

Psicología de la creatividad: unidad didáctica que favorece la creatividad en estudiantes de licenciatura en Psicología

Escrito por
Hilda María Ortega Neri
<https://orcid.org/0000-0003-3815-282X>

RESUMEN

La creatividad y su desarrollo constituyen un desafío en la educación superior. Se requiere atender las necesidades sociales para formar egresados con capacidades para la producción y la innovación. Si los estudiantes universitarios llegan con deficiencias en la creatividad, será un reto para los docentes hacerse de estrategias para fomentar esta habilidad cognitiva en sus estudiantes y lograr egresados creativos. Esto repercute en el impacto y las expectativas de los jóvenes sobre su propio futuro, se busca que sean curiosos y persistentes (habilidades de la creatividad), lo que se relaciona con el rendimiento académico. México crece como un país innovador, pero falta mucho por hacer, pues la creatividad debe fomentarse en la universidad. El objetivo de este estudio es evaluar la creatividad del estudiantado de dos grupos de la licenciatura en Psicología, que cursan la unidad didáctica de psicología de la creatividad, a partir de conocimientos teóricos y prácticos recibidos durante el semestre enero-junio 2023. La metodología es cuantitativa, cuasiexperimental, descriptiva, correlacional causal, la población es de 636 estudiantes de licenciatura en Psicología, la muestra es no probabilística, 60 estudiantes de dos grupos. Se suministró la prueba de imaginación creativa para adultos (PIC-A) al inicio del semestre, posteriormente se desarrolló la teoría y práctica de la creatividad, al final, se suministró la misma prueba. Como resultados, se ha encontrado que sí aumentó la creatividad en algunos indicadores, pero disminuyó en otros. Se concluye que la creatividad general aumenta una vez que se hace una revisión teórica y práctica para su desarrollo.

Palabras clave: unidad didáctica, psicología de la creatividad, creatividad, evaluación de la creatividad, tests de creatividad.

ABSTRACT

Creativity and its development constitute a challenge in higher education. It is necessary to address social needs to train graduates with capacities for production and innovation. If university students arrive with deficiencies in creativity, it will be a challenge for teachers to acquire strategies to foster this cognitive skill in

their students and achieve creative graduates. This impacts young people's expectations about their own future; the goal is for them to be curious and persistent (creativity skills), which relates to academic performance. Mexico is growing as an innovative country, but much remains to be done, as creativity must be fostered at the university level. The objective of this study is to evaluate the creativity of students from two groups of the Psychology degree program, who are taking the didactic unit on the psychology of creativity, based on theoretical and practical knowledge received during the January-June 2023 semester. The methodology is quantitative, quasi-experimental, descriptive, causal-correlational; the population consists of 636 Psychology degree students, the sample is non-probabilistic, 60 students from two groups. The Creative Imagination Test for Adults (PIC-A) was administered at the beginning of the semester, subsequently the theory and practice of creativity was developed, and at the end, the same test was administered. As results, it was found that creativity increased in some indicators but decreased in others. It is concluded that general creativity increases once a theoretical and practical review is conducted for its development.

Keywords: didactic unit, psychology of creativity, creativity, creativity assessment, creativity tests.

INTRODUCCIÓN

La creatividad y su desarrollo constituyen un desafío en la educación superior, porque se requiere atender las necesidades sociales del momento para formar egresados con capacidades para la producción y la innovación.

El trabajo de Zambrano (2019) "El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios", una reflexión sobre la importancia del desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación superior, analiza la estructura de la categoría de la psicología, los niveles para el desarrollo del pensamiento creativo; atiende la necesidad del uso de métodos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para contribuir a la formación integral de profesionistas, para que tengan un mayor desarrollo de la creatividad. Concluye que "los docentes universitarios tienen un importante papel en el desarrollo del pensamiento creativo en sus estudiantes a partir de métodos de enseñanzas que permitan utilizar los conocimientos para dar respuesta a problemas sociales, científicos y tecnológicos" (Zambrano, 2019, p. 358).

Escrito por
Hilda María Ortega Neri
<https://orcid.org/0000-0003-3815-282X>

Romero (2021) publica Creatividad e innovación, solución a problemas de la sociedad. Emprendimiento, tercer factor para impulsar la generación de empleo, desarrollo económico y erradicar la pobreza, en el marco del Día Mundial de la Creatividad y la Innovación, que se celebra el 21 de abril desde el 2017, establecido en la Asamblea General de las Naciones Unidas en su resolución A/RES/71/284 (Comisión Nacional de Derechos Humanos [CNDH], s/f).

Para Romero, la creatividad y la innovación son procesos dinámicos que promueven el desarrollo humano y permiten descubrir, inventar, crear y dar soluciones a los problemas en la sociedad. Hace mención que la Organización de las Naciones Unidas (ONU) considera que tanto la creatividad como la innovación promueven el crecimiento económico de las naciones, la generación de empleos y, por ende, la erradicación de la pobreza y el hambre.

Romero menciona que México está creciendo en la innovación, pero aún se debe seguir fomentando la creatividad en los universitarios. La Coordinación de Vinculación y Transferencia Tecnológica (CVTT), del emprendimiento universitario, afirma que las personas tienen la posibilidad de ser creativas e innovadoras, pero la diferencia radica en cómo canalizar el esfuerzo para hacerlo; sugirió promover en las universidades las experiencias de desarrollo e innovación tecnológica. Urzúa (en Romero, 2021) afirma que hay personas que desde pequeñas son creativas e innovadoras, otras aprenden a serlo mediante investigación, formación y capacitación, en, y para la creatividad en las universidades. Rodríguez y Gil (2006) consideran que "la manera más idónea de fomentar la creatividad en los estudiantes es enseñar un modelo de creatividad. Hay que pensar y enseñar creativamente uno mismo" (p. 280).

El trabajo de Ortega (2014) sobre la creatividad en la enseñanza de docentes universitarios, el más reciente relacionado con la institución en donde se realiza la presente investigación, resalta que esta universidad, aun y cuando cuenta con un programa de formación, no especifica el concepto, metodología didáctica y pedagogía de esta formación, además, no tiene un enfoque centrado en la creatividad desde el concepto, la metodología, la didáctica y la evaluación; no existe información para el docente de lo que es la promoción de la creatividad ni en ellos ni

en el estudiantado. Enfatiza la pertinencia de la formación en la creatividad, el valor teórico y su relación con la didáctica para contribuir a la solución de problemas relacionados con su quehacer en la educación y el fomento de la creatividad en él y en sus estudiantes.

El estudio busca identificar si hay una relación entre la formación docente y la creatividad, si la promueve en sí mismo, en la universidad y en sus estudiantes, en la metodología, en el desarrollo de su enseñanza y en la evaluación de sus aprendizajes. No hay una amplia conceptualización de la creatividad, no se conciben como creativos, desconocen la forma de evaluarla. Concluye que la formación, la pedagogía, la didáctica y la creatividad requieren análisis, reflexión y aplicación en todo el proceso de enseñanza aprendizaje.

El docente requiere identidad como persona creativa, que la fomente en el estudiantado, que se genere una cultura de la creatividad. De todo lo expuesto en el planteamiento del problema, se plantean las siguientes preguntas que delimitan el problema y guían la investigación:

¿Aumenta la creatividad en los estudiantes de noveno semestre de la licenciatura en Psicología, a partir de la revisión teórica y práctica de la misma en la unidad didáctica de psicología de la creatividad? ¿En qué indicadores de la creatividad aumenta más en los estudiantes de noveno semestre de la licenciatura en Psicología, a partir de la revisión teórica y práctica en la unidad didáctica de psicología de la creatividad? ¿Existe diferencia en el aumento de la creatividad entre los grupos muestra del 9.º E1 y 9.º E3? ¿Qué implicaciones teóricas y didácticas tendría la unidad didáctica, a partir de los resultados obtenidos en las aplicaciones de la prueba de imaginación creativa para adultos?

Hipótesis de trabajo (Hi): la creatividad de las y los alumnos de los grupos 9.º E1 y 9.º E3 de la licenciatura en Psicología, medida con la prueba de imaginación creativa para adultos (PIC-A), aumentará una vez revisado el conocimiento teórico y práctico durante el semestre agosto-noviembre del 2023, en la unidad didáctica de psicología de la creatividad.

La hipótesis nula (Ho) es la siguiente: la creatividad de las y los alumnos de los grupos 9.º E1 y 9.º E3 de licenciatura en Psicología, medida con la prueba

de imaginación creativa para adultos (PIC-A), no aumentará una vez revisado el conocimiento teórico y práctico durante el semestre agosto-noviembre del 2023, en la unidad didáctica de psicología de la creatividad.

Objetivos

Objetivo general:

Evaluar la creatividad del estudiantado de los grupos 9.º E1 y 9.º E3 de la licenciatura en Psicología, que cursan la unidad didáctica de psicología de la creatividad, a partir de los conocimientos teóricos y prácticos recibidos durante el semestre enero-junio de 2023.

Objetivos específicos:

a) Analizar los indicadores de la creatividad con que los grupos 9.º E1 y 9.º E3 de la licenciatura en Psicología llegan al inicio del semestre en la unidad didáctica de psicología de la creatividad, a partir de la aplicación de la prueba de imaginación creativa para adultos.

b) Determinar las actividades y técnicas a implementar en los planes de sesión durante el semestre agosto-diciembre 2023, que incluya la descripción, metodología, objetivos y formas de evaluación con los indicadores de la creatividad.

c) Interpretar los resultados obtenidos a partir de la aplicación teórica y metodológica de la creatividad, la evaluación con base en indicadores, así como de la segunda aplicación de la prueba de imaginación creativa para adultos.

MARCO TEÓRICO

La psicología en la historia de la creatividad El concepto de creatividad ha sido centro de atención de pensadores, filósofos, historiadores y científicos, es un fenómeno psicológico propiamente humano que ha permitido la evolución de la especie por las grandes creaciones, inventos y solución de problemas en cada cultura y civilización. Aguilera (2016) hace un recorrido sobre la "idea" de la creatividad que aparece desde Platón hasta el Renacimiento, en donde se atribuían las creaciones a la inspiración de las musas.

En la Edad Media había poco interés para estudiar la creatividad, pues toda creación se la atribuían a Dios. En la Edad Moderna, la idea de la creación era concebida como un rasgo hereditario, era considerada como propio del ser

humano. Kant entendió la creatividad como algo innato al ser humano y como un rasgo intelectual del individuo: "Podría decirse que la creatividad en niñas y niños es una cualidad innata; todas y todos nacemos con la capacidad de ser creativos, y es algo que fluye de forma natural" (Hernández, 2021, p. 74).

En la posmodernidad, época en que la psicología se separa de la filosofía para convertirse en una ciencia experimental, la creatividad tiene sus primeros estudios empíricos. Desde finales del s. XIX y principios del XX, comenzaron los estudios sobre la creatividad como constructo y diversos enfoques la han estudiado. El psicoanálisis estudiaba la interacción entre lo consciente y lo inconsciente, la sublimación como un acto creativo del ser humano; el conductismo estudiaba cómo estimular el comportamiento original; la Gestalt hablaba de la creatividad como camino hacia la realización, "Se hace referencia a cambiar y/o solucionar los problemas del entorno mediante metas propositivas; reformulando continuamente el problema para poder encontrar ángulos distintos de incidencia o acción que no se hayan intentado previamente, encontrando soluciones nuevas" (Torres, 2024, p. 20).

El enfoque psicométrico ha estudiado cómo medir y evaluar la creatividad; el modelo cognitivo el cómo funciona la mente en el proceso creativo; el social personal, cuáles son las características de la persona creativa y los factores socioculturales que influyen en la creatividad; el modelo pragmático investiga cómo desarrollar habilidades y pensamientos creativos en la solución de problemas, punto básico dentro del desarrollo de la creatividad, es donde se generan las ideas y soluciones hacia experiencias diarias (Romero, 2024). El modelo organizacional busca el desarrollo de la creatividad en las organizaciones; el enfoque genético plantea la pregunta de si la persona nace creativa o, mediante la experiencia, se va formando; y el modelo neurocientífico investiga lo que pasa en el cerebro durante el proceso creativo.

En 1950, Joy Paul Guilford es considerado el padre de la creatividad; son sus inicios con carácter científico. Ha sido objeto de estudio de la psicología diferencial y la psicología cognitiva. Actualmente es estudiada desde un enfoque multidimensional, se analiza desde

aspectos como la personalidad, la cognición, las influencias psicosociales, la genética, la psicopatología y muchas otras que se interesan en la creatividad, más allá de la psicología. No solo se estudia desde el individuo, sino también en lo grupal, organizacional, en las sociedades, la educación, la medición, la evaluación, la práctica, incluso, en el modelo por competencias.

La creatividad es considerada una competencia porque esta es imprescindible para el cambio y la innovación en el desarrollo constante de nuevos productos, resolución de problemas de cualquier tipo, y en el desarrollo estratégico de la sociedad; por tanto, esta solo se produce cuando se consiguen resultados originales, satisfactorios, y con aplicabilidad, es decir, innovadores (Rosales, 2023, p. 54).

La creatividad llegó a ser relacionada con la enfermedad mental, sin embargo, algunos estudios y definiciones recientes la asocian más con el bienestar, la autorrealización, la salud mental o la calidad de vida.

Hernández (2015) presenta indicadores de la hora de juego diagnóstica, señala que la creatividad en el psicótico no existe, en el neurótico hay una producción disminuida, y en la persona normal, la creatividad es buena en función de su libertad interna. Winnicott (como se citó en Bareiro, 2009) establece que: "La creatividad o la ausencia de ella indican factores de salud o enfermedad (...). Solo se puede ser creativo si existe en ser, y solo se puede ser si se crea" (p. 3). Pérez (2020) establece que la creatividad puede utilizarse como un método para el logro del éxito académico, para promover la calidad de vida en estudiantes universitarios.

Evaluación de la creatividad en universitarios
Se resalta la importancia de conceptualizar la evaluación de la creatividad en el nivel universitario, cómo y mediante qué instrumentos. Para De la Torre y Violant (2006), la evaluación es la parte menos estudiada de la creatividad, aun y cuando sus indicios son desde 1901. Para 1950 se trabaja más sobre instrumentos o pruebas de creatividad. Este mérito se le atribuye a Guilford, quien acuñó también el término "pensamiento divergente", el cual fue medido por las pruebas que elaboraron él y sus colaboradores" (Cordero, 2024, p. 41).

Una de las formas de promover la creatividad en la educación es desde su evaluación para ver el avance en el alumnado (Ortega, et al., 2024). Aunque la creatividad ha sido considerada como algo innato, es preciso trabajarla en la educación y evaluarla para ver su avance, determinar el nivel de creatividad de una persona, o el valor de algún producto. "La creatividad es inherente a la naturaleza humana en mayor o menor manifestación, ese es el motivo por el que parece tan familiar, pero no se pondera el valor que tiene para el ser humano" (Ortiz, 2022, p. 29).

Dentro del mundo de la creatividad -ya sea en ámbitos artísticos, en el campo de la ciencia o en el sector de la tecnología- existen múltiples perfiles creativos definidos por el carácter del individuo, su formación y su sistema de trabajo, esto lleva a contar con diversos instrumentos que nos den una visión más amplia de lo que evaluamos y así promover mejor el desarrollo creativo, evitando generalizaciones falaces sobre quién es o no creativo (Lam, 2017, p. 242).

A partir de la experiencia de aplicar el Programa de Entrenamiento Creativo PROCREA en un nivel universitario, Rodríguez y Gil (2006) parten de la concepción de que la creatividad debe hacerse desde un triple sentido: interpretativo, comprensivo e interventivo; en el primero se busca entender el fenómeno que se enseña, el segundo porque considera que la creatividad no es evaluable simplemente, sino que debe haber una afectividad divergente y un comportamiento creativo; y el tercero, porque lo que se busca no es solo obtener un diagnóstico del estudiantado, sino que el fin es "evaluar para mejorar". Evaluar la creatividad no es por obtener un puntaje, sino que se busca mejorarla, desarrollar, identificar en qué indicadores se requiere fortalecer.

Para Jalifi y Krumm (2021), un desafío en la evaluación de la creatividad es la obtención de instrumentos válidos y confiables para la medición, consideran importante contar con una definición de creatividad clara y aceptada por una gran cantidad de investigadores, tomar en cuenta lo que se considera creativo y lo que no; para estos autores, no es posible evaluar la creatividad sin considerar aspectos sociales e históricos. Identificaron 11 instrumentos creados en América Latina y España para evaluar la creatividad, para analizar el enfoque,

dimensiones y propiedades de estas; de los 11 instrumentos, nueve son dirigidos a jóvenes y adultos, solo tres son dirigidos específicamente a jóvenes universitarios: Cuestionario de Competencias Creativas e Innovadoras; Escala de Personalidad Paradójica y Escala CREA.

Marín y De la Torre (2000) presentan un listado de 11 indicadores de la creatividad, posibles de ser trabajados y desarrollados en la educación en cualquier nivel educativo: originalidad, fluidez, flexibilidad, elaboración, comunicación, nivel de inventiva, apertura mental, sensibilidad para los problemas, análisis, síntesis y redefinición.

Otros teóricos hablan de otros indicadores de la creatividad, pero la mayoría se enfoca en cuatro básicos: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración; el trabajarlos para ser desarrollados en el alumnado dependerá mucho de la actividad que se promueva o de la edad en la que se implementen actividades, pues no es lo mismo trabajar actividades para preescolar que para universitarios. Rodríguez y Gil (2006) consideran que: "las universidades deberían promover políticas y estrategias que permitan potenciar una cultura orientada hacia el cambio dentro de la organización (...), vía proyectos e investigación en pedagogía universitaria" (p. 282).

METODOLOGÍA

La metodología es cuantitativa, cuasiexperimental por la manipulación de la variable de la unidad didáctica de psicología de la creatividad y porque los sujetos de la muestra no fueron elegidos al azar, fueron conformados antes del estudio, ellos eligen esta asignatura al ser electiva. Descriptiva porque se busca describir los datos, posterior a realizar el análisis estadístico para relacionar las variables de la creatividad y de la unidad didáctica y probar la hipótesis; es correlacional causal por la correlación de las dos variables.

La población es de 636 estudiantes de licenciatura en Psicología de las cuatro áreas: educativa, clínica, laboral y social, de los semestres quinto, séptimo, noveno y onceavo. La muestra es no probabilística, se realiza la investigación con los grupos ya conformados según los intereses del alumnado para elegir esta unidad didáctica; 60 estudiantes de dos grupos, 27 del grupo 9.º E1 y 33 del grupo 9.º E3, los cuales se muestran en las figuras 1 y 2, respectivamente.



Figura 1. Distribución de estudiantes por área y por semestre en el grupo 9.º E1.



Figura 2. Distribución de estudiantes por área y por semestre en el grupo 9.º E3.

Se suministró la Prueba de Imaginación Creativa para Adultos (PIC-A) (Artola et al., 2012) al comienzo del semestre agosto-diciembre 2023, previa información y autorización del estudiantado de ambos grupos-muestra. Esta prueba es de aplicación individual y/o colectiva, el ámbito de aplicación es a partir de los 18 años, la duración es aproximadamente de 45 minutos, y la baremación es en percentiles. Se compone de un manual, cuadernillo de corrección y un ejemplar con cuatro juegos, el primero muestra una imagen en la que el participante debe imaginar lo que está ocurriendo en la escena y escribir todo lo que se le ocurra, es trabajar la imaginación y la fantasía, procurando dar un total de 38 ideas en un tiempo de diez minutos; los juegos 2 y 3 consisten en dar un listado de cosas posibles a realizar con dos frases hipotéticas, se busca que el sujeto otorgue 38 posibles ideas; y el juego 4 es completar dibujos y darles un título.

La finalidad es la evaluación de la creatividad narrativa y creatividad gráfica; en la primera se evalúan los indicadores de fantasía, fluidez, flexibilidad y originalidad narrativa; en la segunda se evalúan los indicadores de originalidad gráfica, elaboración, detalles especiales y título, la sumatoria de ambas es la creatividad general. Se presenta un perfil gráfico de resultados pasando los resultados de puntuación directa (PD) a puntuación centil (PC), se busca que el PC tienda a ser mayor a 50.

Posterior a la aplicación de la prueba al inicio del semestre, se desarrolló la teoría y práctica de la unidad didáctica psicología de la creatividad, se trabajó un programa con planes de sesiones (Tabla 1). Aparece el tema a desarrollar, el objetivo con enfoque en la creatividad, la descripción de la actividad, el tiempo estimado, el material didáctico y los indicadores de la creatividad con los que se evaluarán: sombras y color, título, detalles especiales, creatividad narrativa, creatividad gráfica, fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, comunicación,

Tema: psicoanálisis y creatividad	
Objetivo: exponer artistas y su arte en la historia, ejemplificar cómo la creatividad se manifiesta en la sublimación.	Descripción: el alumnado pegará las impresiones del artista y su arte alrededor del salón, se simulará un museo donde todos pasarán a ver las obras de arte, posterior a esto, cada uno expondrá su trabajo. Se debe procurar que nadie repita a algún artista, todos deben ser diferentes.
Tiempo estimado: dos horas con treinta minutos	Material didáctico: impresiones a color de personalidad, vida y obra de diversos artistas y sus creaciones, eso lo imprimirán los alumnos para sus exposiciones.
Evaluación con base en indicadores: se evaluará el indicador de apertura a la experiencia , pues el alumnado buscará diversos artistas y su arte y elegirán el que más les agrade o el que les aporte más información. Se evaluará la independencia, pues se les dará total libertad para elegir libremente el artista que más les atraiga, no se les asignará alguno en especial. Se les evaluará el compromiso, esto para buscar información y exponerlo el día y hora asignada. Considerarán el uso de sombras y color en su exposición, pues cada impresión será a color, para una mejor visualización. Deberán tener una creatividad narrativa a la hora de exponer.	

Tabla 1. Ejemplo de un plan de sesión de la unidad didáctica psicología de la creatividad.

RESULTADOS PARCIALES

Los resultados que se han obtenido es que hubo aumento de la creatividad en ambos grupos, en algunos indicadores, pero hubo también otros indicadores en donde disminuyó, tanto de la creatividad narrativa, como de la creatividad gráfica. Se aplicaron las 20 sesiones con teoría

redefinición, análisis, síntesis, sensibilidad a los problemas, nivel de inventiva, innovación, iniciativa, imaginación, humor, curiosidad, generación de ideas, transformación, tolerancia a la ambigüedad, apertura a la experiencia, apertura mental, independencia, desafíos, compromiso, autoestima, motivación, racionalización, pensamiento divergente y pensamiento analítico.

Una vez que se trabajó la teoría y práctica de agosto a noviembre (dos sesiones por semana de dos horas y media cada una), actividades aula y extraaula, se volvió a aplicar la PIC-A al estudiantado. Como parte de la programación de la unidad didáctica, se enseñó al alumnado a evaluar dicha prueba, se entregó a cada uno de ellos una prueba de alguno de sus compañeros para que aprendieran a revisar e interpretar el instrumento. Una vez realizado, se recogió tanto el cuadernillo de corrección como el Ejemplar, para verificar la correcta revisión, en caso de que hubiera habido errores, corregirlos para iniciar el proceso de análisis estadístico e interpretación.

y la práctica, con énfasis en la evaluación con indicadores de la creatividad. La Tabla 2 muestra los resultados del grupo 9.º E1; en color naranja es la aplicación en agosto, y en color verde es la aplicación en noviembre.

La creatividad aumentó en seis indicadores: fantasía, fluidez, originalidad narrativa, originalidad gráfica, creatividad narrativa y creatividad general, hubo más indicadores donde aumentó. Los indicadores donde disminuyó fueron flexibilidad, elaboración, detalles especiales, título y creatividad gráfica (figuras 3 y 4). Esto refleja que, en el plan de sesiones, se requiere trabajar la plasticidad cerebral, la meticulosidad en sus producciones, la invención de nombres, así como mayor elaboración de productos y trabajos.

fantasia	fluidez	flexibilidad	originalidad narrativa	originalidad gráfica	elaboracion	detalles especiales	titulo	creatividad narrativa	creatividad gráfica	creatividad general
33.48	62.70	64.48	60.11	25.70	60.56	95.81	49.63	62.26	79.19	65.85
Fantasía	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad Narrativa	Originalidad Gráfica	Elaboración	Detalles especiales	Título	Creatividad narrativa	Creatividad Gráfica	Creativa general
55.37	65.33	58.81	66.30	55.11	55.93	77.67	43.85	65.59	69.33	68.00

Tabla 2. Resultados de la aplicación en agosto y noviembre del grupo 9.º E1.

Por su parte, la Tabla 3 muestra el comparativo de los resultados entre agosto y noviembre en el grupo 9º E3, en color azul la aplicación en agosto, y en color amarillo la aplicación en noviembre; la creatividad aumentó en siete indicadores (uno más que el grupo 9º E1): fantasía, fluidez, flexibilidad, originalidad narrativa, originalidad gráfica, creatividad narrativa y creatividad general. En cambio, disminuyó en cinco indicadores: elaboración, detalles especiales, título y creatividad gráfica. Aun y cuando son cuatro indicadores en donde disminuyó, la creatividad, en general, aumentó, esto se muestra también en las figuras 5 y 6.

De lo anterior, se deduce que se requiere trabajar más la producción en los jóvenes, su meticulosidad, la invención de nombres y la producción original. En ambos grupos son prácticamente los mismos indicadores donde disminuyó, esto puede ser, en parte, por la metodología utilizada en las sesiones, se requiere entonces de cambios para obtener mejores resultados.

Fantasía	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad narrativa	Originalidad gráfica	Elaboración	Detalles especilaes	titulo	Creatividad narrativa	Creatividad grafica	Creatividad general
25.67	49.45	51.21	66.88	23.76	52.58	92.61	47.73	56.30	69.67	59.97
Fantasía	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad narrativa	originalidad Gráfica	elaboracion	Detalles especiales	titulo	creatividad narrativa	Creatividad Gráfica	Creatividad general
54.73	67.06	57.45	67.58	42.76	41.67	70.64	32.70	66.27	44.24	65.82

Tabla 3. Resultados de la aplicación en agosto y noviembre del grupo 9.º E3.

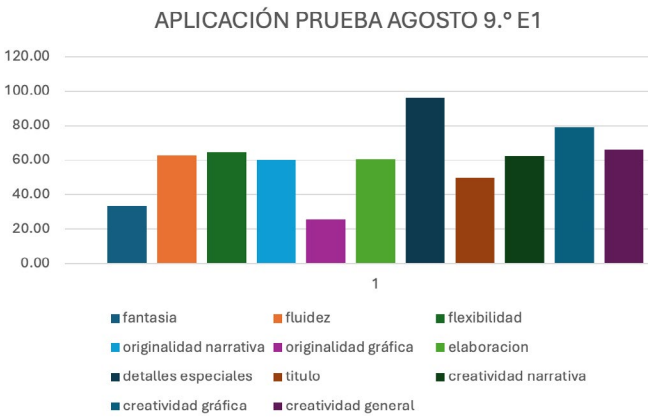


Figura 3. Aplicación de prueba al grupo 9.º E1 en el mes de agosto 2023.

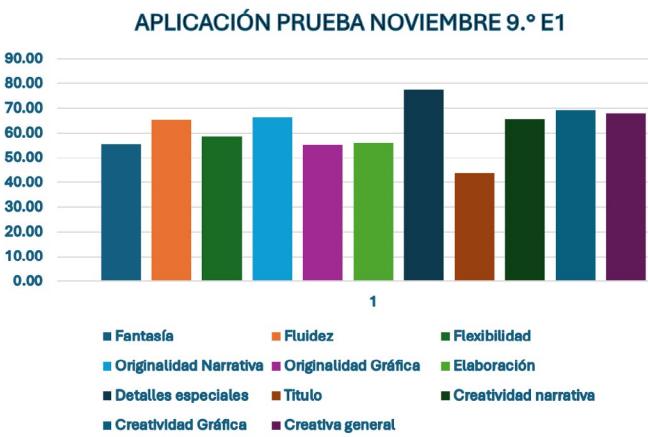


Figura 4. Aplicación de la prueba al grupo 9.º E1 en el mes de noviembre.

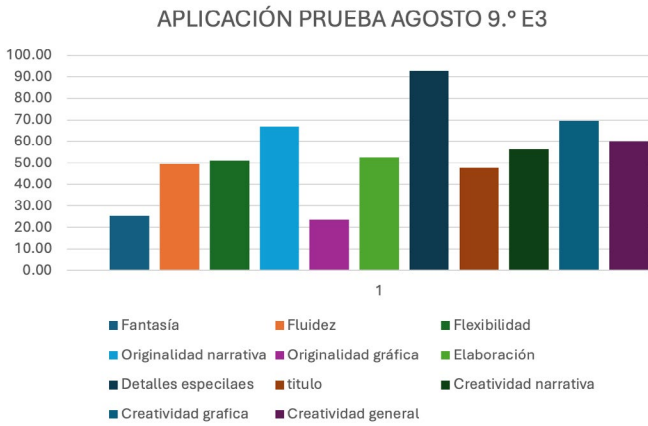


Figura 5. Aplicación de prueba al grupo 9.º E3 en el mes de agosto 2023.

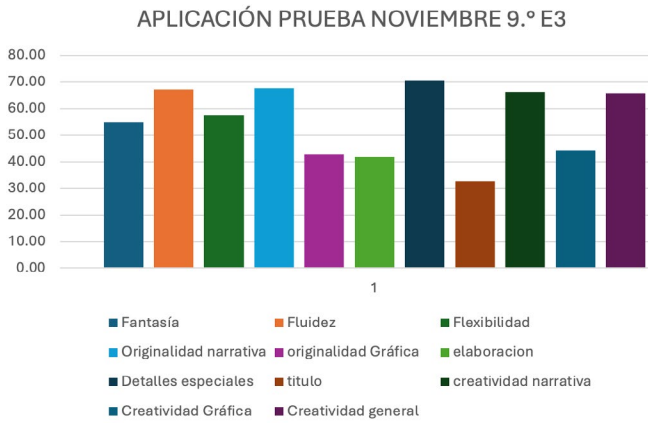


Figura 6. Aplicación de prueba al grupo 9.º E3 en el mes de noviembre.

CONCLUSIONES

Las conclusiones preliminares en esta investigación son que la creatividad aumenta en algunos indicadores, una vez que se hace una revisión teórica y práctica para el desarrollo de esta, a través de un programa previamente elaborado por sesiones, una planeación que describa el tema, el objetivo, la descripción, el tiempo estimado, el material didáctico y la evaluación con enfoque en indicadores de la creatividad. Sin embargo, no en todos los indicadores aumenta, hay algunos en que, al contrario, disminuyó. Aun así, en la sumatoria en esta prueba PIC-A, es importante el rubro de creatividad general, en donde en ambos grupos hubo un ligero aumento.

Es probable que la disminución en algunos de los indicadores de la creatividad se deba a la metodología utilizada en las sesiones, las técnicas se deben reforzar para un mayor desarrollo. La duración de las sesiones es la misma, pero tal vez se deban aumentar las sesiones para estos indicadores. Dentro de las diversas aristas de la creatividad, está la de ser enseñado o ser educado, entonces, se deben promover más actividades para estos indicadores y que queden programadas en el plan de la unidad didáctica.

El tiempo destinado a todas las 20 sesiones, durante el semestre agosto-diciembre 2023 (aunque técnicamente es de agosto a noviembre, pues son cuatro meses en donde se puede ver a detalle la historia y teoría de la creatividad), se fue adecuando, se buscó una mayor comprensión de los temas, y a la par de que se fue viendo la teoría, se trabajaron actividades prácticas que llevaron al alumnado a ir ejercitando la creatividad, buscando

con esto, tanto una mayor comprensión, como una mayor flexibilización cognitiva y cerebral, elementos necesarios para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes universitarios.

Con respecto a las hipótesis planteadas, tanto la de trabajo como la nula, se concluye que en ambas se cumple, pues, una vez revisado el conocimiento teórico y práctico durante el semestre, tanto en el grupo 9.º E1 y 9.º E3 de la licenciatura en Psicología, hubo aumento en algunos indicadores, aunque disminuyó en otros, por lo que se requiere revisar nuevamente la metodología en donde se ponen en práctica dichos indicadores y replantear actividades para buscar su aumento. Las diferencias en el aumento o la disminución son significativas, por lo que se requiere reforzar actividades para su aumento.

Se cumplieron los objetivos planteados, se hizo una evaluación de la creatividad al estudiantado de los grupos 9.º E1 y 9.º E3 de la licenciatura en Psicología que cursan la unidad didáctica de psicología de la creatividad, a partir de los conocimientos teóricos y prácticos recibidos durante el semestre enero-junio de 2023. A partir de la primera aplicación de esta prueba, se analizaron los indicadores con los que llegaron a clases los dos grupos muestra. En el caso del grupo 9.º E1, son los indicadores de fantasía y originalidad gráfica los que se encuentran por debajo del PC-50. Y en el caso del grupo 9.º E3, los indicadores de fantasía, originalidad gráfica y título son los que se encuentran por debajo del PC-50, de acuerdo con los baremos.

Atendiendo al segundo objetivo, se determinaron las actividades y técnicas a implementar, para la revisión teórica y práctica en cada una de las sesiones, se consideraron la descripción, la metodología, los objetivos y las formas de evaluación, con base en los indicadores de creatividad, tanto en los contenidos en la PIC-A, como en la descrita por otros teóricos de la creatividad. Y, en lo que respecta al tercer objetivo específico, se hizo una interpretación de los resultados obtenidos en la segunda aplicación de la PIC-A, estableciendo una comparación entre ambas aplicaciones (al inicio y al final del semestre).

En el grupo 9.º E1, fue significativo que todos los indicadores, a excepción del de "título", quedaron por encima del PC-50, de acuerdo con los baremos de la prueba. Hubo otros indicadores en donde hubo una disminución (flexibilidad, elaboración y creatividad gráfica), aun así, ninguno está por

debajo del PC-50. En el caso del grupo 9.º E3, hubo disminución en cuatro indicadores (elaboración, detalles especiales, título, y creatividad gráfica), y aun cuando en algunos aumentó, son cuatro los que se encuentran por debajo del PC-50: originalidad gráfica, elaboración, título, creatividad gráfica.

El programa de sesiones de la unidad didáctica de psicología de la creatividad sí está dando resultados, pero, en aquellos donde disminuyó, y sobre todo en aquellos que se encuentran por debajo del PC-50, es preciso replantear las actividades prácticas para fortalecer esos indicadores.

Es importante que las actividades permitan una mayor ejecución de actividades para que elaboren productos que les impliquen más reto creativo, que atiendan a todos los detalles especiales que se requieran, que el alumnado practique más la invención de nombres y títulos a sus productos, y que haya más ejecución de la creatividad gráfica, no solo en la elaboración de dibujos, sino en presentar innovaciones y promover más la originalidad.

Definitivamente, es posible mejorar este programa de sesiones. Se requiere retomar los temas y las teorías a enseñar, pero, sobre todo, que la práctica los lleve a una mayor comprensión de la relación que existe entre la creatividad y las técnicas que se implementan, que el alumnado deje de considerar la creatividad solo como la elaboración de productos manuales, o que es exclusiva de las artes. Se requiere mayor énfasis en la comprensión de la creatividad como un estudio científico en todas las disciplinas y en todos los niveles educativos.

En relación con el planteamiento del problema, se puede ver que, efectivamente, existe un gran reto para los docentes universitarios al trabajar la creatividad, pues, esta es una unidad didáctica específicamente para trabajar la creatividad; pero no es suficiente, se requiere que se trabaje de forma implícita en todas las demás unidades didácticas, que exista una capacitación constante para desarrollarla en todos los estudiantes de todas las áreas y todos los semestres, que sea trabajada. Asimismo, de forma transversal para que, efectivamente, se pueda hablar de una formación de psicólogos creativos, tanto para la creación de productos, la generación de ideas, pero, sobre todo, para la solución de problemas, que es uno de los enfoques más importantes de la creatividad.

Aún faltan varios análisis del trabajo, por ejemplo, determinar si aumenta la creatividad más en hombres o en mujeres; en qué área de acentuación de la creatividad aumentó más la creatividad, o incluso, en qué semestres. Asimismo, falta una descripción de cada indicador, a partir de lo que se sugiere en la PIC-A. Esto se estará realizando conforme se vayan haciendo más análisis estadísticos cuantitativos de los resultados que se vayan arrojando en esta investigación que forma parte de la tesis del doctorado en intervención psicológica educativa.

REFERENCIAS

- Aguilera, A. (2016, 24 de septiembre). El concepto de creatividad a lo largo de la historia. Portal Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/inteligencia/creatividad-historia>
- Artola, T., Mosteiro, P., Poveda, B., Barraca, J., Ancillo, I. y Sánchez, N. (2012). Prueba de imaginación creativa para adultos. TEA Ediciones.
- Bareiro, J. (2009). Transicionalidad, creatividad y mundo: Winnicott y Heidegger. Revista Electrónica de Psicología Social Poiesis, 18, 1-6. <https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co/index.php/poiesis/article/view/135>
- Comisión Nacional de Derechos Humanos (CNDH) (s/f). Día Mundial de la Creatividad y la Innovación. <https://www.cndh.org.mx/noticia/dia-mundial-de-la-creatividad-y-la-innovacion-0>
- Cordero del Río, M. A. (2024). La creatividad como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la comprensión lectora en el aula. [Tesis de maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente. Universidad Autónoma de Zacatecas]. <http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/handle/20.500.11845/3622>
- De la Torre, S. y Violant, V. (coords.) (2006). Comprender y evaluar la creatividad. Cómo investigar y evaluar la creatividad (vol. 2) (511-520). Ediciones Aljibe.
- Hernández Gómez, N. A. (2021). Creatividad y mindfulness, programa educativo para atender conductas agresivas de niñas y niños de preescolar. [Tesis de maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente. Universidad Autónoma de Zacatecas]. <http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/handle/20.500.11845/2803>
- Hernández Leyva, Z. J. (2015). Psicología y creatividad aplicada en la enseñanza del docente universitario. Cursos de verano UAZ.

Universidad Autónoma de Zacatecas.

- Jalifi, S. Y. y Krumm, G. L. (2021). Avances en la medición de la creatividad en América Latina y España. Acta Psiquiátr Psicol Am Lat, 67(4), 269-282. <https://ciicsac.uap.edu.ar/wp-content/uploads/2023/09/Avances-en-la-medicion-de-la-creatividad-en-America-Latina-y-Espana.-Acta-Psiquiatrica-y-Psicologica-de-America-Latina.pdf>
- Lam Campos, M.L. (2017). Pruebas de Creatividad. Scientia, XIX (19), 241-254. <https://revistas.urp.edu.pe/index.php/Scientia/article/download/1757/1629/38327>
- Marín, R. y De la Torre, S. (2000). Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas. Editorial Vicens Vives.
- Ortega, H. M. (2014). Creatividad en la enseñanza del docente universitario de la Universidad Autónoma de Zacatecas, México. [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid].
- Ortega, H. M., Pérez, E. A., Acosta, J. A., Reveles, E. y Moreno, A. M. (2024). Alcances de la psicología de la creatividad como Unidad Didáctica para el 9no semestre del nuevo Plan de estudios 2019 de la licenciatura en Psicología de la UAZ. En M. R Carranza y R. Ruiz (coords.), Educación y competencias para el futuro: Prácticas innovadoras y métodos de evaluación (102-117). Dykinson, S. L.
- Ortiz Hernández, E. R. (2022). Desarrollo de la creatividad en secundaria a partir del conocimiento para resolver problemas en tema de equidad de género. [Tesis de maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente. Universidad Autónoma de Zacatecas]. <http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/handle/20.500.11845/3198>
- Pérez Márquez, E. A. (2020). La creatividad como factor para el éxito académico y la calidad de vida de estudiantes universitarios. Paideia, 66, 49-71. <https://doi.org/10.29393/Pa66-16CFEP10016>
- Rodríguez Hernández, A. y Gil, P. (2006). Evaluar la creatividad en la enseñanza universitaria. En S. de la Torre y V. Violant (coords.), Comprender y evaluar la creatividad. Cómo investigar y evaluar la creatividad (vol. 2) (511-520). Ediciones Aljibe.
- Romero, L. (2021, 19 de abril). Creatividad e innovación, solución a problemas de la sociedad. Emprendimiento, tercer factor para impulsar la generación de empleo, desarrollo económico y erradicar la pobreza.

Gaceta UNAM <https://www.gaceta.unam.mx/creatividad-e-innovacion-solucion-a-problemas-de-la-sociedad/>

- Romero Ramírez, M. (2024). Creatividad, elemento indispensable para la enseñanza en docentes de educación preescolar. [Tesis de maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente. Universidad Autónoma de Zacatecas]. <http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/handle/20.500.11845/3794>
- Rosales Salas, D. (2023). La creatividad aplicada en las metodologías activas en el proceso de aprender a ser una o un maestro innovador, en estudiantes de la licenciatura en Educación Preescolar, en la Benemérita Escuela Normal "Manuel Ávila Camacho". [Tesis de maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente. Universidad Autónoma de Zacatecas]. <http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/handle/20.500.11845/3726>
- Torres Ruiz, A. (2024). Creatividad y arte, su importancia en los procesos educativos de enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños de primaria. [Tesis de maestría en Educación y Desarrollo Profesional Docente. Universidad Autónoma de Zacatecas]. <http://ricaxcan.uaz.edu.mx/jspui/handle/20.500.11845/3796>
- Zambrano Yalama, N.I. (2019). El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios. Revista Conrado, 15(67), 355-359. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

