partir del conocer y aprender entre ellos con el objetivo de promover un constante compartir de conocimientos.

La conciencia ambiental, que promueve una actitud de cuidar y conservar la naturaleza que nos rodea, la cual garantizaría en cierta medida la vida de los ciudadanos y sus actividades.

La creatividad y el innovar, que fomentan los nuevos saberes en las diversas áreas en las que se desenvuelve el individuo.

Definición de variable

Según Artola et al. (2008) menciona que la Imaginación creativa se refiere a la habilidad de obtener imágenes en la mente, ver y soñar con aquello que no se logró antes percibir, yendo más allá de la realidad. (p. 14) Imaginar se refiere entonces a crear en la mente ciertas visiones a partir de ideas que se pueden desencadenar en percepciones que en ocasiones llegarían a ser irreales.

Artola et al. (2008): además afirmó que la imaginación es lo que se conocería como soñar con los ojos abiertos o alucinar, haciendo énfasis a la capacidad de la fantasía que posee el cerebro. Resulta ser una de las capacidades de más valor que tenemos como seres humanos puesto que aporta al logro de resolver ciertas dificultades

de nuestra vida diaria, incluso muchos individuos indican que logran visualizar las cosas antes de mostrarlas, compartirlas o plasmarlas, por ejemplo, en un lienzo como lo haría un artista. (p. 14)

Algunos individuos se sienten capaces de lograr resolver las dificultades de su día a día a través de ideas que inicialmente aparecieron en sus mentes a manera de imágenes, convirtiéndose así la creatividad en una herramienta muy importante para hacer frente a nuestras diversas problemáticas.

Asimismo Artola indicó que la creatividad es un constructo altamente complejo que requiere de la existencia de otros elementos personales, donde encontramos:

- Creatividad Narrativa

Fluidez: Facilidad para producir un gran número de ideas diferentes sobre un tema, en concreto la capacidad de fluidez ideacional. La producción divergente de unidades semánticas.

Flexibilidad: Permite medir la flexibilidad espontánea del pensamiento del sujeto o capacidad para introducir diversidad en las ideas producidas en una situación relativamente poco estructurada. Es decir, la capacidad para ofrecer soluciones diversas que posibilitan hacer uso de un objeto en ocasiones muy distintas.

Originalidad: Capacidad para producir ideas nuevas y originales, es decir, respuestas ingeniosas e insólitas, pero aceptables, así como su capacidad para ir más allá de lo convencional, estar abierto a las nuevas experiencias y a ofrecer soluciones distintas para problemas tradicionales.

- Creatividad Gráfica

Originalidad: Aptitud del sujeto para producir ideas alejadas de lo evidente, habitual o establecido. Se caracteriza por la rareza de las respuestas dadas.

Elaboración: Actitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas. El grado de elaboración estará en función del número de detalles adicionales utilizados para desarrollar la respuesta, además de lo necesario para comunicar la idea base.

Título: Es la aptitud del sujeto para elaborar una frase adecuada al dibujo, más o menos sorprendente y no meramente descriptiva. Capacidad para relacionar lo verbal con lo gráfico y, por lo tanto, una alta capacidad de elaboración tanto lingüística como figurativa.

Detalles especiales: Es la aptitud del sujeto para asignar detalles como uniones, inversiones, expansiones.. a los diferentes dibujos. Capacidad de insight o reestructuración perceptiva, esto es: la capacidad de ver el problema de forma distinta a como lo ven los demás.

Según Corbalán (2006) menciona que al crear:

Se hace uso de la flexibilidad puesto que al vincularnos con otros contextos relacionados a la problemática se podrían generar más preguntas y cuestionamientos; asimismo hacer uso de la fluidez puesto que en un determinado momento ello puede mejorar el producto; de producción divergente por la importancia de ver la situación desde diferentes puntos de vista; de redefinición porque es importante rehacer la probabilidad planteada según sea necesario; de asociación remota debido a que la producción de cuestionamientos cercanos al tema nos alejan más de este y propicia más producción y por último la originalidad porque se observa la capacidad de salir de lo usualmente producido por otros individuos y se acude a ideas novedosas. (Pg 51)

Por lo cual se consideran importantes otros elementos dentro de la capacidad de crear que estarían direccionados hacia el innovar y obtener respuestas y soluciones partiendo de cuestionamientos manteniendo una apertura mental propicia y alejándonos en ocasiones de lo que socialmente ya se conoce o ya se propuso anteriormente.

Tipos de pensamiento creativo

Según Cegarra (2012) existen 3 tipos de pensamiento creativo que actúan de manera secuencial (p. 154)

- Imaginación o pensamiento creativo deliberado
- Iluminación
- Inspiración

Imaginación o pensamiento creativo deliberado

La imaginación es la capacidad de combinar varias ideas para producir otras novedosas. Es por esto que la imaginación resulta ser el pilar más importante del pensamiento creativo. En un primer momento la base resulta ser las vivencias pasadas del individuo y la información que posee, es decir, sin dejar de lado el aspecto racional, considerando así cada idea, aceptándola o rechazándola hacia el logro del objetivo inicialmente planteado. Asimismo Cegarra (2012) mencionó que para que la etapa imaginativa se desarrolle de manera eficiente se considera conveniente que:

- Las ideas que surjan deben ser escritas sin discriminar lo útil o no que resulten ser, pues luego se evaluará ese aspecto.
- La base creada no es el resultado final y es necesario poder dividirla en partes para luego resolverla mediante la imaginación o la razón por medio de las experiencias relacionadas a lo que se desea solucionar. Ejecutar las soluciones en divisiones requiere de actuar primero sobre lo más sencillo para inicialmente encontrar un sentido interesante y luego ir hacia lo más complejo hasta completar el objetivo final o resolver el problema.
- Las ideas que nacen de información y vivencias respecto al ámbito donde se está trabajando resultan tener más validez puesto que

actúan como antecedentes y abren la posibilidad de llegar de forma más eficiente a un resultado.

- La imaginación no es una capacidad que esté siempre a disposición puesto que necesita de una predisposición personal para lograr alcanzarla, ello puede relacionarse a la motivación, los intereses, el estado de relajación física y mentalmente y el afán de hallar la solución para poner en marcha la imaginación.
- El pensamiento imaginativo requiere poner toda su concentración en una sola tarea, intentar poner atención en varios aspectos a la vez puede dirigirnos a no resolver ninguno, generando incluso un nivel de agotamiento.

Iluminación

Cegarra (2012) afirmó que la iluminación es la segunda etapa dentro de la secuencia de la imaginación en el pensamiento creativo. En este proceso se logran muchas actividades en la mente que aportan a generar ideas que van tomando un peso en el proceso de crear. Es en la iluminación que el individuo se halla en un estado intermedio más cercano a la imaginación. En esta etapa las ideas van tomando cierta forma por la abundancia cómo se van presentando en los procesos mentales, la persona pasa de la mera visualización al siguiente nivel donde se va decidiendo por una u otra idea. (p.156)

Inspiración

Cegarra (2012) mencionó que la inspiración es la etapa que difícilmente podemos controlar, luego de las etapas anteriores el estudioso a pesar de los contenidos de sus ideas no ha logrado los resultados que espera, es donde la inspiración aparece casi de forma inesperada y no planificada. Existen aspectos que comúnmente se presentan en la etapa de la inspiración. (p. 158)

- La idea que se presenta es novedosa en su totalidad y suele no tener relación con lo que el individuo está realizando en ese instante, es decir, aquella idea aparece de forma inesperada y espontáneamente, sin ser

controlada. Incluso en ciertas circunstancias la idea se presenta con suma claridad al punto de lograr la construcción de las soluciones a la problemática; en otras situaciones las ideas aparecen como una base con la que por medio de la imaginación se podría hallar las soluciones esperadas. A pesar de que el individuo haga a un lado su pensamiento sobre el problema es necesario que continúe nutriendo su información respecto al tema que desea resolver.

- La inspiración estaría fuertemente influenciada por dos aspectos: primero, se debe mencionar que la información que posee el individuo es importante para abrir camino a la inspiración. Se aclara entonces que la inspiración suele presentarse en individuos conocedores de su área de conocimiento y como segundo aspecto necesario se menciona que hay individuos que ya se considerarían con la aptitud para el proceso de inspiración pues tiene una asociación con su subconsciente.
- Por último, Cegarra (2012) afirmó que la posibilidad de que se haga presente la inspiración, dependerá mucho de lo que contienen las ideas y sobre todo de las vivencias pasadas del individuo. (p. 159)

Guildford (1950) según su teoría había ciertos factores de la inteligencia que guardan gran relación con la conducta creativa. (p. 447)

- Los conocimientos que representan lo capaz que es el individuo de entender cierta información. Tienen menor grado de involucramiento con la creatividad.
- La memoria que actúa como elemento importante al momento de conservar conocimientos, a la vez también muestra poca relación con la creatividad.
- El pensar divergente que orienta al individuo hacia varias probabilidades de resolución de la problemática o en otros casos, que se extiende y va más allá de lo socialmente establecido.

- La producción convergente, dentro de ello Guilford menciona que debe mostrarse de manera constante, lque el individuo sea capaz de ordenar estableciendo prioridades entre la información que tiene para luego iniciar con la reconstrucción de nuevas ideas o soluciones.
- La eevaluación que, según Guilford, es un componente importante debido a que acompaña en todo el proceso creativo para observar el problema inicial, verificar el avance paso a paso hasta lograr la resolución del problema o situación.

A su vez, Guilford (1950) en base a sus de diversas investigaciones propuso una lista de habilidades que se hallan en las personas creativas: (p. 450)

- **Fluidez:** habilidad de producir cuantitativamente, es decir, generar un gran número de ideas en un tiempo breve.
- **Flexibilidad:** habilidad de brindar una respuesta que contienen una gran variedad de acepciones.
- **Originalidad:** ideas que se presentan de forma permanente, es la habilidad de producción de relaciones nuevas, poco usuales, que facilitan el logro de las soluciones.
- **Ser sensible a los problemas,** significa ser capaces de notar las dificultades, problemáticas o errores, para luego plantearse qué hacer.
- **Elaboración:** es la etapa de lo complejo de las ideas creativas, involucra la presión de finalizar la motivación de resolver algo hasta su realización, es decir, es una capacidad que ayuda al individuo a mejorar sus ideas.

Wallas (1926) estudió cuatro etapas en el proceso de crear: (p. 124)

- **Etapa de preparación.** El confrontamiento del sujeto con la problemática que resolverá.

- Etapa de incubación. La presión mental que experimenta el sujeto donde se presentan acciones involuntarias que pueden durar poco o mucho en relación a las soluciones que se empiecen a plantear.
- Etapa de iluminación. Las soluciones aparecen de forma inesperada de manera total o mediante imágenes que se van complementando.
- Etapa de verificación. El sujeto evalúa si las ideas surgidas en la iluminación son las correctas o se ajustan a su objetivo según los conocimientos previos que posee respecto al tema.

Es importante mencionar que las cuatro etapas no necesariamente se presentan de manera sucesiva, cabe la posibilidad que aparezcan entrelazadas sin un orden específico e incluso a modo de regresión. Ello explicaría la situación de muchos jóvenes que manifiestan en las aulas la cantidad de ideas que tienen pero la dificultad de ponerlas en orden o tomar una decisión rápida respecto a solucionar algo o llegar a una conclusión.

Seis recursos para trabajar la creatividad:

Sternberg y Tood Lubart (citados por Casillas, 1999) propusieron una serie de estrategias para aumentar el nivel de creatividad en los salones de clase, haciendo posible visualizarla como una capacidad que todos pueden desarrollar y no como algo exclusivo de solo algunas personas. (p. 6)

- La inteligencia
- El conocimiento
- Los estilos de pensamiento
- La personalidad
- La motivación
- El contexto medioambiental

La inteligencia encuentra su importancia puesto que aporta en la generación de ideas, reestructurar las problemáticas y a la vez analizar si

funcionaría. En este recurso se encontraría la relación entre el área sintética, analítica y práctica del sujeto, La inteligencia resulta ser un elemento que promueve la observación de la información como la selección, el combinar, etc. ayuda a discriminar entre una idea buena y una idea mala, a la vez considera qué problemáticas resultan lo suficientemente interesantes para tomar el impulso de resolverlas, evaluar los recursos que se tienen y cómo se actuará. De esta manera la inteligencia aporta de manera racional en la diferenciación de las ideas que van surgiendo en el camino hacia el logro de la solución de un problema, los estudiantes suelen verse inmersos en su quehacer diario a diversas dificultades que deberán analizar cuidadosamente, y es donde la inteligencia actuará de pilar importante.

El conocimiento. Es importante que el sujeto cuente con conocimientos previos acerca del área donde desea resolver una problemática, que cuente con esa experiencia que prepare el camino hacia un resultado esperado, a la vez que, conociendo sobre el tema, se podría garantizar que lo que está creando es realmente novedoso evitando caer en un procedimiento ya antes realizado, generando nuevas propuestas que superen a las anteriores además de contar con un sustento teórico para sus propuestas. Los estudiantes universitarios tendrían la necesidad de investigar o estudiar sobre un tema si se requiere llegar a un resultado óptimo respecto a alguna dificultad, estudiar por ejemplo sobre los trastornos afectivos le ayudará a llegar a un diagnóstico más preciso de un futuro paciente, sucediendo lo contrario si no cuenta con esta información.

Los estilos de pensamiento son las maneras en que los sujetos deciden hacer uso de las habilidades que posee, pudiéndose hallar tres estilos: el ejecutivo, el legislativo y el judicial. Los estilos determinan los enfoques como se enfrentan las problemáticas y hay a la vez algunos que propician más que otros el desarrollo de la creatividad; es así que el estilo legislativo presenta más relación con el planteamiento de circunstancias, con la iniciativa y el reto de enfrentar las dificultades que no están finalizadas, con plantear métodos audaces o poco usuales; los otros estilos del pensamiento se encuentran más relacionados a temas con más incidencia. Los sujetos que no son tienen el estilo legislativo necesitan saber con exactitud qué deben hacer y cómo lo deben hacer, prefieren

evitar las confusiones puesto que no son tolerantes a las instrucciones ambiguas y suelen respetar mucho las normas.

A la vez existen otros estilos de pensamiento estudiados por Sternberg y Lubart relacionados con la manera de organización de las ideas por parte de los sujetos; estilo monárquico, el jerárquico, el oligárquico y el anárquico. Estas formas se presentan como las más comunes. En el caso de la creatividad el estilo monárquico suele presentarse más frecuentemente en personas con altos niveles de creatividad como Picasso, Freud y Einstein; caracterizados por la energía con la que se manejaban en su quehacer, teniendo preferencia por finalizar una actividad antes de intentar dar inicio a otra, evidentemente preferían dedicarse de lleno a un solo proyecto a la vez.

La personalidad actúa como otro elemento importante en la producción y hace referencia a cómo el sujeto se relaciona con su contexto, a cómo persevera frente a las dificultades y a su ánimo para asumir retos, su motivación por mejorar, su nivel de tolerancia a la diversidad de ideas, su apertura a las vivencias nuevas y también a su nivel de autoestima o confianza. Se demostró que involucrar todos estos aspectos en la formación de los estudiantes y su fortalecimiento se propicia un ambiente ideal para desarrollar la creatividad.

La motivación resulta de gran importancia puesto que actuaría como generador de la energía necesaria para explorar en los trabajos, de lo contrario el proceso de búsqueda resultaría agotador. Los estudiantes en el avance de sus estudios y logros académicos suelen tener grandes motivaciones de diferentes tipos, los cuales mantienen en pie su actitud perseverante de continuar su camino profesional a pesar de las adversidades y problemas. De esta forma, un nivel alto de motivación estaría generando una sensación de bienestar no solo en la ejecución de la actividad sino también hacia los objetivos. Los sujetos creativos por ello muestran un gran interés por lo que realizan puesto que su motivación suele ser intrínseca, logrando superar muchos obstáculos. En este aspecto, la motivación extrínseca no tendría un peso significativo a la creatividad, pero a pesar de ello podría ser relativo pues hay estudios recientes que muestran que las

motivaciones externas también tendrían impacto en la producción creativa de los sujetos, sin embargo no lograrían superar a la motivación intrínseca.

El contexto y la creatividad son dos aspectos relacionados estrechamente pues el entorno presentaría los retos que logren motivar la creatividad, es decir, cuando el entorno tiene dificultades se presta a la generación de ideas creativas, significando un reto y un aliento del pensamiento creativo, con situaciones que abran la posibilidad de emprender con ideas creativas.

Dimensiones de la variable

Artola et al. (2008) revela que la PIC – J posee una estructura bidimensional: creatividad narrativa y creatividad gráfica. (p. 38)

Dimensiones

A la vez los autores de la Prueba de imaginación creativa, Artola et. al. (2008) mencionaron que la variable está compuesta por dos dimensiones: (p. 17)

- Creatividad Narrativa o verbal:

Se refiere a la valoración de la capacidad de imaginar del individuo cuando hace uso de las palabras o el lenguaje.

Es decir, refleja el grado en que un individuo es capaz de ofrecer muchas y distintas soluciones ante un problema de naturaleza verbal, reestructurar el problema y ver las cosas de forma diferente y ofrecer soluciones originales o poco frecuentes.

Las personas con un alto puntaje en esta dimensión destacan en todas aquellas carreras que requieren una elevada fluidez verbal y una amplia flexibilidad o capacidad para cambiar de perspectiva y abordar las situaciones de forma novedosa.

- Creatividad figurativa o gráfica:

Su objetivo es lograr la observación de la imaginación cuando el sujeto hace uso de dibujos o gráficos.

Por lo tanto, en la dimensión de creatividad gráfica se refleja el grado en que un individuo es capaz de llevar a cabo asociaciones y nuevas combinaciones cuando trabaja en tareas no verbales, como mediante el dibujo, la manipulación de elementos espaciales, etc.

Una persona que obtiene alto puntaje en esta dimensión es indicador de buena capacidad para generar o producir imágenes mentales originales o distintas a las que generan la mayoría de individuos.

1.4. Formulación del problema

Problema general

¿Cuál es la dimensión predominante en la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017?

Problemas específicos

¿Cuál es el indicador que predomina en la dimensión Creatividad Narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017?

¿Cuál es el indicador que predomina en la dimensión Creatividad Gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017?

1.5 Justificación del estudio

Justificación teórica

La presente investigación resulta importante debido a la necesidad de emplear la creatividad en todas las actividades que realizamos en nuestro día a día al enfrentarnos constantemente a dificultades de diferentes niveles de complejidad que demandan, entre otras aptitudes, nuestra disposición e innovación frente a cada situación que no siempre será resuelta de la misma forma que el día anterior o funcionará tanto como a otra persona pudo funcionarle.

Ante ello a la vez resulta relevante pues el uso de nuestra creatividad tiene un impacto directo o indirecto en la evolución de la sociedad. Si nos detenemos a pensar, de no ser por la acción inicial de cuestionarnos acerca de lo que nos falta o lo que aún queremos mejorar nosotros no hubiera sido posible estructurar mentalmente ideas que a corto, mediano o largo plazo generen cambios mediante la puesta en práctica de tales ideas, solucionar la dificultad de no tener luz para continuar trabajando en la oscuridad, de no tener un caudal directo para regar los sembríos, de no tener un lugar dónde refugiarse del frío e infinidad de situaciones que bien las han sabido resolver nuestros antepasados utilizando sobre todo la valiosa capacidad de crear.

Justificación práctica

El trabajo constante con los estudiantes es todo un proceso que debe ser evaluado desde diferentes aristas, mediante la observación se puede tener una noción del desarrollo de la creatividad y del nivel de ésta que ellos emplean en cada actividad solicitada de forma individual o en equipo. De esta forma el nivel de creatividad que apliquen también definiría la calidad de sus trabajos y a largo plazo de su desempeño laboral lo cual naturalmente desencadenaría en el éxito del profesional, pues la creatividad es un excelente y necesario complemento de los conocimientos que va recogiendo el estudiante a lo largo de su carrera.

Asimismo, la relevancia social que ello implicará se encuentra en el efecto que estos profesionales tendrán en sus centros laborales o emprendimientos propios, de esta forma el desempeño esperado de cada uno de ellos cumpliría con la demanda de la sociedad, aquella que a diario requiere altos niveles no solo de conocimientos por parte de los docentes sino también de actitudes y aptitudes como la creatividad que garantizarían el logro de objetivos educativos.

1.6 Hipótesis

Hipótesis general

La dimensión predominante de la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017 es la Creatividad Gráfica.

Hipótesis específicas

El indicador que predomina en la Creatividad Narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad privada de Lima Norte – 2017 es la Fluidez.

El indicador que predomina en Creatividad Gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte- 2017 es la Originalidad.

1.7. Objetivos

Objetivo general

Determinar la dimensión predominante en la Creatividad en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017

Objetivos específicos

Determinar el indicador predominante dentro de la Creatividad Narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017

Determinar el indicador predominante dentro de la Creatividad Gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017

II. Método

2.1. Diseño de investigación

No experimental

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 149) definieron a la investigación no experimental:

Estudio que no manipula las variables. Es decir, se trata de investigaciones donde no se hace variar intencionalmente las variables independientes para ver su efecto sobre las otras. Lo que se hace en la estudio no experimental se centra en la observación de los fenómenos tal y como se encuentran en su contexto natural, para luego estudiarlos.

Debido a ello, la investigación presente se considera como no experimental puesto que no se manipulará ni alterará la naturaleza de la variable a estudiar, el estudio se limitará a la observación y análisis de la imaginación creativa en los sujetos en su quehacer como estudiantes de psicología.

Corte

Transversal o Transaccional

Hernández, Fernández y Baptista (2014) describieron los diseños de estudio transversal como diseños que “recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como tomar una fotografía de algo que sucede”. (p. 151)

De esta forma, al tratarse el presente estudio de un diseño Transeccional se evidencia que se tratará de una descripción de la variable tal y como se encuentra únicamente en el tiempo en que se realizará la investigación, es decir, a mediados del presente año 2017.

Descriptivo

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014):

Los estudios descriptivos tienen como objetivo especificar las propiedades, las características y los perfiles de los sujetos, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (p. 80)

La investigación que se realiza entonces se encargará de describir una serie de aspectos y características propias de la población elegida, en este caso, de los estudiantes menores de edad de Psicología, tomando así toda la información necesaria que permitirá la medición de la variable elegida.

Paradigma de investigación

Positivista

El paradigma correspondiente a la presente investigación es Positivista, al respecto Ricoy (2006) indicó lo siguiente:

El paradigma positivista es un modelo categorizado como cuantitativo, empírico-analítico, racionalista, sistemático gerencial y científico tecnológico. Por tanto, el paradigma positivista argumentará a la investigación que presente como meta comprobar una hipótesis mediante la estadística o determinar los parámetros de una determinada variable mediante la expresión numérica. (Citado en Ramos 2015, p. 10)

Por lo tanto, el paradigma descrito aportará hacia el logro del objetivo de cuantificar los datos que se puedan recoger de la población elegida, brindando

una visión más clara y concreta acerca de la realidad que estudiaremos principalmente por medio de la estadística.

Enfoque de investigación

Enfoque Cuantitativo

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) “el enfoque Cuantitativo utiliza la recolección de información para probar hipótesis, con la labor de medir numéricamente y el analizar estadísticamente, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”. (p. 46) Por ello fue necesaria la evaluación a la población de estudiantes de Psicología, a partir de lo cual se obtuvieron los datos requeridos para proceder a verificar estadísticamente la información recopilada de teóricos respecto al tema de la creatividad.

Método de investigación

Según Pascual y García (1996) consideraron al método hipotético- deductivo como:

Un proceso reiterativo, es decir, que se repite de forma constante, durante el cual se examinan hipótesis según los datos que se van obteniendo del estudio. Si la teoría no se ajusta a los datos, se procedería a realizar el cambio de la hipótesis, o someterla a modificación, a partir de inducciones. Se actúa entonces en ciclos deductivos-inductivos para explicar el fenómeno que se pretende entender. (Citados por Saenz y Tamez en 2014, p. 104)

El método utilizado será determinante puesto que permitirá explicar las teorías que se están utilizando por medio del establecimiento de hipótesis que se lograrán verificar a partir del estudio realizado con los datos obtenidos de las evaluaciones y aplicación de prueba psicológica.

Tipo de investigación

Siguiendo a Sánchez y Reyes (2015), el tipo de investigación Sustantiva:

Es un tipología de estudio que pretende responder a los problemas teóricos o sustantivos, por ello, está direccionada a la descripción, orientación, predicción o retro decir la realidad, con lo que se va en la exploración de principios y leyes generales que permitan organizar una teoría científica. (p.38)

Se define entonces a un tipo de investigación que aportará al investigador respecto a encontrar respuestas a las problemáticas planteadas, de manera que le permita llegar a una descripción e incluso predicción de la realidad que se decidió estudiar.

2.2. Variables, operacionalización

Definición conceptual de la variable Imaginación creativa

Según Artola et. al. (2008) refirió que la imaginación creativa se refiere a la capacidad de visualizar y armar imágenes en la mente, de pensarlas sin que nadie antes lo haya hecho, yendo más allá de la realidad. (p. 14) La imaginación creativa sería de esta manera, un constructo que aportaría a la creación de nuevas propuestas que antes no se han presentado o siquiera se han imaginado otros sujetos, elementos novedosos y situaciones innovadoras frente a problemáticas.

A la vez, los autores afirmaron que la imaginación es lo que la gente menciona como soñar con los ojos abiertos, de hacer uso de la fantasía que se produce a nivel mental, a la capacidad de inventar, es decir, resulta ser un elemento sumamente importante y valioso que actúa como pilar para dar soluciones exitosas a las diversas problemáticas en la que nos vemos inmersos en la cotidianidad. Incluso muchos sujetos refieren que son capaces de visualizar

las soluciones antes de expresarlas o plasmarlas en la realidad, al igual que un artista inicialmente tiene en su mente lo que reproducirá en el lienzo.

Definición operacional de la variable Imaginación Creativa

La variable Imaginación Creativa consta de 2 dimensiones, la primera denominada Creatividad Narrativa formada por 3 indicadores, el primer indicador Fluidez contiene 114 ítems, el segunda indicador Flexibilidad contiene 84 ítems, el tercer indicador Originalidad contiene 60 ítems. La segunda dimensión denominada Creatividad Gráfica formada por 4 indicadores, el primer indicador Originalidad contiene 4 ítems, el segundo indicador Elaboración contiene 4 ítems, el tercer indicador Título contiene 4 ítems y el cuarto indicador Detalles Especiales contiene 4 ítems, siendo un total de 7 indicadores con 274 ítems. Cada uno de los ítems serán valorados con un índice rango donde Respuesta mala o nula (0), respuesta regular (1), respuesta buena (2), respuesta excelente (3).

Tabla 1

Operacionalización de la variable Imaginación creativa

Dimensiones	Indicador	Items	Nivel	Rango			
Creatividad Narrativa	Fluidez	Juego 1 (38 ítems)	0. Respuesta mala o nula 1. Respuesta buena	Bueno (118- >)			
		f			a		
		Juego 2 (38 ítems)			b		
	Juego 3 (38 ítems)	c					
	Flexibilidad	Juego 1 (24 ítems)			d		
		F			Juego 2 (36 ítems)	e	
		y			Juego 3 (24 ítems)	f	
	Originalidad (Narrativa)	Originalidad (Narrativa)			Juego 2 (36 ítems)	0. Respuesta mala o nula	Regular (63-117)
					o	Juego 3 (24 ítems)	
		Originalidad (Gráfica)			Juego 3 (24 ítems)	h	2. Respuesta buena
Juego 4 (4 ítems)			i	3. Respuesta excelente			
O			Juego 4 (4 ítems)	0. Respuesta mala o nula			
Creatividad Gráfica	Elaboración	Juego 4 (4 ítems)	1. Respuesta regular				
		e	Juego 4 (4 ítems)		2. Respuesta buena		
	Título	Juego 4 (4 ítems)	0. Respuesta mala o nula				
		z	Juego 4 (4 ítems)		1. Respuesta buena		
		t	Juego 4 (4 ítems)		2. Respuesta excelente		
Detalles especiales	Juego 4 (4 ítems)	0. Respuesta mala o nula					
	d	Juego 4 (4 ítems)	1. Respuesta buena				

2.3. Población y muestra

Población

Según los autores, Hernández, Fernández y Baptista (2014), población o universo resulta ser el grupo de todos los sujetos que tienen en común ciertas especificaciones. (p.174). En ese sentido, la población de la investigación presente estaría compuesta por jóvenes que tienen en común la edad, pues se trata estudiantes que tienen 18 años o menos y que se encuentran cursando el I ciclo de la carrera profesional de Psicología.

Tabla 2

Profesionales de la Escuela de Psicología que se encuentran en el I ciclo menores de edad

Aula	Cantidad de estudiantes
A	18
A1	17
A2	13
A3	12
A4	13
B	7
C	2
C1	2
C2	1
TOTAL	85

Población censal

Según Castellanos (2008), se refirió a la población censal cuando todos los sujetos de la investigación son tomados como muestra o en donde el conjunto del estudio resulta ser la población total. (Citado Cabrera y León, 2016, p. 254) Por tal razón, la muestra considerada para el presente estudio se trata de toda la población, pues se estudió a los 85 estudiantes que comprenden el grupo de jóvenes que son menores de edad en el I ciclo de Psicología.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Encuesta

Tamayo y Tamayo en el 2008 definió a la encuesta como aquella que posibilita dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de correlación de variables, tras recoger sistemáticamente los datos según un diseño previamente establecido que garantice el veracidad de la información lograda. (Citado por Goncalves, 2015, p. 24) Mediante la encuesta tendremos un recojo de información más objetivo debido a que puede medir por preguntas u otras consignas a la variable, lo cual permitirá un nivel de descripción de la imaginación creativa más sistematizado.

Prueba psicológica

Pichot (1974) indicó que se llama prueba a una situación estandarizada que se usará de estímulo a una conducta que se evaluaría comparándola estadísticamente con el de otros sujetos situados en el mismo contexto, pudiendo clasificarlo, ya sea tipológica o cuantitativamente. (Citado por Villamizar, 2010, p. 25) En tal contexto, la investigación que se realiza tendrá como instrumento la prueba psicológica ya que evaluará a los estudiantes de la escuela de psicología para posteriormente clasificarlos según los resultados obtenidos.

Ficha técnica

Nombre original: PIC-J (Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes)

Autores: Artola González, T., Barraca Mairal, J., Martín Azañedo, C., Mosteiro Pintor, P., Ancillo Gómez, I., y Poveda G° Noblejas, B.

Procedencia: TEA Ediciones, 2008.

Aplicación: Individual y colectiva.

Ámbito de aplicación: Adolescentes de los cursos escolares comprendidos entre 1° de ESO y 2° de Bachillerato (12 – 18 años).

Duración: Variable, aproximadamente 45 minutos.

Finalidad: Evaluación de la creatividad narrativa y gráfica.

Baremación: Baremos en percentiles por cursos escolares.

Material: Manual de la prueba, ejemplar y cuadernillo de corrección.

Tabla 3

Baremos de las variables

Variable / dimensión	Nivel		
	Mala	Regular	Buena
Creatividad	62 a -	63 - 117	118 a +
Narrativa	44 a -	45 - 100	101 a +
Gráfica	9 a -	10 - 16	17 a +

Fuente: Base de datos

Los baremos o categorías son producto del promedio de los ítem en cada una de las variables o dimensiones, dicho puntaje se clasificó según la tabla anterior para su interpretación cualitativa. Así mismo, los puntos de corte son el percentil 25 y 75 de los puntajes estandarizados.

Validez y Confiabilidad

Validez

Hernández, Fernández y Baptista (2014) “la validez, en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir”. (p. 201) Es decir, la validez se refiere a que la Prueba de Imaginación Creativa para jóvenes sirva de forma óptima, mediante su aplicación, en la medición de la variable imaginación creativa en la población elegida para el estudio.

Validez de constructo

La validez de constructo es la más importante de los tipos de validez, puesto que según Messick (1980) mencionó que “la validez de constructo es el concepto unificador que integra las consideraciones de validez de contenido y de criterio en un marco común para probar hipótesis acerca de relaciones teóricamente relevantes” (p. 1015). De manera que la validez de constructo actúa bajo un enfoque globalizador que nos ayudaría a explicar y comprender los conceptos psicológicos.

Artola et. al. (2008) consideraron en la validez de constructo:

Debido a que en la muestra recabada en el estudio original durante la creación de la prueba para el análisis de la PIC-J existía un buen equilibrio entre varones y mujeres, y dada que la investigación sobre creatividad ha señalado en variadas ocasiones que podían darse diferencias entre ambos sexos en algunos aspectos específicos de la creatividad, se consideró interesante llevar a cabo un análisis para comparar a ambos sexos en varias de las medidas en que se desglosa la PIC- J. En principio, se supuso que las mujeres obtendrían puntuaciones superiores a las de los varones en la Creatividad narrativa, pero no así en la gráfica; igualmente, los autores hipotetizaron que las mujeres superarían también a los varones de

la muestra en fluidez, pero no necesariamente en Flexibilidad. Los resultados de estos análisis con la T de Student se incluyen en la Tabla 4. (p. 47)

Tabla 4

Media, desviación típica, t de Student y nivel de significación entre varones y mujeres en las puntuaciones globales de la PIC-J y sus distintas variables

		N	Media	Dt	t	Sig. (bilat.)
PIC-J Narrativa	Varones	253	91,97	38,35	-2,76	0,006
	Mujeres	325	100,52	35,76		
PIC-J Gráfica	Varones	253	9,66	4,51	-1,03	0,307
	Mujeres	326	10,04	4,37		
PIC-J Total	Varones	253	101,63	39,74	-2,81	0,005
	Mujeres	324	110,60	36,83		
PIC-J Fluidez	Varones	253	45,58	20,17	-2,88	0,004
	Mujeres	325	50,31	19,07		
PIC-J	Varones	253	28,45	8,45	-3,02	0,003
Flexibilidad	Mujeres	325	30,48	7,64		
PIC-J	Varones	253	22,73	12,54	-1,84	0,067
Originalidad	Mujeres	324	24,59	11,78		

Tal y como hipotetizaron los autores, las mujeres aventajan a los varones en su creatividad narrativa, pero no en la gráfica. También presentan una mayor fluidez, pero son más flexibles creativamente que los varones de la muestra. En general, estos datos se adecúan a lo expuesto en otras investigaciones sobre la creatividad, excepto en el factor originalidad, donde no se encontraron marcadas diferencias entre sexos.

La Confiabilidad

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) “La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al

mismo individuo u objeto produce resultados iguales”. (p. 200) Es decir, si se tendría que aplicar varias veces la prueba a la misma población de estudiantes, encontraríamos resultados relativamente parecidos, lo cual indicaría que la prueba es confiable.

Tabla 5

Fiabilidad de los instrumentos

Variable	Alfa de Cronbach	N de elementos
Creatividad	0.942	274

Fuente: Base de datos

El cuestionario presenta una alta fiabilidad y coherencia interna.

2.5. Métodos de análisis de datos

1º Llenar los datos en SPSS

Para el análisis de datos se utilizarán el paquete estadístico SPSS versión 23.

Para la confiabilidad de los instrumentos se utilizará el alfa de Cronbach porque los índices y rangos que corresponden a la escala ordinal.

Para la normalidad se utilizará Holmogrow porque la muestra está constituida por 100 sujetos según lo establecido.

Si los datos son normales se utilizará Regresión lineal y si son no normales se utilizará Regresión logística.

2.6. Aspectos éticos

La presente investigación que corresponde a mi autoría se respeta la cita y los referentes de los autores nombrados o nominados. Las veracidades de los datos corresponden a los sujetos de la muestra.

III. Resultados

3.1. Descripción

Tabla 6

La imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Mala	34	40%
Regular	45	53%
Buena	6	7%
Total	85	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

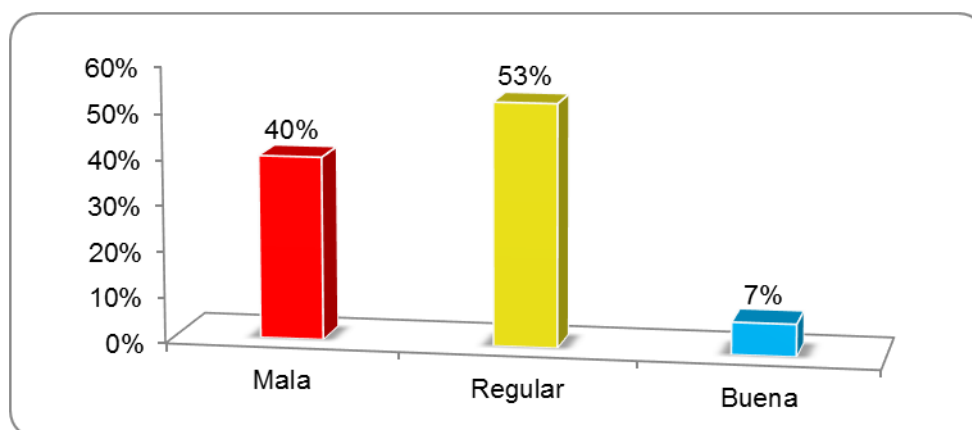


Figura 1. La imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017

Interpretación:

De la tabla y figura 1, se observa que el 53% de los estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima presentan una regular imaginación creativa, mientras que el 7% de los mismos presentan una buena imaginación creativa.

Tabla 7

La creatividad narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Mala	22	26%
Regular	57	67%
Buena	6	7%
Total	85	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

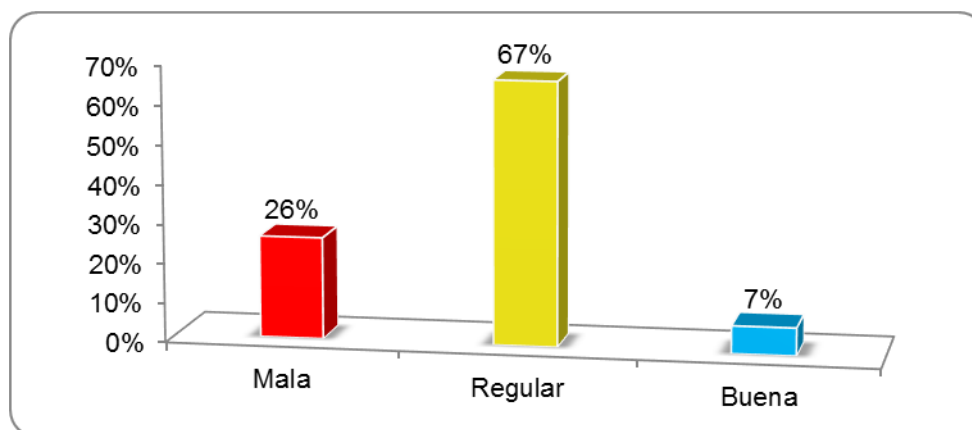


Figura 2. La creatividad narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017

Interpretación:

De la tabla y figura 2, se observa que el 67% de los estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima presentan una regular creatividad narrativa, mientras que el 7% de los mismos presentan una buena creatividad narrativa.

Tabla 8

La creatividad gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Mala	25	29%
Regular	41	48%
Buena	19	22%
Total	85	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

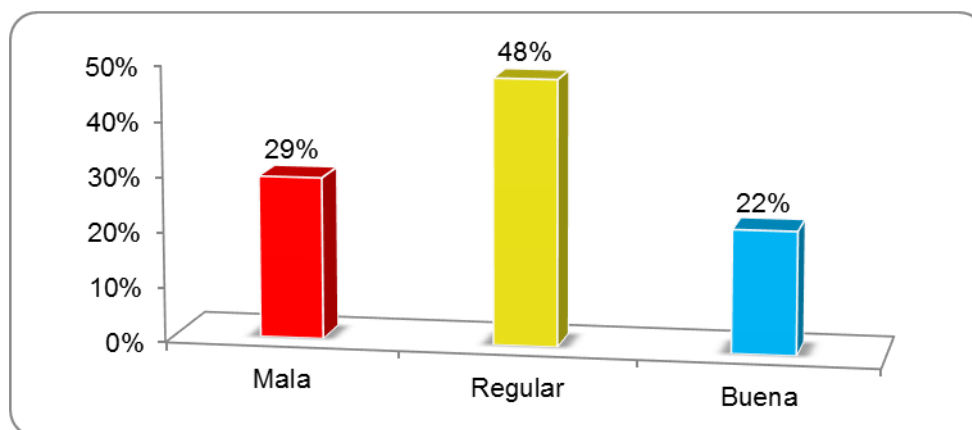


Figura 3. La creatividad gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017

Interpretación:

De la tabla y figura 3, se observa que el 48% de los estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima presentan una regular creatividad gráfica, mientras que el 22% de los mismos presentan una buena creatividad gráfica.

3.2. Prueba de Hipótesis

La contrastación de las hipótesis se probó mediante la regresión logística, debido a que según la prueba de normalidad de datos la variable y todas las dimensiones no presentan normalidad en los datos, ya que su valor “p” es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$.

Tabla 9

Prueba de normalidad de los datos

Variable / dimensión	Kolmogorov-Smirnov			Resultado
	Estadístico	gl	Sig.	
Creatividad cognitivas	,157	85	,000	No normal
Narrativa	,159	85	,000	No normal
Gráfica	,097	85	,048	No normal

Fuente: Base de datos

Se utilizó la prueba de normalidad de Kolmogorov – Smirnov ya que el tamaño de la muestra es considerada como grande (85 encuestas).

3.2.1. Hipótesis general

i. Hipótesis de Investigación

La dimensión predominante de la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017 es la Creatividad Gráfica.

ii. Hipótesis Estadística

H₀ : No existen diferencias en las dimensiones de la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

H₁ : Existen diferencias en las dimensiones de la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

iii. Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

iv. Función de Prueba

Se realizó por medio de la regresión logística ya que todas las dimensiones no presentan normalidad en los datos (ver tabla 9). Además, el predominante (o factor/indicador que aporta más) es el coeficiente de la regresión logística con mayor valor sin tomar en cuenta el signo (es decir, en valor absoluto).

El coeficiente de la regresión logística, muestra el peso que tiene cada factor (dimensión o indicador) sobre la variable, ello significa que, cuando el coeficiente es más grande el peso sobre la variable también es grande, caso contrario, si el coeficiente es pequeño el peso sobre la variable también es pequeña, o dicho de otra manera, un coeficiente alto incrementa la probabilidad de que un encuestado (o evaluado) tenga un nivel bajo en la variable respecto a otro encuestado (o evaluado) que tenga un nivel alto en la variable.

Por otro lado, el valor de odds ratio $< \text{Exp}(B) >$ muestra si el factor (o indicador) es protectora o de riesgo. Protectora si $\text{Exp}(B)$ es menor a 1, riesgo si $\text{Exp}(B)$ es mayor a 1, siempre y cuando cumpla en que la unidad no esté incluida en el intervalo de confianza del $\text{Exp}(B)$.

v. Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada " p " de los coeficientes del modelo logístico es menor que α .

No rechazar H_0 cuando la significación observada " p " de los coeficientes del modelo logístico es mayor que α .

vi. Cálculos

Tabla 10

Coefficientes de la regresión logística de las dimensiones de la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

Indicador	B	Error estándar	Sig.	Exp(B)	95% C.I. para EXP(B)	
					Inferior	Superior
Creatividad narrativa	2,479	0,590	0,000	11,924	3,750	37,913
Creatividad gráfica	0,293	0,303	0,333	1,340	0,741	2,425

Fuente: Base de datos

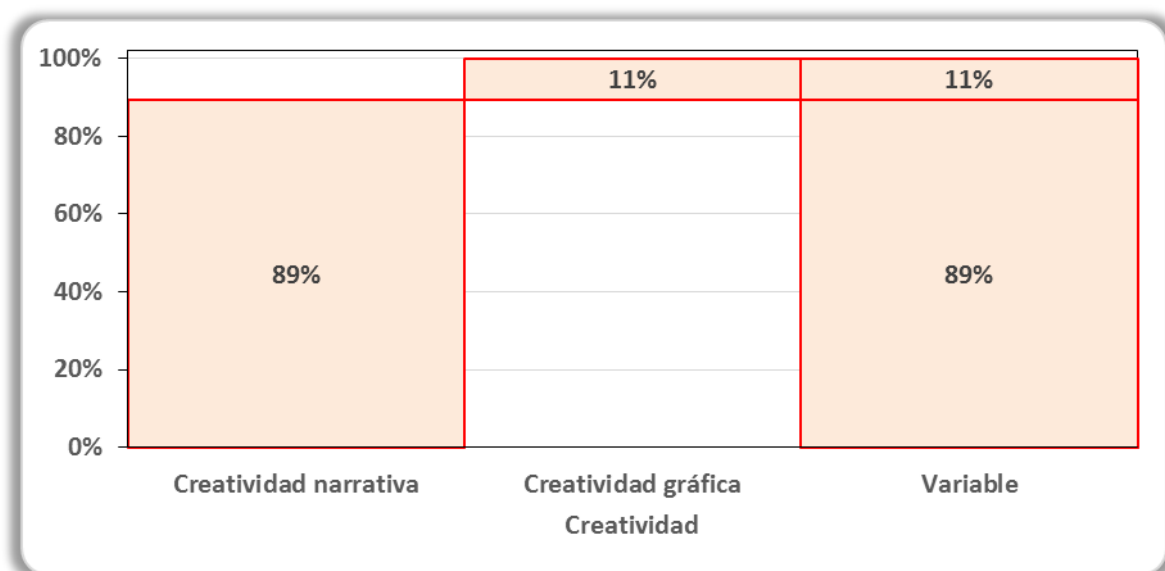


Figura 4. Pesos de las dimensiones de la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

La dimensión de mayor peso es la creatividad narrativa.

vii. Conclusión

Como el valor de significación observada (Sig.) es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$ en una de las dimensiones, se rechaza la

hipótesis nula. Por consiguiente existen diferencias en las dimensiones de la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

A la luz de los resultados, la dimensión creatividad narrativa ($B = 2.479$) presenta mayor coeficiente y por ende aporta más a la imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017. Así mismo, esta dimensión presenta un odds ratio ($\text{Exp}(B)$) = 11.924, significando que es una dimensión de riesgo y además significa que un estudiante tiene 11.924 de veces de posibilidad de presentar niveles bajos de creatividad respecto a otro estudiante con niveles altos de creatividad por causa de la dimensión creatividad narrativa.

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis general de investigación, ya que la dimensión predominante es la creatividad narrativa.

3.2.2. Primera Hipótesis específica

i. Hipótesis de Investigación

El indicador que predomina en la Creatividad Narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad privada de Lima Norte – 2017 es la Fluidez.

ii. Hipótesis Estadística

H₀ : No existen diferencias en los indicadores de la dimensión creativa narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

H₁ : Existen diferencias en los indicadores de la dimensión creativa narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

iii. Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

iv. Función de Prueba

Se realizó por medio de la regresión logística ya que todas las dimensiones no presentan normalidad en los datos (ver tabla 4). Además, el predominante (o factor/indicador que aporta más) es el coeficiente de la regresión logística con mayor valor sin tomar en cuenta el signo (es decir, en valor absoluto).

El coeficiente de la regresión logística, muestra el peso que tiene cada factor (dimensión o indicador) sobre la variable, ello significa que, cuando el coeficiente es más grande el peso sobre la variable también es grande, caso contrario, si el coeficiente es pequeño el peso sobre la variable también es pequeña, o dicho de otra manera, un coeficiente alto incrementa la probabilidad de que un encuestado (o evaluado) tenga un nivel bajo en la variable respecto a otro encuestado (o evaluado) que tenga un nivel alto en la variable.

Por otro lado, el valor de odds ratio $< \text{Exp}(B) >$ muestra si el factor (o indicador) es protectora o de riesgo. Protectora si $\text{Exp}(B)$ es menor a 1, riesgo si $\text{Exp}(B)$ es mayor a 1, siempre y cuando cumpla en que la unidad no esté incluida en el intervalo de confianza del $\text{Exp}(B)$.

v. Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada " p " de los coeficientes del modelo logístico es menor que α .

No rechazar H_0 cuando la significación observada " p " de los coeficientes del modelo logístico es mayor que α .

vi. Cálculos

Tabla 11

Coefficientes de la regresión logística de los indicadores de la dimensión creatividad narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

Indicador	B	Error estándar	Sig.	Exp(B)	95% C.I. para EXP(B)	
					Inferior	Superior
Fluidez	2,705	1,083	0,012	14,960	1,792	124,864
Flexibilidad	0,549	0,797	0,492	1,731	0,363	8,259
Originalidad	1,034	0,563	0,066	2,812	0,933	8,473

Fuente: Base de datos

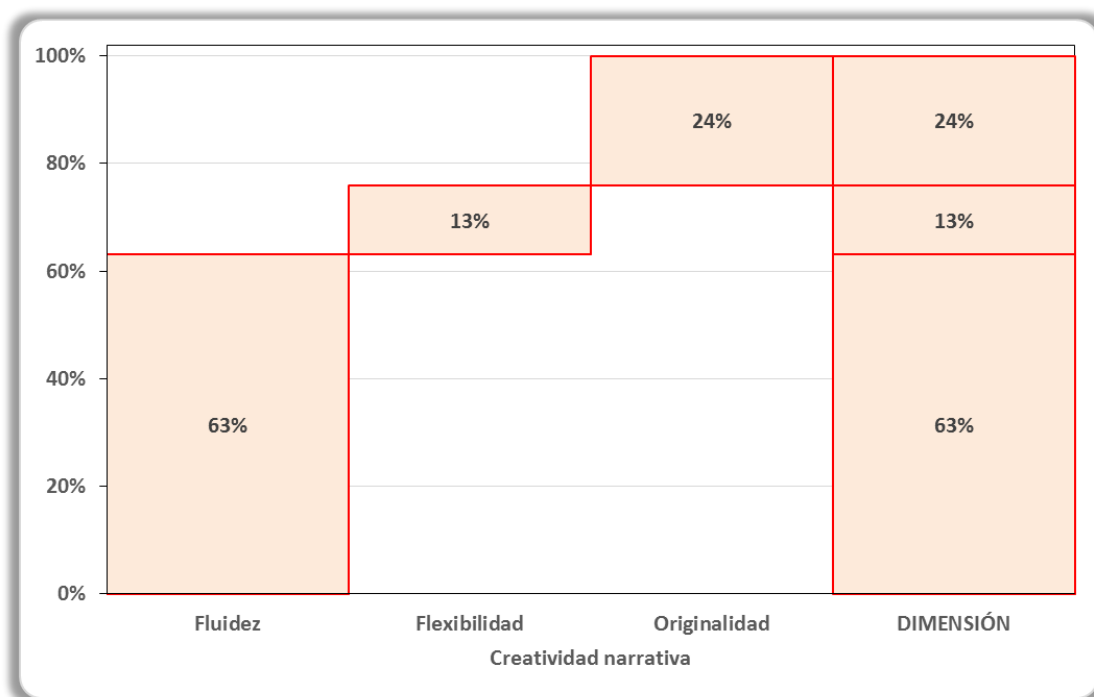


Figura 5. Pesos de los indicadores de la creatividad narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

El indicador de mayor peso es la fluidez.

vii. Conclusión

Como el valor de significación observada (Sig.) es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$ en uno de los indicadores, se rechaza la hipótesis nula. Por consiguiente existen diferencias en los indicadores de la dimensión creativa narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

A la luz de los resultados, el indicador fluidez ($B = 2.705$) presenta mayor coeficiente y por ende aporta más a la imaginación creativa narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017. Así mismo, esta dimensión presenta un odds ratio ($\text{Exp}(B)$) = 14.960, significando que es un indicador de riesgo y además significa que un estudiante tiene 14.960 de veces de posibilidad de presentar niveles bajos de creatividad narrativa respecto a otro estudiante con niveles altos de creatividad narrativa por causa del indicador fluidez.

Por lo tanto, se acepta la primera hipótesis específica de investigación, ya que el indicador que predomina es la fluidez.

3.2.3. Segunda Hipótesis específica

i. Hipótesis de Investigación

El indicador que predomina en la Creatividad gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad privada de Lima Norte – 2017 es la originalidad.

ii. Hipótesis Estadística

H₀ : No existen diferencias en los indicadores de la dimensión creativa gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

H₁ : Existen diferencias en los indicadores de la dimensión creativa gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

iii. Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

iv. Función de Prueba

Se realizó por medio de la regresión logística ya que todas las dimensiones no presentan normalidad en los datos (ver tabla 4). Además, el predominante (o factor/indicador que aporta más) es el coeficiente de la regresión logística con mayor valor sin tomar en cuenta el signo (es decir, en valor absoluto).

El coeficiente de la regresión logística, muestra el peso que tiene cada factor (dimensión o indicador) sobre la variable, ello significa que, cuando el coeficiente es más grande el peso sobre la variable también es grande, caso contrario, si el coeficiente es pequeño el peso sobre la variable también es pequeña, o dicho de otra manera, un coeficiente alto incrementa la probabilidad de que un encuestado (o evaluado) tenga un nivel bajo en la variable respecto a otro encuestado (o evaluado) que tenga un nivel alto en la variable.

Por otro lado, el valor de odds ratio $< \text{Exp}(B) >$ muestra si el factor (o indicador) es protectora o de riesgo. Protectora si $\text{Exp}(B)$ es menor a 1, riesgo si $\text{Exp}(B)$ es mayor a 1, siempre y cuando cumpla en que la unidad no esté incluida en el intervalo de confianza del $\text{Exp}(B)$.

v. Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada " p " de los coeficientes del modelo logístico es menor que α .

No rechazar H_0 cuando la significación observada " p " de los coeficientes del modelo logístico es mayor que α .

vi. Cálculos

Tabla 12

Coefficientes de la regresión logística de los indicadores de la dimensión creatividad gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

Indicador	B	Error estándar	Sig.	Exp(B)	95% C.I. para EXP(B)	
					Inferior	Superior
Originalidad	158,712	5663,900	0,978	8E+68	0,000	0,000
Elaboración	64,644	2422,125	0,979	1E+28	0,000	0,000
Título	102,216	3665,235	0,978	2E+44	0,000	0,000
Detalles especiales	30,858	2033,595	0,988	3E+13	0,000	0,000

Fuente: Base de datos

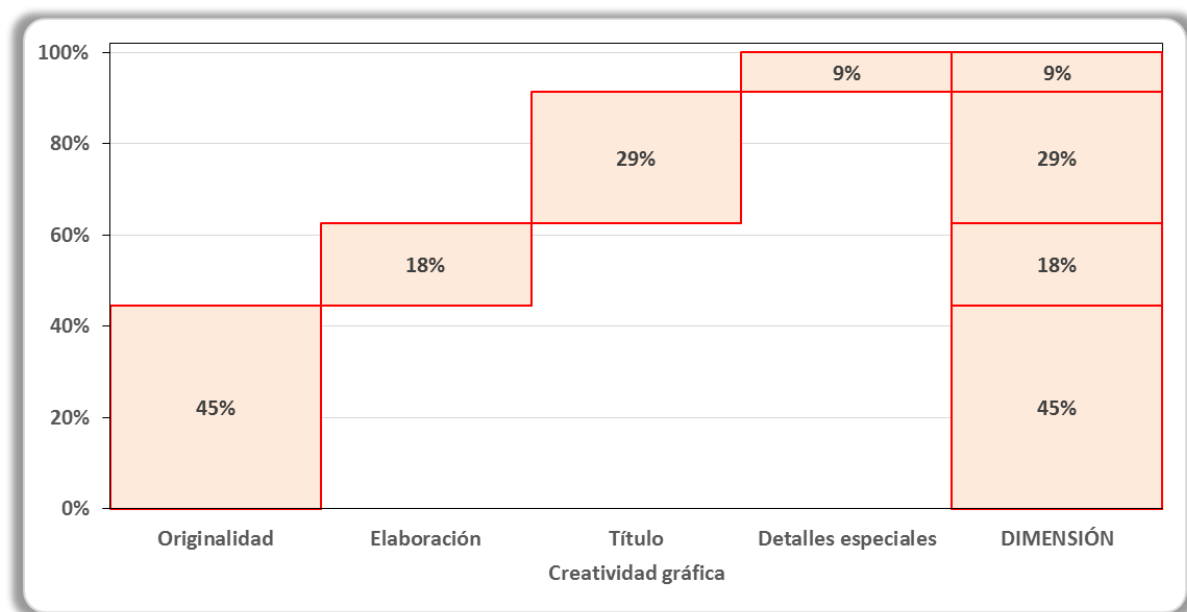


Figura 6. Pesos de los indicadores de la creatividad gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

El indicador de mayor peso es la originalidad, pero que ésta a su vez no es significativa estadísticamente.

vii. Conclusión

Como el valor de significación observada (Sig.) es mayor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$ en todos los indicadores, no se rechaza la hipótesis nula. Por consiguiente no existen diferencias en los indicadores de la dimensión creativa gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

Por lo tanto, se rechaza la segunda hipótesis específica de investigación.

IV. Discusión

Actualmente la demanda del nivel de preparación y competitividad de los jóvenes genera en ellos una constante búsqueda de mejoras personales y académicas aplicando estrategias que aportarían en su adaptación al mundo profesional y laboral, a pesar de ello el camino hacia el desarrollo integral aún resulta ser largo y lleno de aspectos que aún deben ser trabajados.

En la investigación presente encontró que el 53% de los estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima presentan una regular imaginación creativa, mientras que el 7% de los mismos presentan una buena imaginación creativa, acepción que tiene relación con Ruschiensky (2015) en su investigación denominada “Competencia y creatividad en la traducción: Perspectivas Multilingües” donde concluyó en que importancia no solo del quehacer profesional y laboral en torno a los conocimientos sino también a la experiencia, las actitudes y la creatividad que aportan significativamente en el logro más efectivo de su labor. Se puede inferir que en el sistema educativo podría estar ocurriendo que se le otorga más peso en la formación académica a los conocimientos que pueda adquirir el estudiante en merma del desarrollo a nivel personal, de sus habilidades y sobre todo de la creatividad que actúa como un pilar importante hacia el logro de sus objetivos, por ello las cifras antes mencionadas se hallan inclinadas hacia el desarrollo regular de esta capacidad.

Asimismo, si profundizamos más en la variable encontramos que el 67% de los estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima presentan una regular creatividad narrativa, mientras que el 7% de los mismos presentan una buena creatividad narrativa, resultado que está relacionado con lo obtenido por Cardona (2016) en la investigación denominada “El desarrollo de la creatividad y su relación con el rendimiento académico en las áreas de lenguaje, matemática y artística en estudiantes universitarios” concluyó que respecto a la prueba aplicada la creatividad gráfica tiene más relación con asignaturas que denoten el desempeño artístico de los estudiantes, ocurriendo lo contrario con las asignaturas de lenguaje y matemática que tienen más relación con la creatividad narrativa y la creatividad en general. Se observa entonces que en la carrera de Psicología los estudiantes presentan una Creatividad narrativa ciertamente débil

pero superior a la Creatividad gráfica, cuyo resultado se vería reafirmado con el estudio de Cardona (2016) puesto que la psicología tiene una fuerte relación con las actividades que denoten un buen desempeño en las áreas de lenguaje y matemáticas debido a las grandes cantidades de información y cálculos a los que desde el inicio de la carrera son sometidos los jóvenes.

A la vez se arribó al resultado que la dimensión creatividad narrativa ($B = 2.479$) presenta mayor coeficiente y por ende aporta más a la imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017, resultado que se ve fortalecido con las conclusiones de Serna (2016) en el estudio “creatividad, inteligencias múltiples y estrategias de aprendizaje en maestras y maestros en formación” donde encontró relación entre creatividad y las inteligencias intra e interpersonal. De esta manera indicaría que la creatividad narrativa tendría un impacto en el desenvolvimiento de los jóvenes con su entorno mediante el uso de sus habilidades sociales y el lenguaje verbal y no verbal, teniendo facilidad de comunicarse, compartir y generar un intercambio de información necesario para desarrollar sus niveles de creatividad a la vez.

Dentro de la dimensión de Creatividad narrativa encontramos 3 indicadores: fluidez, flexibilidad y originalidad. Se ha obtenido que el indicador fluidez ($B = 2.705$) presenta mayor coeficiente y por ende aporta más a la imaginación creativa narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017, resultados que guardan relación con lo logrado por Reyes (2013) en la tesis “El debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos” concluyó que La aplicación de técnicas que le permitan a los estudiantes la libertad de su expresión y uso de sus argumentos y opiniones fomenta un espacio de desarrollo para su creatividad, lo cual demostraría la importancia de la participación de los alumnos en el aula en beneficio del incremento de sus niveles de creatividad que luego podrán aplicar en sus actividades como profesionales y aborales, logrando un mejor desempeño y significando también una ventaja para

la eficacia de su labor. En tal sentido, se estaría demostrando que al promover un ambiente donde el estudiante pueda expresarse libremente haciendo uso fluído de sus experiencias y saberes, compartiéndolo con sus pares, además de lograr que este se motive en el proceso de su aprendizaje, se estaría logrando un gran aporte al desarrollo de su creatividad, debido a que genera el hábito de recibir y dar información de forma constante, lo cual nutriría sus conocimientos a partir del desarrollo de su creatividad narrativa que como ya se mencionó anteriormente, tiene un gran impacto en el desempeño y desenvolvimiento sobre todo del profesional psicólogo.

Es importante también mencionar que la segunda dimensión, Creatividad gráfica, posee cuatro indicadores: originalidad, elaboración, título y detalles especiales. Al indagar en ello se obtuvo que el indicador de mayor peso en la creatividad gráfica es la originalidad, pero que ésta a su vez no es significativa estadísticamente. Lo cual encuentra contradicción con Castillo (2007) en su investigación realizada "Creatividad y uso de desechos como material educativo en la educación universitaria" concluyó que desarrollar las habilidades de los estudiantes implementando actividades que generen su pensamiento creativo y utilización de recursos innovadores, definitivamente incrementará aún más sus niveles de creatividad, aspectos muy importantes que a la vez mejoran su aprendizaje. Si bien anteriormente se encontró que la creatividad narrativa tiene un mayor impacto en el quehacer profesional de los psicólogos, la creatividad gráfica no deja de ser un elemento importante a desarrollar para la mejora de los jóvenes. El indicador de originalidad puede no resultar tan determinante dentro de la creatividad gráfica, sin embargo, como lo menciona Castillo (2007), resulta importante motivar a los estudiantes a alimentar este indicador, puesto que a diario en su labor académica y a futuro laboral se verá inmerso en una variedad de dificultades que le demandarán el uso de todas sus capacidades y dentro de ello, la originalidad contenida en la creatividad gráfica, pues se recordará al autor Según Artola et al. (2008, p. 14) que mencionó que la Imaginación creativa guarda una gran relación con las imágenes mentales, con el visualizar y construir a partir de ello soluciones a los problemas o dificultades.

V. Conclusiones

Primero

Se rechaza la hipótesis general ya que la dimensión predominante es la creatividad narrativa puesto que presenta mayor coeficiente y aportaría más a la imaginación creativa en los estudiantes.

Segundo

A la vez como primera hipótesis específica se planteó como indicador predominante dentro de la creatividad narrativa a la fluidez, donde se aceptó la hipótesis puesto que el indicador que predomina es la fluidez.

Tercero

Como segunda hipótesis específica se planteó a la originalidad como indicador predominante en la creatividad gráfica, encontrándose que efectivamente resulta ser el indicador de mayor peso pero que a la vez no es significativa estadísticamente, por lo tanto se rechaza la segunda hipótesis específica de investigación.

VI. Recomendaciones

Primero

Realizar la investigación científica relacionada al tema de la creatividad o imaginación creativa en una población de mayor diversificación de características personales y culturales dentro de nuestro país.

Segundo

Realizar el trabajo de investigación relacionado a la creatividad o imaginación creativa en poblaciones geográficamente distintos del lugar de aplicación del estudio.

Tercero

Realizar la investigación científica relacionado a la creatividad o imaginación creativa en una mayor cantidad de períodos de tiempo que el determinado para el estudio presente.

Cuarto

Realizar una investigación correlacional que permita establecer la relación o vínculo de la variable imaginación creativa con otras variables, lo cual permitiría un aporte a los conocimientos ya obtenidos.

Quinto

Se sugiere realizar estudios que permitan establecer una comparación entre el estado inicial de los jóvenes al ámbito de la educación superior y al finalizar éste, lo cual permitiría medir el desempeño de las entidades formadoras como universidades o institutos en favor del desarrollo de la creatividad

Sexto

Realizar un programa de intervención que permita reforzar la presencia de la variable creatividad en el perfil de los estudiantes no solo de la carrera de psicología sino de toda la población universitaria incluyendo a los docentes puesto que como se revisó en el presente estudio, la creatividad resulta ser un elemento importante en el desarrollo integral de los individuos.

VII. Referencias

- Arango, V. y Henao, C. (2006). *La imaginación creativa en la narrativa y el dibujo*. Recuperado de <http://revistas.utp.edu.co/index.php/repes/article/view/5265>.
- Artola, T., Ancillo, I., Barraca, J. y Mosteiro, P. (2008). *Manual de La prueba de imaginación creativa*. Madrid: TEA Ediciones.
- Barceló, J. (1989). *Utopía y Racionalismo*. Ciencia Política. 17. 115-121.
- Cabrera C. (2016). *Nivel de riesgo frente al consumo de sustancias psicoactivas en trabajadores de servicios generales en una universidad de Pasto. Propuesta de una ruta de Zonas de Orientación Laboral para disminución del consumo. (Tesis de maestría)*. Nariño, Colombia.
- Casillas, M. (1999). *Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula*. Recuperado de http://www.jmunozy.org/files/NEE/sobredotado/MATERIALES_POZ/7.MATERIALES/CREATIVIDAD/CREATIVIDAD_EN_EL_AULA.pdf
- Castillo, D. (2007). *Creatividad y uso de desechos como material educativo en la educación universitaria. (Tesis de maestría)*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Castillo, D. (2016). *La creatividad de los docentes y la gestión de aula en las instituciones educativas de la Red 05, UGEL 01 – 2015*. (Tesis de doctorado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Cegarra, J. (2012). *Metodología de la investigación científica y tecnológica*. Madrid: Díaz de Santos.

- Corbalán, J., Martínez, F., Donolo, D., Alonso, C., Tejerina, M., y Limiñana, R.. (2006). *Manual 2da edición Test CREA Inteligencia Creativa, una medida cognitiva de la creatividad*. Madrid: TEA Ediciones.
- Esquivias, M. (2004). *Definiciones, antecedentes y aportaciones*. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Florida, R., Mellander, C. & King, K. (2015) *The global creativity index 2015*. Toronto, Estados Unidos: Martin Prosperity Institute.
- Gardner, H. (2005). *Arte, mente y cerebro, una aproximación cognitiva a la creatividad*. España: Paidós.
- Goncalves, T. (2015). *Estrategias instruccionales para enseñar educación sexual considerando los enfoques psicológicos, sociológicos, evolutivos y cognitivos*. Recuperado de <http://revistas.upel.edu.ve/index.php/diagogica/article/view/4377/2250>
- González, C. (1998). *Arte, arte literario y concreción estética*. Recuperado de: www.revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/925
- Guildford, J. P. (1950). *Creativity*. *American Psychologist*, 5. 444–454.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). México D. F: McGraw-Hill Interamericana.
- Herrera, Hernando (2015). *La imaginación en la semiosis peirceana como componente creativo del signo*. Recuperado de http://diferencias.com.ar/congreso/ICLTS2015/ponencias/Mesa%2012/ICLTS2015_Mesa12_Herrera.pdf

Hiam, Al. (1995). *Cómo medir la creatividad, Creativity by design*. Madrid: Centro de estudios.

Hocevar, D. (1981). *Measurement of creativity: Review and critique*. Journal of Personality Assessment, 45. 450-464.

Márquez, R., Tolosa, L., Gómez, R., Izaguirre, C., Rennola, L., Bullón, J. y Sandia, B. (2016). *Reproducción de un ambiente de innovación en el salón de clase. Una estrategia para promover la creatividad en la educación en Ingeniería Química*. Educación Química, 27(2), 49-56. doi: 10.1016/j.eq.2016.07.001

Messick, S. (1980). Test validity and ethics of assessment. American Psychologist, 35. 1012-1027.

Oliveira, E., Almeida, L., Ferrándiz, C., Ferrando, M., Sainz, M. y Prieto, M. (2009). *Test de pensamiento creativo de Torrance (TTCT): elementos para la validez de constructo en adolescentes portugueses*. Psicothema, 21(4), 562-567.

Restrepo A., Ana (2017). *Un estudio de la relación entre las inteligencias inter e intrapersonal, la creatividad y el rendimiento académico de estudiantes universitarios colombianos* (Tesis de maestría, Universidad internacional de la Rioja). Recuperado de: <http://reunir.unir.net/handle/123456789/4728>

Reyes, L. (2013). *El Debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú,

Ruschiensky, C. (2015). *Competence and Creativity in Translation: Multilingual Perspectives*. (Tesis de maestría, Universidad de Concordia). Recuperado de https://spectrum.library.concordia.ca/979835/1/Ruschiensky_MA_S2015.pdf

- Saenz, K. y Tamez, G. (2014). *Métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas aplicables a la investigación en Ciencias Sociales*. México D. F.: Tirant Humanidades.
- Sánchez C. y Reyes M. (2015). *Metodología y diseños de la investigación científica*. Lima: Visión Universitaria.
- Serna J. Adriana (2016). *Creatividad, inteligencias múltiples y estrategias de aprendizaje en maestras y maestros en formación*. (Tesis de maestría, Universidad Internacional de la Rioja). Recuperado de <http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4553/SERNA%20JARAMILLO%2C%20ADRIANA%20JULIET.pdf?sequence=1>
- Shiner, Larry.(2004). *La invención del arte. Una historia cultural*. Trad. Eduardo Hyde y Elisenda Julibert. Barcelona: Paidós.
- Sternberg, R., Lubart, T. (1997). *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas*. Barcelona: Paidós.
- Trujillo, M. y Rivas, L. (2005). *Orígenes, evolución y modelos de inteligencia emocional*. . Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/inno/v15n25/v15n25a01.pdf>
- UNESCO. (2008). *Artes y creatividad. Crear en el plano nacional e internacional un marco jurídico propicio al desarrollo de la creatividad y la práctica de las artes*. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/normative-action/creativity/>
- Valenzuela, J. (2016). *Creatividad y desarrollo profesional en los estudiantes de educación de una universidad pública, 2015*. (Tesis de doctorado). Universidad Nacional Federico Villareal, Lima, Perú.

Villamizar, I. (2010). *Programa de orientación vocacional como estrategia para la prevención de la deserción académica* (Tesis de maestría, Universidad Pontificia Bolivariana). Recuperado de <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/1054>

Wallas, G. (1926). *The art of Thought*. New York: Harcourt: Brace.

Wertheimer (1945). *Dictionary of Creativity: Terms, Concepts, Theories & Findings in Creativity Research*. Recuperado de <http://creativity.netslova.ru/>

Anexos

Anexo 1

Tabla 13

Fiabilidad del instrumento

Variable / dimensión / ítem	Alfa de Cronbach y Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido	N° ítems
Creatividad	,942	274
Narrativa	,943	258
Gráfica	,753	16
yfa1	,942	
yfa2	,942	
yfa3	,942	
yfa4	,942	
yfa5	,942	
yfa6	,942	
yfa7	,941	
yfa8	,941	
yfa9	,941	
yfa10	,941	
yfa11	,941	
yfa12	,941	
yfa13	,941	
yfa14	,941	
yfa15	,941	
yfa16	,941	
yfa17	,942	
yfa18	,942	
yfa19	,942	
yfa20	,942	
yfa21	,942	
yfa22	,942	
yfa23	,942	
yfa24	,942	
yfa25	,942	
yfa26	,942	
yfa27	,942	
yfa28	,942	
yfa29	,942	
yfa30	,942	
yfa31	,942	
yfa32	,942	
yfa33	,942	

yfa34	,942
yfa35	,942
yfa36	,942
yfa37	,942
yfa38	,942
yfb1	,942
yfb2	,942
yfb3	,942
yfb4	,942
yfb5	,942
yfb6	,941
yfb7	,941
yfb8	,941
yfb9	,941
yfb10	,941
yfb11	,941
yfb12	,941
yfb13	,941
yfb14	,941
yfb15	,941
yfb16	,941
yfb17	,941
yfb18	,941
yfb19	,941
yfb20	,941
yfb21	,941
yfb22	,942
yfb23	,942
yfb24	,942
yfb25	,942
yfb26	,942
yfb27	,942
yfb28	,942
yfb29	,942
yfb30	,942
yfb31	,942
yfb32	,942
yfb33	,942
yfb34	,942
yfb35	,942
yfb36	,942
yfb37	,942
yfb38	,942
yfc1	,942
yfc2	,942

yfc3	,942
yfc4	,942
yfc5	,941
yfc6	,941
yfc7	,941
yfc8	,941
yfc9	,941
yfc10	,941
yfc11	,941
yfc12	,941
yfc13	,941
yfc14	,941
yfc15	,941
yfc16	,941
yfc17	,941
yfc18	,942
yfc19	,942
yfc20	,942
yfc21	,942
yfc22	,942
yfc23	,942
yfc24	,942
yfc25	,942
yfc26	,942
yfc27	,942
yfc28	,942
yfc29	,942
yfc30	,942
yfc31	,942
yfc32	,942
yfc33	,942
yfc34	,942
yfc35	,942
yfc36	,942
yfc37	,942
yfc38	,942
yFd1	,943
yFd2	,942
yFd3	,942
yFd4	,942
yFd5	,942
yFd6	,942
yFd7	,942
yFd8	,942
yFd9	,942

yFd10	,942
yFd11	,942
yFd12	,942
yFd13	,942
yFd14	,942
yFd15	,942
yFd16	,942
yFd17	,942
yFd18	,942
yFd19	,942
yFd20	,942
yFd21	,942
yFd22	,942
yFd23	,942
yFd24	,942
yFe1	,942
yFe2	,942
yFe3	,942
yFe4	,942
yFe5	,942
yFe6	,942
yFe7	,942
yFe8	,942
yFe9	,942
yFe10	,942
yFe11	,942
yFe12	,942
yFe13	,942
yFe14	,941
yFe15	,942
yFe16	,941
yFe17	,942
yFe18	,941
yFe19	,942
yFe20	,942
yFe21	,942
yFe22	,942
yFe23	,942
yFe24	,942
yFe25	,942
yFe26	,942
yFe27	,942
yFe28	,942
yFe29	,942
yFe30	,942

yFe31	,942
yFe32	,942
yFe33	,942
yFe34	,942
yFe35	,942
yFe36	,942
yFf1	,942
yFf2	,942
yFf3	,942
yFf4	,942
yFf5	,942
yFf6	,942
yFf7	,942
yFf8	,941
yFf9	,942
yFf10	,942
yFf11	,942
yFf12	,942
yFf13	,941
yFf14	,942
yFf15	,942
yFf16	,942
yFf17	,942
yFf18	,942
yFf19	,942
yFf20	,942
yFf21	,942
yFf22	,942
yFf23	,942
yFf24	,942
yog1	,942
yog2	,942
yog3	,942
yog4	,942
yog5	,942
yog6	,942
yog7	,942
yog8	,942
yog9	,942
yog10	,942
yog11	,941
yog12	,942
yog13	,941
yog14	,941
yog15	,941

yog16	,941
yog17	,942
yog18	,941
yog19	,942
yog20	,942
yog21	,942
yog22	,942
yog23	,942
yog24	,942
yog25	,941
yog26	,942
yog27	,943
yog28	,942
yog29	,942
yog30	,941
yog31	,943
yog32	,942
yog33	,943
yog34	,942
yog35	,942
yog36	,942
yoh1	,942
yoh2	,942
yoh3	,942
yoh4	,942
yoh5	,942
yoh6	,942
yoh7	,942
yoh8	,942
yoh9	,942
yoh10	,942
yoh11	,942
yoh12	,941
yoh13	,942
yoh14	,942
yoh15	,942
yoh16	,942
yoh17	,942
yoh18	,942
yoh19	,942
yoh20	,942
yoh21	,942
yoh22	,942
yoh23	,942
yoh24	,943

zOi1	,943
zOi2	,943
zOi3	,943
zOi4	,942
zej1	,942
zej2	,942
zej3	,942
zej4	,942
ztk1	,942
ztk2	,941
ztk3	,942
ztk4	,942
zdl1	,942
zdl2	,942
zdl3	,941
zdl4	,942

Fuente: Base de datos

De la tabla anterior se observa que la variable, las dimensiones y los ítems presentan una buena fiabilidad y consistencia interna.

Anexo 2

Instrumentos de investigación

Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes



Ejemplar

Apellidos:		Nombre:		
Edad:	Sexo:	V	M	Fecha:
Curso:	Colegio:			

Autores: T. Artola, J. Barraca, C. Martín, P. Mosteiro, I. Ancilla y B. Poveda
Copyright © 2008 by TEA Ediciones, S. A.
Edita: TEA Ediciones, S. A.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 Madrid. Prohibida la reproducción total o parcial.
Todos los derechos reservados - Printed in Spain. Impreso en España.



JUEGO N.º 1.

Fíjate bien en la lámina que aparece en la página anterior. Tu tarea consiste en imaginar todo aquello que podría estar ocurriendo en esa escena. Escribe todo lo que se te ocurra. Ten en cuenta que en este juego no existen respuestas correctas o incorrectas, así que pon en marcha tu imaginación y fantasía y procura poner muchas ideas.

Ejemplo: «Es una aventura en un lago».

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____

17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____
23. _____
24. _____
25. _____
26. _____
27. _____
28. _____
29. _____
30. _____
31. _____
32. _____
33. _____
34. _____
35. _____
36. _____
37. _____
38. _____

JUEGO N.º 2

Haz una lista de todas las cosas para las que podría servir **un tubo de goma**. Piensa en cosas interesantes y originales. Apunta todos los usos que tú le darías aunque sean imaginados. Puedes utilizar el número y tamaño que tú quieras.

Ejemplo: «**Como tubería para el agua**».

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____

Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes **Ejemplar**



- 18. _____
- 19. _____
- 20. _____
- 21. _____
- 22. _____
- 23. _____
- 24. _____
- 25. _____
- 26. _____
- 27. _____
- 28. _____
- 29. _____
- 30. _____
- 31. _____
- 32. _____
- 33. _____
- 34. _____
- 35. _____
- 36. _____
- 37. _____
- 38. _____



**JUEGO N.º 3**

Imagínate y contesta lo que tú crees que pasaría si ocurriese lo que dice esta frase: ¿Qué ocurriría si de repente, el suelo se volviera elástico?

Ejemplo: «**Que estaríamos todo el día botando.**»

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____

Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes **Ejemplar**



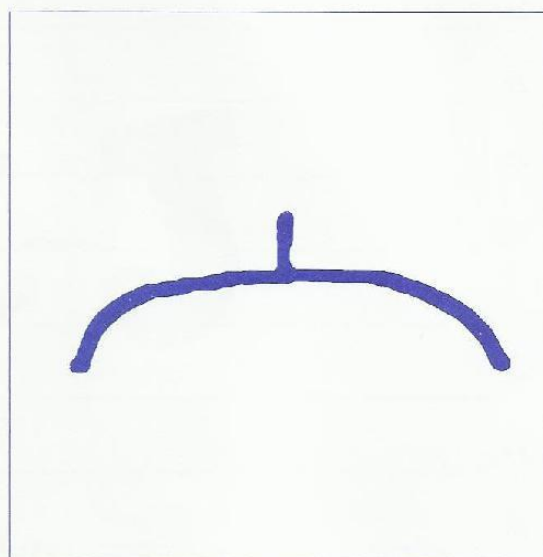
- 18. _____
- 19. _____
- 20. _____
- 21. _____
- 22. _____
- 23. _____
- 24. _____
- 25. _____
- 26. _____
- 27. _____
- 28. _____
- 29. _____
- 30. _____
- 31. _____
- 32. _____
- 33. _____
- 34. _____
- 35. _____
- 36. _____
- 37. _____
- 38. _____

JUEGO N.º 4

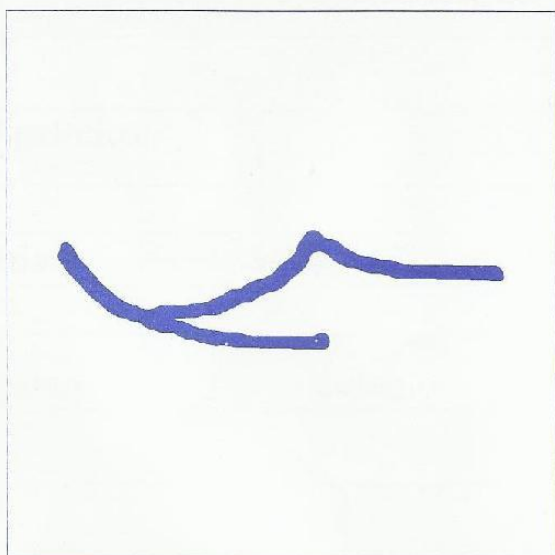
En esta página puedes ver unos dibujos incompletos. Intenta completarlos haciendo con ellos un dibujo tan original que a nadie más se le hubiera ocurrido. Después pon un título interesante a cada uno de los dibujos.



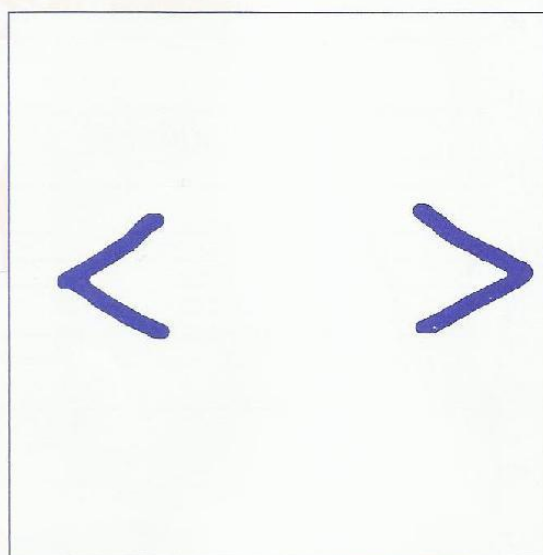
1. _____



2. _____



3. _____



4. _____



Ediciones

MADRID • BARCELONA • BILBAO • SEVILLA • ZARAGOZA

Anexo 3

Cuadernillo de corrección de la prueba de imaginación creativa para jóvenes



**Prueba de Imaginación Creativa
para Jóvenes**

CUADERNILLO DE CORRECCIÓN

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Apellidos: _____ Nombre: _____

Edad: _____ Sexo: V M Fecha: _____

Curso: _____ Colegio: _____

Nombre del evaluador: _____ Código: _____

RESUMEN DE PUNTUACIONES

PIC Narrativa	PD	PC	PIC Gráfica	PD	PC
Fluidez	□	□	Originalidad	□	□
Flexibilidad	□	□	Elaboración	□	□
Originalidad	□	□	Título	□	□
	□	□	Detalles especiales	□	□
Creatividad narrativa	□	□	Creatividad gráfica	□	□
Creatividad general		□	□	□	□



Autores: T. Artola, J. Barraca, C. Martín, P. Mosteiro, I. Ancillo y B. Poveda
 Copyright © 2008 by TEA Ediciones, S. A.
 Edita: TEA Ediciones, S. A.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 Madrid. Prohibida la reproducción total o parcial.
 Todos los derechos reservados – Printed in Spain. Impreso en España.

INSTRUCCIONES

1. Lea cuidadosamente el capítulo de normas de corrección del manual y las guías de puntuación de cada juego (anexos 1 a 4 del manual): El corrector debe asimilar y entender bien los apartados mencionados.

2. Calcule la puntuación en Fluidéz en los Juegos 1, 2 y 3: La puntuación de fluidéz de cada juego es el número de respuestas emitidas por el sujeto ante el estímulo presentado. Para ello en cada juego deberá:

- *Eliminar previamente aquellas respuestas repetidas o no pertinentes* (sin relación con la consigna dada).
- *Contar el número de respuestas y anotarlos en la casilla de Fluidéz.* Por lo general, se considerará cada línea como una respuesta, excepto en casos excepcionales en los que resulte muy evidente que en la misma línea se plasman varias ideas claramente diferentes.
- *Realizar la suma de de las casillas de Fluidéz de los Juegos 1, 2 y 3 y anotarla en la columna PD de Fluidéz de la PIC Narrativa del resumen de puntuaciones de la página primera del cuadernillo de corrección.*

3. Calcule la puntuación en Flexibilidad en los Juegos 1, 2 y 3: La puntuación en flexibilidad de cada juego equivale al número de categorías diferentes contempladas por el sujeto en sus respuestas. Para ello en cada juego deberá:

- *Asignar cada una de las respuestas emitidas a su categoría correspondiente en el cuadernillo de corrección.* Para ello se anotará en la columna de frecuencia (Frec.) el número correspondiente a la respuesta que se asigne a cada categoría (equivalente por lo general al número de línea del ejemplar).

Es importante que el corrector no se fíe únicamente de su criterio y de la breve descripción que aparece en este cuadernillo para la asignación de respuestas a categorías, sino que deberá consultar las guías de puntuación de cada Juego (anexos del manual) antes de tomar estas decisiones. Si el sujeto da alguna respuesta que realmente no se pueda encuadrar en ninguna de las categorías especificadas, se anotará en la categoría de «otras».

Además, debe tener en cuenta que:

- En el Juego 1 una misma respuesta puede ser incluida en más de una categoría. Por ejemplo, la respuesta «*la chica señala peces*» se codifica en las categorías 2 (*acciones realizadas por la chica*) y 18 (*referencia a animales no presentes en la lámina: peces*).
- Por el contrario, en los Juegos 2 y 3, cada respuesta se incluye en una sola categoría. En el caso de que una respuesta pueda ser asignada con la misma probabilidad o certeza a dos categorías, se asignará únicamente a aquella en la que exista un menor número de respuestas.
- *Contar el número de categorías distintas en las que el sujeto ha dado al menos una respuesta y anotar el resultado en la casilla de Flexibilidad de cada Juego.*
- *Realizar la suma de las casillas de Flexibilidad de los Juegos 1, 2 y 3 y anotarla en la columna PD de Flexibilidad de la PIC Narrativa del resumen de puntuaciones de la página primera del cuadernillo de corrección.*

4. Calcule la puntuación de Originalidad narrativa en los Juegos 2 y 3: La puntuación en originalidad de cada juego se basa en la frecuencia estadística de su respuesta en relación con el grupo normativo. Para ello en cada juego deberá:

- *Multiplicar la frecuencia de cada categoría (o número de respuestas) por el coeficiente que aparece en la casilla contigua (en la columna Coef.: 0, 1, 2 ó 3 en función de la frecuencia estadística de esa categoría).* El resultado de dicha multiplicación debe anotarse en la columna Orig.
- *Sumar las puntuaciones de Orig. y anotar el resultado en la casilla de Originalidad de cada Juego.*



- Realizar la suma de las casillas de Originalidad de los Juegos 2 y 3 y anotarla en la columna PD de Originalidad de la PIC Narrativa del resumen de puntuaciones de la página primera del cuadernillo de corrección.

5. Calcule las puntuaciones del Juego 4: Es importante que el corrector se familiarice primero con los ejemplos incluidos en la guía de puntuación que deben servirle de apoyo en caso de duda sobre la puntuación a asignar. Para calcular las puntuaciones del Juego 4 deberá:

- Asignar a la respuesta dada en cada dibujo una puntuación en **Originalidad** de 0, 1, ó 2 de acuerdo con las tablas de originalidad proporcionadas. Todas aquellas respuestas que no aparezcan en las tablas de originalidad reciben una puntuación de 3. Para valorar de qué tipo de dibujo se trata, si es parte integrante de una figura, se tendrá en cuenta la figura global. Así por ejemplo se considerará una cara en vez de ojo, oreja o boca; pato en lugar de pico... Sume las puntuaciones asignadas y anote el resultado en la casilla de Total Originalidad.
- Asignar a la respuesta dada en cada dibujo una puntuación en **Elaboración** de 0, 1 ó 2 de acuerdo con los criterios y ejemplos que se incluyen en la guía de puntuación (anexos del manual). Sume las puntuaciones asignadas y anote el resultado en la casilla de Total Elaboración.
- Asignar a la respuesta dada en cada dibujo una puntuación en **Título** de 0, 1 ó 2 de acuerdo con los criterios y ejemplos que se incluyen en la guía de puntuación (anexos del manual). Sume las puntuaciones asignadas y anote el resultado en la casilla de Total Título.
- Asignar a la respuesta dada en cada dibujo una puntuación en **Detalles especiales** (1 punto por cada detalle especial que incluya el dibujo) de acuerdo con los criterios y ejemplos que se incluyen en la guía de puntuación (anexos del manual). Sume las puntuaciones asignadas y anote el resultado en la casilla de Total Detalles especiales.
- Trasladar los totales obtenidos a sus correspondientes cuadros de la columna PD de la PIC gráfica del resumen de puntuaciones de la primera página del cuadernillo de corrección.

6. Calcule las puntuaciones directas (PD) de Creatividad narrativa, Creatividad gráfica y Creatividad general. Para ello deberá:

- Sumar las puntuaciones de las casillas PD de Fluidez, Flexibilidad y Originalidad de PIC Narrativa para obtener la puntuación directa (PD) de Creatividad narrativa.
- Sumar las puntuaciones de las casillas PD de Originalidad, Elaboración, Título y Detalles especiales para obtener la puntuación directa (PD) de Creatividad gráfica.
- Sumar las puntuaciones de las casillas PD de Creatividad narrativa y Creatividad gráfica para obtener la puntuación directa (PD) de Creatividad general.

7. Obtenga las puntuaciones percentiles de cada una de las puntuaciones consideradas en el resumen de puntuaciones. Para ello deberá:

- Consultar en el manual el baremo apropiado al curso del sujeto evaluado.
- Localizar para cada una de las variables evaluadas en la PIC-J la puntuación directa (PD) del sujeto en la columna correspondiente y consultar en la misma fila, pero en la primera o última columna de la tabla, la puntuación percentil (PC) correspondiente.
- Trasladar la puntuación percentil (PC) correspondiente a cada puntuación directa (PD) al resumen de puntuaciones.



JUEGO 1

Fluidez: <input style="width: 20px; height: 15px;" type="text"/>		Flexibilidad: <input style="width: 20px; height: 15px;" type="text"/>	
Categorías	Frec.	Categorías	Frec.
1. Referencias a acciones que puede o no realizar el chico: está buscando algo en el agua, está limpiando un pincel, está haciendo ondas, no está pescando...		13. Lugar donde se desarrollan los hechos (descripción física del contexto geográfico): es un bosque, lago, playa, montaña, es un país que conozco, es la zona norte de España...	
2. Referencias a acciones que puede o no realizar la chica: está mirando a otro lado, está avisando a alguien que está en el coche, no está corriendo...		14. Referencias a la época o momento en que tienen lugar los hechos (época histórica, estación del año, duración de los hechos...): es primavera, ocurrió el verano pasado, llevan una semana en la isla...	
3. Referencias a acciones conjuntas que pueden realizar o no los dos personajes: están pescando, están buscando un tesoro...		15. Descripción de la situación: hace calor, va a haber una tormenta, está anocheciendo, hay mucho ruido, hay mucha basura, hay mucho silencio...	
4. Referencias a acciones que impliquen interacción entre los dos personajes: está diciéndole que meta más el palo, que mire al otro palo del agua, está acariciándole la espalda, le está advirtiendo del peligro...		16. Detalles relacionados con objetos presentes en la lámina: el malefín es viejo, el zapato no es de niño, el coche es rojo, la rama está seca...	
5. Referencias a acciones que pueden realizar o no otros humanos o no humanos: les han robado el coche, les han tirado la bota al lago, se los ha tragado el lago, las ranas se los han comido...		17. Referencias a personas que no están presentes en la lámina: hay un hombre observándoles, hay un muerto en la orilla, una señora les espera en el coche...	
6. Aspecto externo de los personajes (aspecto físico, vestimenta, estatura, color de pelo): es atractivo, son altos, son rubios, llevan ropa de campo...		18. Referencias a animales que no están presentes en la lámina: hay un pez, hay ranas, hay pájaros...	
7. Estado físico, psicológico, emocional o moral de los personajes: están tristes, desconfían, están angustiados, son generosos, son unos cotillas, les gusta el riesgo...		19. Referencias a objetos o elementos que no están presentes en la lámina: hay un cuchillo en el fondo del lago, hay un avión observándoles...	
8. Deseos, intenciones, pensamientos de los personajes: le gustaría que le prestasen más atención, desearía encontrar un tesoro, quiere pescar un pez, piensa que están en peligro...		20. Referencia a cualquier aspecto que tenga que ver con el misterio, algo tenebroso, asesinato, desapariciones: ha desaparecido alguien, han asesinado a alguien, están buscando a un hombre muerto...	
9. Identidad u ocupación de los personajes (edad, sexo, raza, nombre propio): son jóvenes, son investigadores, son pintores, Ana y Luis...		21. Referencia a cualquier aspecto que tenga que ver con lo mágico, lo esotérico, sobrenatural, futurista: debajo del lago hay un mundo mágico, está el monstruo del lago Ness, pueden conocer fantasmas en cualquier momento...	
10. Historia pasada o familiar de los personajes (procedencia familiar, relacionada con el hogar, los amigos...): son huérfanos, sus padres les abandonaron...		22. Descripción global de la lámina: es una película de miedo, es un picnic, es un óleo, el autor es F. Cárdenas...	
11. Antecedentes (referencias a sucesos que han ocurrido interiormente): les han abandonado en el lago, venían de una excursión y se han perdido, el autocar en el que viajaban se averió, venían a pasar el día en el campo...		23. Desenlace (final de toda la historia): al final morirán, se hará de noche y se irán...	
12. Referencias a posibles relaciones entre los personajes: se conocen, son amigos, son rivales, son novios...		24. Otras: cualquier respuesta no contemplada en ninguna de las categorías establecidas.	

Observaciones:





JUEGO 2

Fluidez: 			Flexibilidad: 			Originalidad: 		
Categorías	Frec.	Coef.	Orig.	Categorías	Frec.	Coef.	Orig.	
1. Soplar, sorber, aspirar, oler: para aspirar, escupir, inflar, inspirar, chupar o beber.		0		19. Atar: para unir, atar, sujetar o vendar algo.		2		
2. Conducción: para conducir o transportar en su interior algo de una parte a otra.		0		20. Producir ruido: para producir sonidos más o menos fuertes, agudos-graves, acordes o disonantes.		2		
3. Jugar y juguetes: para jugar y divertirse, entretenerse o hacer juegos, partes de juguetes.		0		21. Viajar, transportar: para trasladar, mover y llevar cosas o personas de un lugar a otro.		2		
4. Adornos personales: para embellecer, decorar o engalanar a una persona.		0		22. Comunicación: para la transmisión de voz o señales; avisar o anunciar algo.		2		
5. Guardar, meter: para meter dentro, almacenar o custodiar distintos objetos.		0		23. Herramientas: como instrumento que pueda servir para oficios manuales (carpintería, bricolaje...).		2		
6. Agredir, armas: para herir, atacar, golpear, como armas, de defensa o protección.		0		24. Moldear: para hacer figuras de arena, galletas, sacar moldes de una figura...		2		
7. Proteger, aislar: para proteger de roces o preservar del deterioro; para separar o aislar.		0		25. Flotar: para flotar.		3		
8. Apoyar, sostener: para sostener, sujetar o utilizar como punto de apoyo.		1		26. Señalar, indicar, iluminar: para advertir, guiar, presentar...		3		
9. Usos escolares: para su uso como material escolar (tanto de trabajo como de manualidades).		1		27. Ocultar, esconder: para ocultar algo a la vista, tapar.		3		
10. Deportes: para distintas actividades deportivas (p.ej., pesas, aros, perriga...).		1		28. Reciclaje o cambio de estado: para la recogida y aprovechamiento de materiales; reciclaje, transformación o desecho de los propios tubos de goma.		3		
11. Construir: para fabricar, edificar, crear o confeccionar algo.		1		29. Trepar, subir: para acceder a algún sitio, subir a un lugar poco accesible, ayudándose de pies y manos.		3		
12. Usos sanitarios y científicos: con fines médicos (como sonda, sacar sangre...) o científicos (como probeta...).		1		30. Figuras geométricas: para la realización de figuras geométricas (siluetas, triángulos, círculos, esculturas geométricas...).		3		
13. Mirar: para observar, contemplar, ojear o examinar.		1		31. Conectar: para unir, establecer relación, poner en comunicación.		3		
14. Utensilios en general: Como aparatos, o partes, que pueden emplearse en distintas tareas (mecánicas, automóviles...).		1		32. Alimentación: alimentos presentados en tubos de goma o en los que sus componentes tienen parte o aspecto de tubos de goma.		3		
15. Decoración: para adornar, ornamentar o embellecer cualquier espacio u objeto.		1		33. Partes del cuerpo: para construir o reparar artificialmente partes del cuerpo humano, de animales o muñecos.		3		
16. Utensilios del hogar: como herramientas o instrumentos domésticos.		1		34. Medir: para determinar o calcular las dimensiones de superficies, longitudes, volúmenes...		3		
17. Ropa de vestir: cualquier prenda exterior que sirva para cubrir el cuerpo.		1		35. Magia: para la realización de juegos de magia, hechicería, ocultamiento o encantamiento.		3		
18. Agarrar, alcanzar, arrastrar: para acercar algo, atrapar un objeto o animal, arrastrar algo, cazar animales...		1		36. Otras: Cualquier respuesta muy original pero pertinente no contemplada en ninguna de las categorías establecidas.		3		

Observaciones:

6





JUEGO 3

Fluidez: <input type="checkbox"/>			Flexibilidad: <input type="checkbox"/>			Originalidad: <input type="checkbox"/>		
Categorías	Frec.	Coef.	Orig.	Categorías	Frec.	Coef.	Orig.	
1. Efectos sobre el desplazamiento y el movimiento personal: iríamos más rápido, no podríamos ir a ningún sitio, tocaríamos el techo...		0		13. Adaptaciones y transformaciones de seres humanos: nos haríamos de goma, desarrollaríamos la musculatura...		1		
2. Efectos sobre los objetos, edificios, mobiliario: se derrumbarían los edificios, se caerían los jarrones...		0		14. Adaptaciones y transformaciones de objetos, edificios, ropa, mobiliario: no llevaríamos tacones...		1		
3. Efectos sobre los medios de transporte: los aviones no podrían aterrizar...		0		15. Efectos sobre animales y plantas: los animales chocarían, a las plantas se les saldrían las raíces...		1		
4. Transformaciones del mundo: no habría volcanes, los líquidos se rebelarían, haría frío, haría mucho calor...		0		16. Desastres naturales, destrucción y caos: habría terremotos, tsunamis...		1		
5. Facilidad o evitación de daños físicos y peligros: nos haríamos daño...		0		17. Problemas o ventajas para la supervivencia: tendríamos dificultades para sobrevivir, nadie se podría suicidar...		1		
6. Deportes-marcas, ejercicio, estar en forma: habría unos nuevos juegos olímpicos, se batirían las marcas de salto...		0		18. Cambios de actividades, actitudes, ocupaciones y trabajos: surgirían nuevas ocupaciones y desaparecerían ciertos trabajos, no dejaría mis cosas solas...		2		
7. Referencias a actividades lúdicas, juegos y diversión: nos divertiríamos mucho dando brincos, no nos divertiríamos con tanto bote...		0		19. Adaptaciones y transformaciones de animales y plantas: habría nuevos animales, los árboles tendrían que ser pequeños para no hundirse...		2		
8. Observaciones y opiniones: nos volveríamos vagos, daría igual ser alto o bajo...		0		20. Propiedades o características del suelo: sería un suelo pegajoso...		2		
9. Dificultades o impedimentos derivados de la nueva situación (para respuestas que no estén relacionadas con el desplazamiento, con el transporte, con la supervivencia): no podríamos escribir, se levantaría la falda...		0		21. Asociaciones y comparaciones: sería como en los sueños, estaríamos como en la luna...		3		
10. Ventajas o facilidades derivadas de la nueva situación (para respuestas que no estén relacionadas con el desplazamiento, con el transporte, con la supervivencia): se podría dormir en el suelo...		1		22. Cambios de energía y nuevas formas de recursos: no podríamos utilizar petróleo, no existiría la energía de las cascadas...		3		
11. Inestabilidad humana: perderíamos el equilibrio, nos hundiríamos...		1		23. Ruido, sonido, música: el suelo sonaría, habría mucho ruido por las caídas...		3		
12. Sensaciones: nos marearíamos, tendríamos vértigo, tendríamos agujetas...		1		24. Otras: Cualquier respuesta muy original pero pertinente no contemplada en ninguna de las categorías establecidas.		3		

Observaciones:





JUEGO 4

A. Originalidad

Total Originalidad:

Por cada dibujo terminado se asignará 0, 1, 2 ó 3 puntos según su originalidad. Aquellas respuestas que no figuran en las tablas inferiores son respuestas originales a las que se asignarán 3 puntos.

Puntos dibujo 1:			Puntos dibujo 2:			Puntos dibujo 3:			Puntos dibujo 4:		
0 puntos	1 punto	2 puntos	0 puntos	1 punto	2 puntos	0 puntos	1 punto	2 puntos	0 puntos	1 punto	2 puntos
Vaso, taza, copa, jarra	Canasta, red	Cucaracho, helado	Fruta, manzana, calabaza, tomate, bellota	Cara, Cabeza, máscara	Partes del cuerpo	Mar, olas	Partes de cara (boca, bigote, ojo, nariz)	Caballito, balancín, moedora, silla, tumbona, hamaca	Figuras geométricas (estrella, rambos, flechas, escudo)	Navío, cohete, pluitillo	Partes del cuerpo: brazos, piernas, pies
Lata, bote, probeta	Jarrón, florero, botella, regadera	Partes de cara (ojos, nariz, orejas, labios)	Gorro, boina, casco, sombrero	Partes de cara (nariz, boca, ojos, gatas)	Navío espacial, cohete, platillo volante	Montañas, paisaje, desierto, playa, dunas, volcán	Sombrero, gorro, casco	Hoja, acabo	Partes de cara: ojos, orejas, labios, nariz	Burro, lancha, motora, piragua	Señal de tráfico
Cilindro, cubo, rollo, tubo	Papelera, paragüero, buzón	Acavo, maleta, basión, soporte para calefator	Coche, autobús, camión, deportivo, camioneta (o parte de ellos)	Extraterrestre, robot, monstruo, marciano	Báscula, peso, balanza	Barco, lancha, motora, fueraborda, canoa, góndola	Maraca, cuenco, fratero, jarra, cenicero, bol, letera	Gafas, lentes, monóculo	Cara, cabeza de persona o animal, máscara	Gafas, anteojos, onifaz	Torres
Figura humana	Gafas, anteojos, prismáticos, monóculo, parche	Lámpara, luz, toro, linterna, semáforo		Percha	Lámpara, luz, candelabro	Pez, delfín, ballena, tiburón	Trineo, patín, esquí	Figura humana	Gomelos o siameses, perros, patos, pájaros, pollos	Paxos, tiburones, cocodrilos	Banderas
	Cara, calavera, máscara	Animal grande (caballo, toro, tigre)		Paraguas, sombrilla, paracaídas	Ballena, pez, delfín	Zapatos, babuchas, pia de aladino, bota	Animal grande (elefante, rinoceronte, oso)	Gallo, perro, lobo, hiena	Perfiles	Extraterrestre, marciano, robot, monstruo	Cartas, fichas
	Silla, sillón, sofá	Barco, lancha, canoa		Arco, flechas, ballesta	Abstracto, pintura, cuadro		Alfombra	Camelo, parapente, paracaídas	Lápiz, rotulador, bolígrafo	Muñeco, monigote	
	Sombrero, gorro, casco	Serpiente, gusano		Submarino, terpedo	Pearza, diablo			Vehículo (coche, camión, autobús, curruco, trineo)		Figura humana	Montañas, paisaje
	Letra, número, nota musical	Telescopio, lente, estereoscopio, periscopio		Paisaje, isla, campo de golf, puerto	Bicicleta, moto, patinete			Tejado, suelo		Animal (no ave ni pez): caballo, jirafa, gato, elefante, perro	Creatividad, algo abstracto, moderno, pintura, cuadro, música
		Animal doméstico (gato, perro, cerdo)		Figura humana	Telesilla					Camiseta, ropa, vestido	Árbol, tronco
		Bicicleta, moto, patinete, coche		Barco, canoa, lancha	Ducha, bañera						Perito caliente, sándwich, hamburguesas, pizzas
		Máquina, quitanieves, grúa, excavadora		Helicóptero, avión	TV, pantalla, radio, ordenador						Autoservicio, parque de atracciones, campo de fútbol o de golf
		Paracaídas, paracañón, cometa		Hamburguesa	Caravana, carro, romalque						Mariposa, abeja, mosca, araña, murciélago
		Submarino, torpedos, cohete		Casa, comercio, tienda, edificio							Armas (tanque, escopeta, ametralladora, lanza, lanza)





JUEGO 4

B. Elaboración

Se asignará la puntuación a cada dibujo de acuerdo con los siguientes criterios:

- 0: Dibujo sin detalles o esquemático.
- 1: Dibujo con algunos detalles complementarios que adornan la idea esencial.
- 2: Dibujo con mucha elaboración y abundantes detalles, sombras.

Dibujo 1

Dibujo 2

Dibujo 3

Dibujo 4

Total Elaboración

C. Título

Se asignará la puntuación a cada dibujo de acuerdo con los siguientes criterios:

- 0: Sin título o título meramente descriptivo.
- 1: Título más elaborado con aclaraciones.
- 2: Título sorprendente: metáforas, comentarios...

Dibujo 1

Dibujo 2

Dibujo 3

Dibujo 4

Total Título





JUEGO 4

D. Detalles especiales

Se otorgará un punto extraordinario por cada detalle que aparezca en cada dibujo, tales como:

- Unión de 2 o más de los dibujos en una misma figura.
- Rotaciones o inversiones de los dibujos.
- Expansiones: Cuando no se ciñen a los márgenes, se salen...
- Algún otro detalle muy llamativo.

Dibujo 1 

Dibujo 2 

Dibujo 3 

Dibujo 4 

Total Detalles especiales 

Observaciones:



Ediciones

MADRID • BARCELONA • BILBAO • SEVILLA • ZARAGOZA

Anexo 4

Matriz de consistencia

Título: La creatividad en los estudiantes de la Escuela de Educación Inicial que realizan prácticas pre profesionales de una Universidad privada de Lima Norte – 2017

Autor: Br Lynn Zambrano Bravo

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES																																																							
<p>GENERAL ¿Cuál es la dimensión predominante en la Imaginación Creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017?</p> <p>ESPECÍFICOS ¿Cuál es el indicador que predomina en la dimensión Creatividad Narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017?</p>	<p>GENERAL Determinar la dimensión predominante en la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017</p> <p>ESPECÍFICOS Determinar el indicador predominante dentro de la Creatividad Narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de</p>	<p>GENERAL La dimensión predominante de la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte es la Creatividad Gráfica.</p> <p>ESPECÍFICAS El indicador que predomina en la Creatividad Narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad privada de Lima Norte – 2017 es la Fluidez. El indicador que predomina en Creatividad Gráfica en</p>	<p>Imaginación creativa</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>DIMENSIONES</th> <th>INDICADOR</th> <th>ITEMS</th> <th>RANGO</th> <th>ESCALA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="6">Creatividad Narrativa v</td> <td rowspan="3">Fluidez f</td> <td>Juego 1 (18 ítems)</td> <td>0-1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juego 2 (18 ítems)</td> <td>0-1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juego 3 (18 ítems)</td> <td>0-1</td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="3">Flexibilidad F</td> <td>Juego 1 (18 ítems)</td> <td>0-1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juego 2 (18 ítems)</td> <td>0-1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juego 3 (18 ítems)</td> <td>0-1</td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">Originalidad O</td> <td>Juego 2 (18 ítems)</td> <td>0-1-2-3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juego 3 (18 ítems)</td> <td>0-1-2-3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juego 4 (18 ítems)</td> <td>0-1-2-3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juego 4 (18 ítems)</td> <td>0-1-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">Creatividad Gráfica z</td> <td rowspan="2">Elaboración e</td> <td>Juego 4 (18 ítems)</td> <td>0-1-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Juego 4 (18 ítems)</td> <td>0-1-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Tono t</td> <td>Juego 4 (18 ítems)</td> <td>0-1-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Detalles asociados d</td> <td>Juego 4 (18 ítems)</td> <td>0-1</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	RANGO	ESCALA	Creatividad Narrativa v	Fluidez f	Juego 1 (18 ítems)	0-1		Juego 2 (18 ítems)	0-1		Juego 3 (18 ítems)	0-1		Flexibilidad F	Juego 1 (18 ítems)	0-1		Juego 2 (18 ítems)	0-1		Juego 3 (18 ítems)	0-1		Originalidad O	Juego 2 (18 ítems)	0-1-2-3		Juego 3 (18 ítems)	0-1-2-3		Juego 4 (18 ítems)	0-1-2-3		Juego 4 (18 ítems)	0-1-2		Creatividad Gráfica z	Elaboración e	Juego 4 (18 ítems)	0-1-2		Juego 4 (18 ítems)	0-1-2		Tono t	Juego 4 (18 ítems)	0-1-2		Detalles asociados d	Juego 4 (18 ítems)	0-1	
DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	RANGO	ESCALA																																																						
Creatividad Narrativa v	Fluidez f	Juego 1 (18 ítems)	0-1																																																							
		Juego 2 (18 ítems)	0-1																																																							
		Juego 3 (18 ítems)	0-1																																																							
	Flexibilidad F	Juego 1 (18 ítems)	0-1																																																							
		Juego 2 (18 ítems)	0-1																																																							
		Juego 3 (18 ítems)	0-1																																																							
Originalidad O	Juego 2 (18 ítems)	0-1-2-3																																																								
	Juego 3 (18 ítems)	0-1-2-3																																																								
	Juego 4 (18 ítems)	0-1-2-3																																																								
	Juego 4 (18 ítems)	0-1-2																																																								
Creatividad Gráfica z	Elaboración e	Juego 4 (18 ítems)	0-1-2																																																							
		Juego 4 (18 ítems)	0-1-2																																																							
	Tono t	Juego 4 (18 ítems)	0-1-2																																																							
		Detalles asociados d	Juego 4 (18 ítems)	0-1																																																						

<p>¿Cuál es el indicador que predomina en la dimensión Creatividad Gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017?</p>	<p>Lima Norte – 2017?</p> <p>Determinar el indicador predominante dentro de la Creatividad Gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017?</p>	<p>estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte- 2017 es la Originalidad.</p>	
<p>METODOLOGÍA</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>	<p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p>	<p>RESULTADOS</p>
<p>Paradigma: Positivista Enfoque: Cuantitativo Tipo: Sustantivo Diseño: No experimental Corte: Transversal Descriptivo explicativo</p>	<p>Población: Estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017</p> <p>Muestra: Tipo:.. 85 Estudiantes de la Escuela de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada Lima Norte - 2017</p>	<p>Variable: Imaginación creativa Encuesta Instrumento: Prueba de Imaginación creativa para jóvenes</p>	<p>Descriptivos Porcentajes Frecuencias Niveles Inferenciales Regresión logística o lineal</p>

Anexo 5

Artículo científico



**La imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I ciclo de una universidad de
Lima**

Br. Lynn Katherine Zambrano Bravo

**Escuela de Postgrado
Universidad César Vallejo Filial Lima**

Resumen

El presente estudio tiene como finalidad determinar la dimensión predominante en la imaginación creativa en estudiantes de psicología de I ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte. Para ello, se realizó la aplicación de la prueba de imaginación creativa para jóvenes a una población censal de estudiantes menores de edad del I ciclo de una universidad privada en Los Olivos. La población estuvo conformada por 85 estudiantes entre los 16 y 18 años de edad. La prueba obtuvo una confiabilidad alta $\text{Alfa} = 0.94$). Asimismo se encuentra que la dimensión predominante es la creatividad narrativa. Y en cuanto a los objetivos específicos se obtuvo que dentro de la creatividad narrativa el indicador predominante es la fluidez y en la creatividad gráfica es la originalidad.

Palabras claves: Imaginación creativa, creatividad, Prueba de imaginación creativa para jóvenes, psicología.

Abstract

The present study aims to determine the predominant dimension in creative imagination in psychology students of I cycle underage of a private university of North Lima. For this purpose, the creative imagination test for young people was applied to a census population of underage students of the I cycle of a private university in Los Olivos. The population was made up of 85 students between the ages of 16 and 18. The test obtained a high reliability $\text{Alpha} = 0.94$). With respect to the measured variable, it is found that the predominant dimension is narrative creativity. And as for the specific objectives it was obtained that within narrative creativity the predominant indicator is fluidity and in graphic creativity is originality.

Keywords: Creative imagination, creativity, Creative imagination test for young people, psychology.

Introducción

Internacionalmente los cambios y la gran necesidad de la excelencia han ocasionado altas expectativas del profesional actual, teniendo casi la obligación de no solo formar sus conocimientos sino también de habilidades extras como la creatividad, tal como lo explica la Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO) en el 2008, donde mencionan que la creatividad es un elemento esencial en el área económica de las personas y la sociedad. Esquivias (2004) aclaró que antiguamente el concepto de creatividad no era tan investigado y que solo hasta hace 40 años empezó a ser debidamente estudiado, significando ello el inicio de muchas investigaciones a nivel internacional que ponen a la creatividad en la relevancia necesaria como aspecto estrechamente relacionado al desarrollo integral de los individuos. Nacionalmente el Perú no es un país ajeno a los avances y cambios que ocurren en el mundo, es así que Florida, Mellander y King (2015) en *The Global Creativity Index 2015* (Pg. 55) muestran un ranking en el que nuestro país se ubica en el puesto 69 en cuanto a los niveles de creatividad en la población, evidenciando que el desarrollo de creatividad tiene aún un largo camino qué recorrer en Perú a comparación de otros países latinoamericanos. Sin embargo ya se va tomando relevancia como en un estudio realizado por Castillo (2007), que encontró que el uso de materiales de reciclaje incrementaría el desarrollo de la creatividad además de mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Antecedentes del problema

En el ámbito internacional Serna (2016) en el estudio “Creatividad, inteligencias múltiples y estrategias de aprendizaje en maestras y maestros en formación” concluye básicamente en la relación existente entre la creatividad y las capacidades respecto al desenvolvimiento con los demás y consigo mismos, además, menciona no haber hallado una relación relevante entre la creatividad y el rendimiento de los jóvenes en el aspecto académico. Cardona (2016) en la investigación denominada *“El desarrollo de la creatividad y su relación con el rendimiento académico en las áreas de lenguaje, matemática y artística en*

estudiantes universitarios” encontró que la creatividad gráfica tiene más relación con cursos que incluyan la tarea artística, ocurriendo lo inverso con los cursos de lenguaje y matemática que están más relacionados con la creatividad narrativa y la creatividad general. A la vez Ruschiensky (2015) en su investigación denominada “Competencia y creatividad en la traducción: Perspectivas Multilingües” concluyó en que importancia no solo del quehacer profesional y laboral en torno a los conocimientos sino también a la experiencia, las actitudes y la creatividad que aportan significativamente en el logro más efectivo de su labor.

En el ámbito nacional, Reyes (2013) en la tesis “El debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos” concluyó que el aplicar técnicas que le permitan a los estudiantes la libertad de su expresión y utilización de sus opiniones promueve un espacio de desarrollo para su creatividad. En ese sentido también se toma en cuenta a Castillo (2007) en su estudio realizado “Creatividad y uso de desechos como material educativo en la educación universitaria” obtuvo que desarrollar las habilidades de los estudiantes implementando actividades que generen su pensamiento creativo y utilización de recursos innovadores, definitivamente incrementará aún más sus niveles de creatividad, aspectos muy importantes que a la vez mejoran su aprendizaje.

Revisión de la literatura

En una aproximación al concepto de creatividad, Arango y Henao (2006) mencionaron acerca de la relación entre imaginación y creatividad y afirman que todo lo que nos rodea ha sido creado por el hombre en base a la imaginación, excepto la naturaleza. (p. 3). En relación a ello Herrera (2015) señaló que la creatividad y la imaginación son dos elementos muy relacionados como aspectos importantes de nuestras vidas y que a la vez tienen una gran influencia en nuestros comportamientos. (p. 8). Al profundizar más en esta temática se encontró que Artola et al. (2008) afirma que la Imaginación creativa hace referencia a la habilidad de obtener soñar e ir más allá de lo ya visto, incluso más allá de lo real (p. 14). Asimismo mencionó que la creatividad es una variable muy

compleja que requiere de la existencia de aspectos personales, donde encontramos: la creatividad Narrativa que comprende la fluidez, la flexibilidad y la originalidad; y la Creatividad Gráfica que comprende la originalidad, elaboración, título y detalles especiales.

Problema

Problema general

¿Cuál es la dimensión predominante en la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017?

Problemas específicos

¿Cuál es el indicador que predomina en la dimensión Creatividad Narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017?

¿Cuál es el indicador que predomina en la dimensión Creatividad Gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017?

Objetivo

Objetivo general

Determinar la dimensión predominante en la Creatividad en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017

Objetivos específicos

Determinar el indicador predominante dentro de la Creatividad Narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017

Determinar el indicador predominante dentro de la Creatividad Gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte – 2017

Método

Se trabajó bajo el diseño no experimental, Hernández, Fernández y Baptista (2014) puesto que no se manipuló la variable y se centró en la observación de los fenómenos tal y como se hallan naturalmente, para luego analizarlos. (p. 149). La población de la investigación presente estaría compuesta por 85 estudiantes que tienen 18 años o menos y que están en el I ciclo de la carrera de Psicología. A la vez, según Castellanos (2008), se refirió a la población censal cuando todos los sujetos de la investigación son tomados como muestra o en donde el conjunto del estudio resulta ser la población total. (Citado Cabrera y León, 2016, p. 254) por lo cual se trabajó con toda la población de estudiantes.

El nombre original del instrumento utilizado es Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (PIC-J) cuyos autores son Artola González, T., Barraca Mairal, J., Martín Azañedo, C., Mosteiro Pintor, P., Ancillo Gómez, I., y Poveda G° Noblejas, B. La prueba procede de TEA Ediciones en el año 2008 y fue establecida para ser aplicada de forma Individual y colectiva en adolescentes de los cursos escolares comprendidos entre 1° de ESO y 2° de Bachillerato (12 – 18 años) y el tiempo de aplicación propuesto puede ser variable, aproximadamente 45 minutos. La finalidad de la prueba es la evaluación de la creatividad narrativa y gráfica y los material a ser utilizados serían el manual de la prueba, ejemplar y cuadernillo de corrección. En cuanto a la validez Artola et. al. (2008) consideraron la validez de constructo debido a que en la muestra recabada en el estudio

original durante la creación de la prueba para el análisis de la PIC-J existía un buen equilibrio entre varones y mujeres. A la vez con respecto a la confiabilidad de la prueba presenta un alfa de cronbach de 0.942 lo cual significa que tiene una alta fiabilidad y coherencia interna.

Tamayo y Tamayo en el 2008 se vio por conveniente trabajar con la encuesta pues permitió recoger información de manera sistemática y con la veracidad esperada. (Citado por Goncalves, 2015, p. 24). Luego se procedió a llenar los datos en SPSS 23 y para la confiabilidad de los instrumentos se utilizó el alfa de Cronbach porque los índices y rangos corresponden a la escala ordinal. Para la normalidad se utilizará Holmogrow porque la muestra está constituida por 100 sujetos según lo determinado. La constrastación de las hipótesis se probó mediante la regresión logística.

Resultados

Descripción

Tabla 1

La imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Mala	34	40%
Regular	45	53%
Buena	6	7%
Total	85	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Se obtuvo que el 53% de los estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima presentan una regular imaginación creativa, mientras que el 7% de los mismos presentan una buena imaginación creativa.

Tabla 2

La creatividad narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Mala	22	26%
Regular	57	67%
Buena	6	7%
Total	85	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Se obtuvo que el 67% de los estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima presentan una regular creatividad narrativa, mientras que el 7% de los mismos presentan una buena creatividad narrativa.

Tabla 9

La creatividad gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Mala	25	29%
Regular	41	48%
Buena	19	22%
Total	85	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Se obtuvo que el 48% de los estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad de Lima presentan una regular creatividad gráfica, mientras que el 22% de los mismos presentan una buena creatividad gráfica.

Hipótesis general

La dimensión predominante de la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017 es la Creatividad Gráfica.

Tabla 3

Coefficientes de la regresión logística de las dimensiones de la Imaginación creativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

Indicador	B	Error estándar	Sig.	Exp(B)	95% C.I. para EXP(B)	
					Inferior	Superior
Creatividad narrativa	2,479	0,590	0,000	11,924	3,750	37,913
Creatividad gráfica	0,293	0,303	0,333	1,340	0,741	2,425

Fuente: Base de datos

Según los resultados, la dimensión creatividad narrativa ($B=2.479$) tiene mayor coeficiente y logra aportar más en la imaginación creativa en los estudiantes del estudio. A la vez presenta un odds ratio ($\text{Exp}(B) = 11.924$), lo que significa que es una dimensión de riesgo y también que un alumno tiene 11.924 de veces de posibilidad de presentar niveles bajos de creatividad respecto a otro alumno con niveles altos de creatividad por causa de la dimensión creatividad narrativa.

Por ello, se rechaza la hipótesis general de investigación, ya que la dimensión predominante es la creatividad narrativa.

Primera hipótesis específica

El indicador que predomina en la Creatividad Narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad privada de Lima Norte – 2017 es la Fluidez.

Tabla 4

Coefficientes de la regresión logística de los indicadores de la dimensión creatividad narrativa en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

Indicador	B	Error estándar	Sig.	Exp(B)	95% C.I. para EXP(B)	
					Inferior	Superior
Fluidez	2,705	1,083	0,012	14,960	1,792	124,864
Flexibilidad	0,549	0,797	0,492	1,731	0,363	8,259
Originalidad	1,034	0,563	0,066	2,812	0,933	8,473

Fuente: Base

Según los resultados, el indicador fluidez ($B=2.705$) tiene mayor coeficiente y por lo tanto aportaría más a la imaginación creativa narrativa en los participantes del estudio. A la vez esta dimensión presenta un odds ratio ($\text{Exp}(B) = 14.960$), lo cual significa que es un indicador de riesgo y que un alumno tiene 14.960 de veces de posibilidad de presentar niveles bajos de creatividad narrativa en relación a otro alumno con niveles altos de creatividad narrativa por causa del indicador fluidez. Por ello, se acepta la primera hipótesis específica de investigación, puesto que el indicador que predomina es la fluidez.

Segunda hipótesis específica

El indicador que predomina en la Creatividad gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo de una universidad privada de Lima Norte – 2017 es la originalidad.

Tabla 5

Coefficientes de la regresión logística de los indicadores de la dimensión creatividad gráfica en estudiantes de Psicología de I Ciclo menores de edad de una universidad privada de Lima Norte - 2017.

Indicador	B	Error estándar	Sig.	Exp(B)	95% C.I. para EXP(B)	
					Inferior	Superior
Originalidad	158,712	5663,900	0,978	8E+68	0,000	0,000
Elaboración	64,644	2422,125	0,979	1E+28	0,000	0,000
Título	102,216	3665,235	0,978	2E+44	0,000	0,000
Detalles especiales	30,858	2033,595	0,988	3E+13	0,000	0,000

Fuente: Base de datos

El indicador de mayor peso es la originalidad, pero que ésta a su vez no es significativa estadísticamente. Por lo tanto, se rechaza la segunda hipótesis específica de investigación.

Discusión

En la investigación presente se encontró que el 53% de los alumnos participantes del estudio presentan una regular imaginación creativa mientras que el 7% presentan una buena imaginación creativa, el autor Ruschiensky (2015) refuerza lo encontrado afirmando que es importante no solo el quehacer profesional y laboral alrededor de los conocimientos sino también a la experiencia, las actitudes y la creatividad que tendrán impacto en el logro más efectivo de la labor del profesional. Asimismo se encontró que el 67% de los estudiantes de psicología del estudio presentan una regular creatividad narrativa y el 7% una buena creatividad narrativa, lo cual se encuentra relacionado con lo mencionado por Cardona (2016) quien afirma que la creatividad gráfica por el contrario estaría más relacionada con asignaturas, y por ende carreras, que denoten el desempeño artístico de los alumnos, no encontrándose en esta categoría los alumnos de psicología por tener estudios sobre todo en áreas de lenguaje y matemática.

También se encontró que la creatividad narrativa presenta mayor coeficiente y por ende aportaría más en la imaginación creativa, aspecto que se ve reafirmado por Serna (2016) encontrando entre creatividad e inteligencias intra e interpersonal, indicando que la creatividad narrativa tendría impacto en el desenvolvimiento de los jóvenes mediante el uso de habilidades sociales y el lenguaje verbal y no verbal. Estando conformada la creatividad narrativa por 3 indicadores, se obtuvo que el indicador fluidez presenta mayor coeficiente y aportaría más en la creatividad narrativa, tal y como lo mencionó Reyes (2013) que aplicando técnicas que le permitan a los estudiantes su libre expresión, opiniones de manera fluida estaríamos abriendo la posibilidad del desarrollo no solo de su aprendizaje sino también de sus niveles de creatividad narrativa. Mencionando también la dimensión de creatividad gráfica, se obtuvo en el estudio un mayor peso de su indicador originalidad pero que no posee significancia estadística, encontrando una contradicción con Castillo (2007) quien menciona es importante desarrollar las habilidades de los estudiantes implementando actividades que generen su pensamiento creativo y utilización de recursos innovadores para incrementar sus niveles de creatividad, por ello si bien este indicador no es relevante según el estudio, Artola et al. (2008) mencionó que la imaginación creativa guarda una gran relación con las imágenes mentales, y el construir soluciones a una variedad de dificultades que demanda el entorno haciendo uso sobre todo del indicador originalidad.

A modo de conclusión, se menciona que se lograron los objetivos propuestos en el estudio, en el aspecto descriptivo se obtuvo que el 53% de los estudiantes del estudio presentan una regular imaginación creativa y el 7% una buena imaginación creativa. En cuanto a la dimensión creatividad narrativa se observó que el 67% de los estudiantes presentan una regular creatividad narrativa y el 7% una buena creatividad narrativa. En la dimensión creatividad gráfica se obtuvo que el 48% de los estudiantes presentan una regular creatividad gráfica y el 22% una buena creatividad gráfica. Considerando la hipótesis general donde se plantea como dimensión predominante la creatividad gráfica dentro de la variable imaginación creativa, se obtuvo que se rechaza la hipótesis general ya que la dimensión predominante es la creatividad narrativa puesto que presenta mayor

coeficiente y aportaría más a la imaginación creativa en los estudiantes. A la vez como primera hipótesis específica se planteó como indicador predominante dentro de la creatividad narrativa a la fluidez, donde se aceptó la hipótesis puesto que el indicador que predomina es la fluidez. Como segunda hipótesis específica se planteó a la originalidad como indicador predominante en la creatividad gráfica, encontrándose que efectivamente resulta ser el indicador de mayor peso pero que a la vez no es significativa estadísticamente, por lo tanto se rechaza la segunda hipótesis específica de investigación.

Entre las recomendaciones se sugiere lo siguiente: primero, realizar la investigación científica en una población de mayor diversificación de características personales y culturales; segundo, realizar el trabajo de investigación en poblaciones geográficamente distintos del lugar de aplicación del estudio; tercero, realizar la investigación científica en una mayor cantidad de períodos de tiempo que el determinado para el estudio presente; cuarto, realizar una investigación correlacional que permita establecer la relación o vínculo de la variable imaginación creativa, lo cual permitiría un aporte a los conocimientos ya obtenidos; quinto, se sugiere realizar estudios que permitan establecer una comparación entre el estado inicial de los jóvenes al ámbito de la educación superior y al finalizar éste, lo cual permitiría medir el desempeño de las entidades formadoras como universidades o institutos en favor del desarrollo de la creatividad; quinto, realizar un programa de intervención que permita reforzar la presencia de la variable creatividad en el perfil de los estudiantes no solo de la carrera de psicología sino de también de toda la población universitaria incluyendo a los docentes puesto que como se revisó en el presente estudio, la creatividad resulta ser un elemento importante en el desarrollo integral de los individuos.

Referencias

Arango, V. y Henao, C. (2006). *La imaginación creativa en la narrativa y el dibujo*. Recuperado de <http://revistas.utp.edu.co/index.php/repes/article/view/5265>.

- Artola, T., Ancillo, I., Barraca, J. y Mosteiro, P. (2008). *Manual de La prueba de imaginación creativa*. Madrid: TEA Ediciones.
- Cabrera C. (2016). *Nivel de riesgo frente al consumo de sustancias psicoactivas en trabajadores de servicios generales en una universidad de Pasto. Propuesta de una ruta de Zonas de Orientación Laboral para disminución del consumo. (Tesis de maestría)*. Nariño, Colombia.
- Castillo, D. (2007). *Creatividad y uso de desechos como material educativo en la educación universitaria. (Tesis de maestría)*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Castillo, D. (2016). *La creatividad de los docentes y la gestión de aula en las instituciones educativas de la Red 05, UGEL 01 – 2015. (Tesis de doctorado)*. Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Esquivias, M. (2004). *Definiciones, antecedentes y aportaciones*. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Florida, R., Mellander, C. & King, K. (2015) *The global creativity index 2015*. Toronto, Estados Unidos: Martin Prosperity Institute
- Hernández, R., Fernández ,C., y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación. (6ª ed.)*. México D. F: McGraw-Hill Interamericana.
- Herrera, Hernando (2015). *La imaginación en la semiosis peirceana como componente creativo del signo*. Recuperado de http://diferencias.com.ar/congreso/ICLTS2015/ponencias/Mesa%2012/ICLTS2015_Mesa12_Herrera.pdf
- Reyes, L. (2013). *El Debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. (Tesis de maestría)*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú,

- Ruschiensky, C. (2015). *Competence and Creativity in Translation: Multilingual Perspectives*. (Tesis de maestría, Universidad de Concordia). Recuperado de https://spectrum.library.concordia.ca/979835/1/Ruschiensky_MA_S2015.pdf
- Serna J. Adriana (2016). *Creatividad, inteligencias múltiples y estrategias de aprendizaje en maestras y maestros en formación*. (Tesis de maestría, Universidad Internacional de la Rioja). Recuperado de <http://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4553/SERNA%20JARAMILLO%2C%20ADRIANA%20JULIET.pdf?sequence=1>
- UNESCO. (2008). *Artes y creatividad. Crear en el plano nacional e internacional un marco jurídico propicio al desarrollo de la creatividad y la práctica de las artes*. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/normative-action/creativity/>