

CREATIVIDAD NARRATIVA Y GRÁFICA DE LOS ESTUDIANTES DEL  
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

DIANA CAROLINA VÁSQUEZ RAMÍREZ

ÁNGELA YULIETH CONDE CHARRY

ALBA YULIETH RODRIGUEZ NIEVES

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS  
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

NEIVA

2015

CREATIVIDAD NARRATIVA Y GRÁFICA DE LOS ESTUDIANTES DEL  
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

DIANA CAROLINA VÁSQUEZ RAMÍREZ

ANGELA YULIETH CONDE CHARRY

ALBA YULIETH RODRIGUEZ NIEVES

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de psicóloga (s)

Asesor: CARLOS ALFONSO FIERRO ALDANA

Psicólogo

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS  
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

NEIVA

2015

## FILOSOFÍA INSTITUCIONAL

### *Misión*

La Universidad Surcolombiana tiene como misión la formación integral de ciudadanos profesionales a través de la asimilación, producción, aplicación y difusión de conocimientos científico, humanístico, tecnológico, artístico y cultural, con espíritu crítico, para que aborden eficazmente la solución de los problemas del desarrollo humano integral de la región Surcolombiana con proyección nacional e internacional, dentro de un marco de libertad de pensamiento, pluralismo ideológico y de conformidad con una ética que consolide la solidaridad y la dignidad humana.

### *Visión*

En las dos primeras décadas del Siglo XXI, la Universidad Surcolombiana será una Institución universitaria líder de la dinamización de los procesos académicos-culturales necesarios para que la comunidad regional Surcolombiana se constituya y auto determine democráticamente en una perspectiva de paz con justicia social, identidad regional y nacional, integración latinoamericana, fraternidad universal y desarrollo sostenible.

## **Dedicatoria**

A mi familia por ser el motor de mi vida y a Dios por iluminarme en cada paso.

*Alba Rodriguez*

A mi mayor bendición “*mis padres*” quienes han sembrado conmigo un fruto más de mi proyecto de vida.

*Diana C. Vásquez*

A mi familia, mamá y hermana por su amor y apoyo incondicional durante este proceso.

*Angela Conde*

## **Agradecimientos**

Las autoras de esta investigación expresan sus más sinceros agradecimientos a:

A Dios por ser el principal motor de nuestras vidas.

A nuestros padres por brindarnos siempre su apoyo incondicional, confianza, amor y por creer siempre en nosotras.

A nuestras familias por estar siempre apoyándonos en este proceso.

A la profesora Yalena Mosquera por iniciar este proceso con nosotras y a nuestro asesor Carlos Fierro por guiarnos y compartir sus conocimientos.

A los docentes Fabio Salazar y Manuel Sánchez por aconsejarnos durante este proceso investigativo.

A los estudiantes y compañeros que participaron y contribuyeron en nuestra investigación.

*A todos GRACIAS por su apoyo*

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

**Firma Presidente del Jurado**

---

**Firma del Jurado**

---

**Firma del Jurado**

## Tabla de Contenido

<b>RESUMEN</b> .....	10
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	12
<b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	18
<b>OBJETIVOS</b> .....	20
<i>Objetivo General</i> .....	20
<i>Objetivos Específicos</i> .....	20
<b>REFERENTES TEÓRICOS Y EMPÍRICOS</b> .....	21
<i>Referentes Teóricos</i> .....	21
<i>La Creatividad</i> .....	21
<i>Creatividad en Adultos</i> .....	25
<i>Referentes Empíricos</i> .....	26
<b>METODOLOGÍA</b> .....	30
<i>Tipo de Estudio</i> .....	30
<i>Población y Muestra</i> .....	31
<i>Criterios de Inclusión</i> .....	31
<i>Criterios de Exclusión</i> .....	31
<i>Instrumento</i> .....	32
<i>Procedimiento</i> .....	33
<i>Variables</i> .....	34
<b>CONSIDERACIONES ÉTICAS</b> .....	38
<b>RESULTADOS</b> .....	40

**DISCUSIÓN** ..... 46

**CONCLUSIONES**..... 49

**RECOMENDACIONES** ..... 51

*Recomendaciones Cientificas*..... 51

*Recomendaciones Institucionales*..... 52

**REFERENCIAS** ..... 54

**ANEXOS**..... 58

## Lista de Tablas

Tabla 1 Descripción de los niveles de la Creatividad con sus dimensiones .....	366
Tabla 2 Descripción de los niveles de la escala de Fantasía y la Creatividad Narrativa y Gráfica con sus escalas .....	377
Tabla 3 Frecuencia sexo y semestre.....	400
Tabla 4 Creatividad General según la edad .....	411
Tabla 5 Frecuencias de la Creatividad y sus Dimensiones según el sexo.....	433
Tabla 6 Frecuencias del Constructo y sus Dimensiones según las categorías .....	444
Tabla 7 Frecuencia de la Fantasía y Creatividad Narrativa con sus escalas .....	455
Tabla 8 Frecuencia de la Creatividad Gráfica y sus escalas .....	455

**Lista de Figuras**

Figura 1. Estructura del constructo, dimensiones y sus escalas .....333

**Lista de Anexos**

Anexo A Consentimiento Informado ..... 588

Anexo B Ejemplar de Aplicación ..... 599

Anexo C Cuadernillo de Corrección..... 688

## RESUMEN

En el siguiente trabajo se presenta la identificación de la Creatividad Narrativa y Gráfica a través de la Prueba de Imaginación Creativa para Adultos PIC – A, aplicada durante un mes a estudiantes de 18 a 36 años pertenecientes al programa de Psicología de la Universidad Surcolombiana, con el fin de identificar el nivel de la creatividad en estos estudiantes. La propuesta metodológica se realiza por medio de un estudio experimental de corte transeccional descriptivo, que arrojó resultados en donde los estudiantes se ubican en la categoría media de la Creatividad General, Narrativa y Gráfica, siendo los hombres más creativos con respecto a las mujeres, de lo que se puede concluir que los resultados pueden deberse a la falta de inclusión de la Creatividad en el currículum universitario y a la cohibición de los estudiantes en el momento de ejecutar los juegos.

**Palabras claves:** Creatividad, Creatividad Narrativa, Creatividad Gráfica, Instrumento psicométrico PIC-A.

## ABSTRACT

The following research presents the identification of Narrative and Graphic Creativity through the Creative Imagination Test for adults (PIC-A). This was applied during a month to university students from 18 to 36 years old who belong to the Psychology Program from Surcolombiana University, with the purpose of identifying the level of creativity in these students. The methodological proposal is carried out through an experimental cross-sectional study in which the students are in the middle category of the General, Narrative and Graphic Creativity, being male students more creative than female students. All things considered, the results are due to the lack of inclusion of Creativity in the curriculum, apart from this, the students feel inhibited in the moment of playing the games.

**Key Words:** Creativity, Narrative Creativity, Graphic Creativity, the Creative Imagination Test for adults (PIC-A)

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo de la creatividad desde las primeras bases de conocimiento escolar cuentan con actividades de estimulación orientadas hacia el desarrollo de la misma, pero a medida que se avanza en escolarización dichos elementos están desapareciendo, es claro que la formación de educación básica primaria y básica secundaria es fundamental para el desarrollo del ser humano, como se referencia en la Ley General de Educación, artículo 11 “La educación formal en sus distintos niveles, tiene por objeto desarrollar en el educando conocimientos, habilidades, aptitudes y valores mediante los cuales las personas puedan fundamentar su desarrollo en forma permanente” (Congreso de la República de Colombia, 1994, p. 9)

Sin embargo estos elementos no son suficientes para enfrentar la educación superior debido a los nuevos cambios acelerados de tecnología e información que obligan al ser humano a adaptarse continuamente, situación que se evidencia en la complejidad de cada puesto de trabajo que va cambiando de carácter, exigiendo una mayor cultura profesional, así como el incremento de la capacidad de innovación y emprendimiento que estos posean, pues los conocimientos tienen fecha de caducidad y obligan a establecer garantías formales e informales para la actualización constante de competencias (Yañes, 2007). Por otro lado Limiñana, Corbalán, & Sánchez (2010) señalan que los impedimentos del entorno pueden determinar e incluso inhibir la expresión de ideas creativas e innovadoras; Amabile et, al. (1996 citado por Limiñana et, al., 2010) refiere que “la evaluación, el control externo y la limitación temporal han sido

los factores contextuales que se han relacionado con la inhibición del comportamiento creativo” (p. 273).

A medida que se va incorporando al mundo adulto, Limiñana et, al. (2010) afirma que “las enseñanzas superiores y a la vida profesional, la creatividad se va alejando progresivamente del juego, para encontrar una orientación más común en la productividad, integrándose con el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas y sociales” (p. 273).

Las instituciones educativas y en este caso la universidad Surcolombiana, no son ajenas al fomento de la creatividad en sus estudiantes debido a que tiene que formar personas con una gran capacidad de generación de ideas y de resolución de problemas, para ello no es suficiente con introducir metodologías innovadoras si éstas mismas no promueven el espíritu innovador del estudiante (Esteve, 2008). Galán (2013) precisa que todos los estudiantes tienen un potencial creativo, para que este se estimule y desarrolle es necesario crear ambientes propicios, que le permitan al educando enfrentar retos y problemas reales. De igual manera Taylor (1996 citado por Esteve, 2008) afirma que:

“la sociedad quiere estudiantes que sean pensadores, investigadores e innovadores; no sólo aprendices, memorizadores e imitadores; no repetidores del pasado, sino productores de nuevos conocimientos; no sólo versados en lo que se ha escrito, sino alertas a encontrar lo que aún no se ha escrito; que no sean capaces únicamente de ajustarse al medio, que lo ajusten a ellos; no sólo productores de escritos de imitación,

sino de artículos creativos; no sólo ejecutantes de calidad, también compositores y creadores de nuevos patrones” (p. 3).

En la normatividad de la universidad, en el Acuerdo 075 de 1994, Capítulo III “De los campos de acción y los programas académicos” menciona que; Art 11: la universidad Surcolombiana conforme a su misión, propósitos y objetivos podrá: Punto 3: “fomentar la creatividad y producción del conocimiento impulsando la investigación, el desarrollo de proyectos culturales, científicos y tecnológicos que conduzcan a resolver problemas del medio y a modernizar la región y el país”, esto refleja que aunque este creado un acuerdo desde hace más de 20 años no se está haciendo nada por poner en práctica lo que allí se consigna, así como la nuevas propuestas para reestructurarlo.

La universidad en relación con el fomento de la creatividad es escasa, incluso nula para algunas carreras ya que solo incluye procesos de conocimiento y preparación para el desempeño profesional, en este momento cuenta con siete facultades de las cuales solo tres involucran la palabra creatividad dentro de su perfil profesional, objetivos, misión o visión.

En primer lugar está la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas en la cual se encuentra adscrito el Programa de Psicología, que en sus principios menciona “la creatividad: la facultad propicia en sus integrantes la capacidad de respuestas novedosas y originales a las dinámicas propias de la vida social, el trabajo en equipo y el desarrollo humano a todos los niveles”, desde el Programa de Comunicación Social en el perfil del

egresado habla de la “Creatividad para proponer y gestar políticas y proyectos de comunicación”.

La segunda, es la Facultad de Educación que tiene adscritas siete carreras profesionales de las cuales solo tres hablan de creatividad; Licenciatura en Pedagogía Infantil en sus propósitos de formación donde menciona, formar profesionales “Creativos, abiertos a la iniciativa, la curiosidad con capacidad de asombro y críticos a los cambios del entorno global”; la Licenciatura en Educación Artística y Cultural en sus propósitos de formación dice: “Formar docentes para los niveles de educación básica secundaria y media, con pensamiento creativo, crítico y reflexivo, que respondan a las necesidades educativas, artísticas y culturales locales, regionales y nacionales, atendiendo a los requerimientos de Ley”; el pregrado en Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental en la misión “Formará profesionales que asuman la acción educativa desde la perspectiva de la investigación, con carácter dinámico creativo, e incidan activamente en la formación de los educandos y de otros sectores educativos de la comunidad en la cual desarrollen su actividad pedagógica”; así mismo en esta facultad se puede encontrar la especialización en Comunicación y Creatividad para la Docencia que busca la formación de especialistas en educación, la comunicación y las ciencias sociales a fines, capaces de comprender, explicar e intervenir en los problemas educativos y comunicativos en donde su principal profundización es lo crítico y creativo relacionado con la comunicación, las tecnologías y los medios.

Como tercera se encuentra la Facultad de Salud con el Programa de Medicina que fortalece su visión a 2015 para ser “Líder en la formación integral de profesionales Médicos, con mentalidad creativa, generadores de sus propios modelos y esquemas de intervención; el programa de Enfermería que tiene como misión formar integralmente personas analíticas y creativas, cuidadoras de la salud, la vida y el ambiente, con capacidad para interpretar la realidad, de conformidad con los principios éticos e institucionales, por otro lado en los aspectos de formación: “Se tiene como propósito la formación de ciudadanos y profesionales integrales, éticos, críticos, autónomos y creativos, con conocimientos básicos, disciplinares, socio humanísticos e investigativos sólidos, que aporten a la construcción de la cultura del cuidado de la salud y la vida, teniendo en cuenta las necesidades sociales a nivel individual, familiar y colectivo”

El proceso educativo universitario exige un nuevo impulso en el fomento de la creatividad ya que no es posible esclarecer si las facultades están implementando lo que se proponen, por lo tanto; el desarrollo de la creatividad adquiere un valor innato de formación más que de enseñanza, que se dan por medio de otros factores como lo mencionan González, Marín & Ruiz (2013) pues consideran que los profesionales interaccionan en su día a día con otras personas, y por ello, aspectos como las habilidades sociales, emocionales así como la creatividad y el pensamiento divergente, son recursos personales ineludibles para llevar a cabo su práctica profesional.

Por todo lo anterior se hace necesario conocer la situación actual de la creatividad en los estudiantes y en especial del Programa de Psicología, puesto que hasta el momento no existen en este programa investigaciones que hablen sobre el

estado de la creatividad en los psicólogos, ni de cómo se están valorando los principios de creatividad dentro del pensum académico lo que permite plantear la pregunta de esta investigación. ¿Cuál es la creatividad narrativa y gráfica en los estudiantes de Psicología de la Universidad Surcolombiana?

## JUSTIFICACIÓN

La creatividad es una capacidad de suma importancia para el desempeño laboral en la actualidad, puesto que, los continuos cambios y el avance de la tecnología ha llevado a que el profesional tenga una mayor adaptabilidad a situaciones nuevas, y de este modo poder ofrecer diferentes soluciones a un problema de manera novedosa.

Se debe reconocer que este avance tecnológico ha modificado los aspectos personales, sociales y laborales, y que por tal razón se necesita que los futuros profesionales tengan la capacidad de adaptarse al mundo o por el contrario el mundo a ellos, situación en la cual la Creatividad es un elemento significativo en la formación académica y profesional, que amerita ser estudiada no solo por el proceso educativo, sino también por los efectos profesionales que esta pueda tener en el desarrollo integral a largo plazo.

En esta medida la integralidad de la formación universitaria y el desarrollo de una competencia creativa se convierten en elemento esencial para descubrir y resolver problemas en diversas situaciones y contextos en el desempeño de cualquier profesión, de esta manera como lo menciona el perfil ocupacional del egresado del Programa de Psicología el profesional contará con la capacidad de desempeñarse como psicólogo en las diferentes áreas: educativa, organizacional, clínica, comunitaria, jurídica, entre otras. Es decir, el egresado tendrá a su disposición un conjunto de funciones mentales que le permitirá adoptar estrategias cambiantes o modificar de acuerdo a la situación que lo requiera.

Para el fomento de la creatividad no basta con que el término esté escrito en acuerdos o en los lineamientos de los diferentes programas con que cuenta la universidad, se necesitan acciones concretas que gestionen el fomento de esta capacidad en todos los estudiantes universitarios sin importar el programa, porque la creatividad no solo está relacionada con lo artístico, la creatividad es “la capacidad de para transformar, combinar y establecer nuevas relaciones entre los elementos, generando sus propias ideas” (Artola, et al., 2012), ya sea en lo personal o en lo profesional.

Por lo tanto, primero es necesario evaluar la Creatividad en los estudiantes para determinar su nivel, ya que en la universidad no se encuentra investigaciones en este campo, y esta evaluación permite identificar el nivel y conocer su estado. Asimismo, permite adoptar medidas necesarias para su fomento y por consiguiente, acceder a un cambio educativo oportuno que dé paso a futuras investigaciones en este campo, ya que la presente investigación puede ser la base para la creación de estrategias que ayuden a impulsar el potencial creativo que todos las personas poseen en mayor o menor medida.

## **OBJETIVOS**

### ***Objetivo General***

Identificar el nivel de la creatividad de los estudiantes del Programa de Psicología de la Universidad Surcolombiana de 2 a 9 semestres matriculados para el periodo 2014-B

### ***Objetivos Específicos***

Determinar el nivel de la Creatividad General según la edad de los estudiantes.

Establecer de acuerdo al sexo las dimensiones de la creatividad en las que se clasifican los estudiantes.

Definir el nivel de la Creatividad Narrativa y Gráfica con sus respectivas escalas en los estudiantes del Programa de Psicología.

## REFERENTES TEÓRICOS Y EMPÍRICOS

Para el desarrollo de esta investigación se hizo una revisión teórica del constructo de Creatividad y de investigaciones a nivel nacional e internacional que sustentan y apoyen el estudio.

### *Referentes Teóricos*

En este apartado se dará una introducción al concepto de Creatividad desde las primeras concepciones, teniendo en cuenta como base la Prueba de Imaginación Creativa para Adultos (PIC-A), estructurando los aspectos de la creatividad tales como su definición y componentes, resaltando la edad adulta.

### *La Creatividad*

Etimológicamente el término Creatividad se deriva del latín *creare* que significa producir o crear. La primera definición del concepto aparece en el año 1961, en el Webster's Third Dictionary definiéndola como la "habilidad de crear" y para 1984 en el Diccionario de la Lengua Española se define como "facultad de crear". (Martínez, 2005)

Para referirnos al término de la creatividad se hace necesario referenciar cuatro autores como Simonton, Gardner, Torrance y Guilford, quienes han trabajado a lo largo del tiempo desde diferentes perspectivas la definición de este constructo.

Simonton (citado por González, Tejada, Martínez, Figueroa, Pérez, 2007) integra dimensiones interdependientes que deben abordar de manera holística el término de creatividad desde las subdimensiones de las cuatro “P”: persona, proceso, producto y presiones ambientales.

Persona: conjunto de atributos del individuo estables, que potencian las capacidades creativas; Proceso: fases o secuencias del proceso creativo; Producto: es el resultado creativo de ser novedoso, de calidad y relevante; Presiones ambientales: aquellos aspectos del entorno de la persona que ejerce una influencia importante en su creatividad.

Gardner (citado por Rodríguez & Martín, 2005) incluye un análisis multidisciplinar, en donde habla de cuatro diferentes niveles de análisis para comprender la creatividad: a) Subpersonal (sustrato biológico), b) Personal (sustrato psicológico), c) Impersonal (el campo de acción), y d) Multipersonal (la influencia en el medio).

Otro de los autores importantes que ha estudiado el término de creatividad es Torrance (citado por Jiménez, Artiles, Rodríguez & García, 2007), quien definió la creatividad como el proceso de descubrir problemas o lagunas de información, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar los resultados, no obstante se trata de una facultad que existe en todas las personas que puede desarrollarse mediante el entrenamiento, y que en su materialización puede adoptar, entre otras, forma artística, literaria o científica.

Guilford, (citado por Fernández & Peralta, 2008) menciona que la creatividad no es un don especial de unos pocos elegidos, sino una propiedad compartida por todos, en mayor o menor grado, la creatividad es la combinación de dos tipos de pensamiento: el convergente y el divergente. El primero, relacionado con el conocimiento base, la reproducción y memorización de los aprendizajes y hechos. El segundo, referido al uso del conocimiento previo de formas nuevas con cierta maestría y pericia; éste es la base de la creatividad pero, sin el conocimiento previo, no se puede crear. Ambos tipos de pensamiento están incluidos en su conocido modelo de la estructura del intelecto, definido por tres componentes: a) operaciones, referidas a las habilidades requeridas para adquirir y elaborar la información; b) contenidos, o modos diferentes de percibir y aprender; y c) productos, o resultados de aplicar una determinada operación mental para adquirir un aprendizaje.

Torrance (citado por Jiménez et al.) menciona que no existe una definición universalmente aceptada de creatividad, razón por la cual los investigadores del presente trabajo adoptan el término propuesto por Jean Paul Guilford, pues no solo fue el pionero en hablar de este constructo sino que también es el principal fundamento teórico de la prueba utilizada en esta investigación que a continuación se detalla.

La Creatividad es un atributo presente en todos los seres humanos acompañado de enriquecimiento del conocimiento de uno mismo, a través del resultado de la unión de varios factores como: procesos cognoscitivos, conocimiento, estilos de pensamiento, motivación, personalidad y factores del entorno, sin dejar de lado los factores sociales y ambientales como aspecto fundamental para el desarrollo creativo, dando como

resultado la capacidad para encontrar una solución novedosa y eficaz a un problema.

Esta capacidad se puede manifestar en

1. Quehacer diario
2. La actividad investigadora
3. Empresa o negocios
4. Relaciones sociales
5. La educación
6. La política

Existen diferentes pruebas que evalúan la creatividad como: el TTCT de Torrance, el CAD que es una evaluación por expertos, el EDAC es una escala para profesores y el Autoinforme donde se realiza una autoevaluación. La mayoría de estas evalúan cuatro escalas principalmente.

1. **Fluidez:** Runco, (1999 citado por Artola et al., 2012) la define como el número total de ideas dadas en una tarea o ejercicio del pensamiento divergente.
2. **Flexibilidad:** Guilford, (1968 citado por Artola et al., 2012) un cambio en el significado o interpretación de algo.
3. **Originalidad:** El grado de infrecuencia de la respuestas o ideas de las personas evaluadas (Runco, 1999 citado por Artola et al., 2012).
4. **Elaboración:** Guilford, (1967 citado por Artola et al. 2012) la define como la extensión o detalle con que se complementan las ideas.

### *Creatividad en Adultos*

Artola, et al. (2012) concluye que la creatividad puede considerarse como una capacidad universal que todos tienen y que puede incrementarse a lo largo de toda la vida. Es así como los adultos que se destacan, poseen una capacidad alta, innovadora, comprometidos en sus actividades, independientes, capaces de autorregular, buscar soluciones innovadoras a los problemas, así como de percibir distintas caras o facetas implicadas en una situación. Algunas prácticas comunes, tanto en el ámbito educativo como en la empresa, pueden minimizar la creatividad como, por ejemplo, trabajar bajo constante supervisión y presión, la restricción de las posibilidades de elección, el miedo al fracaso, el temor a ser juzgado o considerado absurdo y la necesidad de encontrar rápidamente una respuesta, porque se está acostumbrado a la elección y ejecución de la respuesta correcta.

En contraste con el pensamiento divergente, Feldman, Csikszentmihalyi & Gardner (citado por Artola et al. 2012) señalan que el deseo de crear, innovar y resolver de forma diferente los problemas puede ser un importante catalizador para el crecimiento personal y social, que ayuda adaptar a la persona al futuro de una manera impredecible.

### ***Referentes Empíricos***

El presente apartado corresponde a una revisión bibliográfica de algunas investigaciones y publicaciones que se han realizado en los últimos seis años, en relación al tema de creatividad, tanto a nivel internacional, nacional y local.

En el inicio de esta revisión se encontró que a nivel internacional en el año 2008 la Revista Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Jujuy (Argentina) publicó dos artículos. El primero de ellos sobre Perspectivas y Experiencias Creativas para estudiantes universitarios de Danilo Donolo y María Rinaudo, donde se recogen cinco perspectivas sobre la creatividad en ambientes de educación superior realizadas en el marco de un proyecto de investigación en los últimos tres años. El primer aspecto tiene que ver con la construcción del conocimiento y la creatividad; el segundo presenta el reclamo de liderazgo creativo; el tercero sobre los avances de la neuropsicología; el cuarto aspecto sobre las presencias y ausencias para la creatividad en un nivel académico y el último muestra la configuración de ambientes creativos que invitan a la actuación de personas gustosas de ser creativas.

Y el segundo artículo titulado Evaluación para la Competencia Creativa en la Educación Universitaria realizado por Mónica Porto, donde expone la necesidad de formar para el desarrollo de la competencia creativa en el contexto universitario, junto con la reforma de la evaluación como proceso que fomente dicha competencia desde principios didácticos como motivación, fluidez, iniciativa, adopción de riesgos y elaboración de respuestas alternativas, propuestos en este mismo.

En el 2011 la Revista Prolepsis de España publica una investigación de los Cambios en el pensamiento divergente a lo largo del ciclo vital: ¿son los niños y adolescentes más creativos que los adultos? realizada por T. Artola, J. Barraca, P. Mosteiro, I. Ancillo, B. Poveda y N. Sánchez. La investigación fue desarrollada por 1767 sujetos: 697 niños en edades comprendidas entre los 8 y los 11 años, 582 adolescentes de edades comprendidas entre 12 y 18 años y 488 adultos, 378 universitarios y 110 profesionales entre 18 y 75 años. Para la evaluación de la creatividad se utilizaron las tres versiones de la prueba de imaginación creativa PIC: La PIC- N (Niños), la PIC – J (Adolescentes y jóvenes) y la PIC – A (Adultos). Con la aplicación de esta prueba se obtuvieron medidas de Fantasía, Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Elaboración de tareas verbales como gráficas en la cual concluyen que el pensamiento divergente no es exclusivo para niños si no que persisten y se incrementan a través de los años, y es debida más al carácter cualitativo que cuantitativo.

Y por último en el año 2012, a nivel nacional la Universidad Nacional de Colombia en Bogotá, publica en la Revista Colombiana de Psiquiatría, una investigación realizada por Hernando Santamaría y Ricardo Sánchez sobre la Creatividad y Rasgos de Personalidad en estudiantes universitarios: Estudio transversal de asociación. En dicho trabajo, se utilizaron dos instrumentos para medir rasgos de personalidad y creatividad: el International Personality Disorder Examination (IPDE) y el Abbreviated Torrance Test for Adults (ATTA), en una muestra de 157 estudiantes. Se evaluó la asociación entre creatividad y rasgos de personalidad, mediante métodos de regresión robusta. Los resultados obtenidos arrojaron que la creatividad se relaciona con la presencia de rasgos

narcisistas. En un modelo multivariado, otras variables que mostraron relación con creatividad fueron el sexo masculino, los antecedentes familiares de enfermedad mental, el número de semestres cursados y el promedio académico alto.

A nivel local, en la Universidad Surcolombiana, programa de psicología, en el año 2011, se realizó una tesis titulada Diseño y validación de un programa de ajedrez para potenciar la creatividad en población escolarizada con edades entre 12 y 16 años de los colegios de la zona urbana de Neiva, desarrollado por Axel Granados, Mario Ramírez y Ronal González, quienes utilizaron un diseño cuasi experimental con alcance explicativo y con una estructura pre-test y pos-test en un grupo experimental, de comparación y control. Demostrando así la efectividad del programa como una herramienta útil en la estimulación de la creatividad y la aplicación de esta en los ámbitos educativos, sociales y clínicos, pues se convierte en un instrumento que facilita la adaptación, la apertura al cambio y la solución de problemas lo que favorece la salud mental de los jóvenes.

A partir de lo relacionado anteriormente, el estudio titulado cambios en el pensamiento divergente a lo largo del ciclo vital: ¿son los niños y adolescentes más creativos que los adultos?, cobra una vital importancia puesto que aborda elementos que son de carácter pertinentes para la presente investigación, pues mencionan que la creatividad es una capacidad universal que todos poseen, ya que persiste y se incrementa en la edad adulta, en donde la edad puede ir acompañada de un pensamiento divergente aunque se manifieste de manera distinta en cada etapa de la vida, y se destaca en los niños la capacidad de innovación y originalidad en tareas gráficas, los adolescentes en la

fluidez y flexibilidad en tareas verbales y los adultos en un equilibrio entre la creatividad verbal y gráfica que les hace resultar especialmente creativos. (Artola et al., 2011)

## METODOLOGÍA

### *Tipo de Estudio*

La presente investigación es de enfoque cuantitativo porque utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y se confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población (Hernández, Fernández & Baptista, 2010).

Por consiguiente, este enfoque permite medir el fenómeno de estudio, la creatividad de los estudiantes a través de las puntuaciones obtenidas, para su posterior interpretación de resultados.

De esta manera, se adopta un tipo de investigación no experimental de alcance descriptivo; donde no se manipulan deliberadamente variables y se buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. (Hernández et al., 2010).

Puesto que la Creatividad, es un fenómeno poco estudiado a nivel local en el Programa de Psicología, por lo cual se realizó esta investigación a través de los estudios descriptivos, en donde se puede identificar la Creatividad General de los estudiantes del Programa de Psicología. En efecto, se realizó un tipo transeccional descriptivo, donde se recolectaron los datos de la aplicación de la prueba PIC-A en un momento único.

### ***Población y Muestra***

La población está conformada por los estudiantes de segundo (II) a noveno (IX) semestre del Programa de Psicología de la Universidad Surcolombiana, mayores de edad y que no tenga limitantes cognitivos ni motores, con una población de 410 estudiantes que cumplen con dichas características.

Para determinar la muestra se utilizó un muestreo no probabilístico donde la recolección fue de tipo intencional, ya que la muestra cumple con unos criterios específicos de inclusión para finalmente obtener una muestra de 135 sujetos.

### ***Criterios de Inclusión***

Los criterios que se tuvieron en cuenta para la participación de los sujetos en la investigación son los siguientes:

1. Estudiantes de la Universidad Surcolombiana (Psicología)
2. Participación de forma voluntaria
3. Igual o mayor de 18 años
4. Este cursando de 2° a 9° semestre, no se tuvo en cuenta la participación de los estudiantes de décimo (X) semestre por su disponibilidad.
5. No presente limitantes cognitivas y/o motrices

### ***Criterios de Exclusión***

Los únicos criterios de exclusión fueron los siguientes:

1. La ejecución incorrecta de la Prueba
2. Los estudiantes no pertenezcan a los semestres establecidos.

### ***Instrumento***

En la presente investigación se utilizó la prueba PIC-A, Prueba de Imaginación Creativa para Adultos que tiene como finalidad medir la Creatividad Narrativa y Gráfica. Esta prueba tiene como autores a Teresa Artola, Jorge Barraca, Pilar Mosteiro, Isabel Ancillo, Belén Poveda y Natalia Sánchez, su procedencia es TEA Ediciones 2012. Su aplicación puede ser de forma individual o colectiva con una duración de 45 minutos aproximadamente. La prueba está compuesta de 4 juegos, de los cuales los 3 primeros pertenecen a la Creatividad Narrativa y el último a la Creatividad Gráfica.

Esta prueba cuenta con un coeficiente alfa de Cronbach de 0.83, es decir, que su confiabilidad es buena indicando que los diferentes ítems tiene una consistencia interna alta en el momento de medir sus índices o dimensiones y el constructo en general. Además cuenta con dos tipos de validez, la de constructo y la de criterio. En la de constructo se realizó una validez factorial (factor narrativo y gráfico) y los resultados indican la existencia de una estructura bifactorial, ya que los elementos correspondientes a los juegos narrativos puntúan significativamente el primer factor y los elementos del juego gráfico en el segundo. Y en la validez de criterio se hicieron diversos análisis de varianza entre los distintos grupos de estudiantes y profesionales comparando las puntuaciones en Creatividad General, Creatividad Narrativa y Gráfica (Artola, et al., 2012).

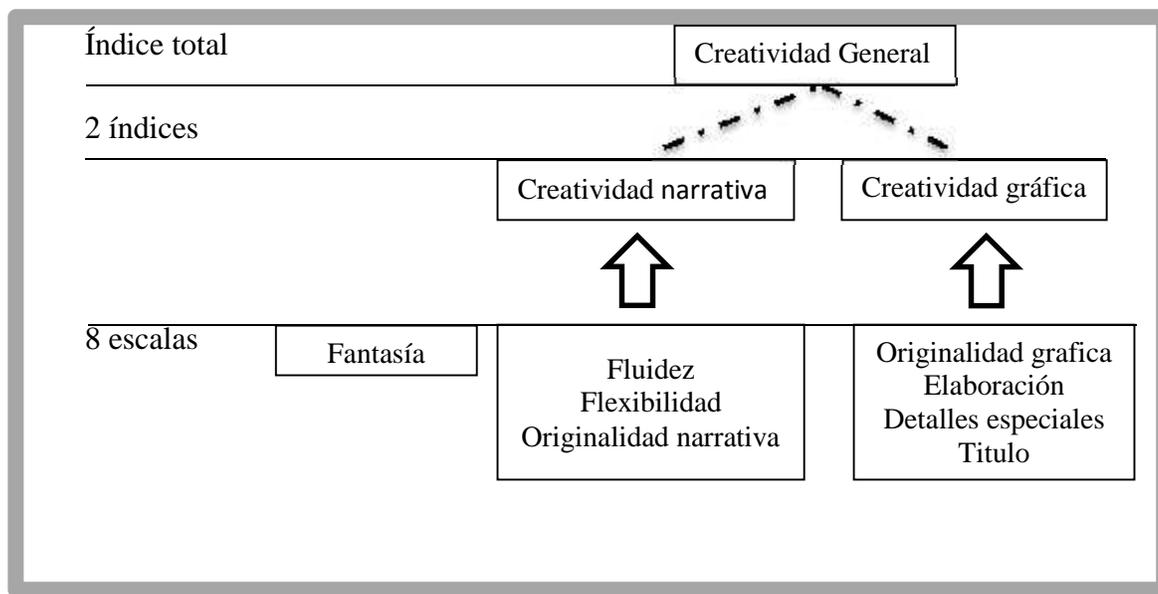


Figura 1. Estructura del constructo, dimensiones y sus escalas

### **Procedimiento**

El presente estudio se desarrolló a partir de 5 fases que se describirán a continuación:

**Fase I: Revisión de la Literatura:** Se hizo una revisión teórica del tema (Creatividad) para luego, trazar los objetivos del anteproyecto.

**Fase II: Búsqueda de Instrumento:** Una vez definido el interés de la investigación, pasamos a la búsqueda de diferentes pruebas que evaluarán la creatividad, y a su vez, la cotización. De esta manera, se seleccionó la prueba y por medio de PSEA S.A.S, se adquirió la prueba PIC-A (Prueba de Imaginación Creativa para Adultos) y así, realizar su respectiva revisión para la aplicación.

**Fase III: Convocatoria y Aplicación de la Prueba:** Se convocaron a los estudiantes del Programa de Psicología; a través, de un grupo creado en una red social y de voz a voz con el apoyo de los docentes, teniendo en cuenta los criterios de inclusión para participar de la investigación. Los estudiantes que accedieron a participar, se les explicó el objetivo de la investigación, por medio del Consentimiento Informado, el cual todos los participantes debían de firmar antes de la ejecución de la prueba.

La aplicación de los ejemplares de la muestra se llevó a cabo en un mes, de forma individual y grupal, con una duración aproximadamente de 45 minutos.

**Fase IV: Análisis de los Resultados:** Los resultados de las pruebas se sistematizaron en una base de datos de Excel y posteriormente en el SPSS 15.0 para su respectivo análisis.

**Fase V: Conclusiones y recomendaciones:** luego de haber obtenido los resultados y posteriormente analizarlos se realizaron las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

### ***Variables***

El constructo estudiado en la presente investigación es la Creatividad, entendida como “la estimación del potencial creativo del sujeto, de su capacidad para transformar, combinar y establecer nuevas relaciones entre los elementos, generando sus propias ideas” (Artola et al., 2012, p. 40). La Creatividad se compone de dos dimensiones, la Creatividad Narrativa y la Creatividad Gráfica. La Creatividad Narrativa “es una medida

del pensamiento divergente cuando se aplica a la solución de problemas de contenido verbal” (Artola et al., 2012, p. 40), como la fantasía, la fluidez, la flexibilidad y la originalidad narrativa y la Creatividad Gráfica es “el grado en que un sujeto es capaz de llevar a cabo asociaciones y nuevas combinaciones a la hora de trabajar en tareas no verbales” (Artola et al., 2012, p. 40), por medio de la originalidad gráfica, elaboración, detalles especiales y título.

A continuación se detallan las escalas de cada dimensión con su definición:

- Fantasía: es la capacidad de ir más allá del estímulo que se presenta en la lámina, de imaginar cosas que no están presentes o que derivan del estímulo presentado.
- Fluidez: es la aptitud del sujeto de producir un gran número de ideas.
- Flexibilidad: es la aptitud del sujeto para producir respuestas muy variadas, pertenecientes a categorías o temas muy diversos.
- Originalidad narrativa: es la aptitud del sujeto para producir ideas alejadas de lo evidente, habitual o establecido. Se caracteriza por la rareza de las respuestas dadas.
- Originalidad gráfica: es la aptitud del sujeto para producir ideas alejadas de lo evidente, habitual o establecido pero mediante la producción gráfica (dibujos).
- Elaboración: es la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas. El grado de elaboración irá en función del número de detalles adicionales utilizados para desarrollar la respuesta, además de lo necesario para comunicar la idea base.

- Detalles especiales: es la aptitud del sujeto para utilizar detalles

llamativos y poco frecuentes en la mayoría de los sujetos, como uniones de varios dibujos, inversiones, rotaciones, expansiones, sensación de movimiento, dibujo en tres dimensiones, sensación de perspectiva, simetría, transparencia, reflejos en los diferentes dibujos.

- Título: es la aptitud del sujeto para proponer un título elaborando una frase adecuada para cada dibujo, más o menos sorprendente y no meramente descriptiva.

Para el análisis de los resultados fue necesario establecer tres niveles; bajo (1-24), medio (25-74) y alto (75-99), a partir de los puntajes percentiles de la prueba. A continuación se describe los niveles por constructo, dimensiones y escalas:

Tabla 1 *Descripción de los niveles de la Creatividad con sus dimensiones*

	NIVELES	DESCRIPCIÓN DEL NIVEL
CREATIVIDAD NARRATIVA	BAJO	Genera pocas ideas diferentes ante una situación
	MEDIO	Capaz de generar soluciones muy frecuentes.
	ALTO	Capacidad de generar muchas y diferentes soluciones novedosas para abordar una situación
CREATIVIDAD GRÁFICA	BAJO	Realiza dibujos convencionales con pocos detalles
	MEDIO	Producen imágenes con poco detalles que adornen la idea.
	ALTO	Capacidad de producir imágenes novedosas con detalles que embellezcan la idea
CREATIVIDAD GENERAL	BAJO	No realiza asociaciones para transformar algo convencional
	MEDIO	Realiza asociaciones que no resultan novedosas
	ALTO	Capaz de realizar transformaciones a través de asociaciones novedosas, tanto orales como escritas, de forma subjetiva.

Tabla 2 Descripción de los niveles de la escala de Fantasía y la Creatividad Narrativa y Gráfica con sus escalas

DIMENSIONES	ESCALAS	NIVELES	DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES
	FANTASÍA	BAJO	Describe o menciona objetos y personas que se encuentran en la lámina
		MEDIO	Menciona objetos que están y no están en la lámina en poca proporción
		ALTO	Menciona y trascienden el contenido de la lamina
CREATIVIDAD NARRATIVA	FLUIDEZ	BAJO	Realiza poca cantidad de ideas acerca del estímulo
		MEDIO	Produce ideas esperadas frente al estímulo
		ALTO	Produce mayor cantidad de ideas ante el estímulo
	FLEXIBILIDAD	BAJO	Genera pocas alternativas frente a una situación
		MEDIO	Genera alternativas necesarias para la solución de una situación
		ALTO	Capaz de generar diversas alternativas ante un estímulo
	ORIGINALIDAD NARRATIVA	BAJO	Produce ideas frecuentes
		MEDIO	Produce ideas no frecuentes
		ALTO	Produce ideas diferentes a lo habitual
CREATIVIDAD GRÁFICA	ORIGINALIDAD GRÁFICA	BAJO	Produce dibujos frecuentes
		MEDIO	Produce dibujos no frecuentes
		ALTO	Produce dibujos diferentes o novedosos
	ELABORACIÓN	BAJO	Desarrolla la idea de manera esquemática
		MEDIO	Desarrolla la idea con muy pocos elementos que la embellezcan
		ALTO	Desarrolla la idea a través de elementos que la embellecen
	DETALLES ESPECIALES	BAJO	No utiliza detalles especiales para realizar el dibujo
		MEDIO	Utiliza muy pocos detalles especiales para realizar el dibujo
		ALTO	Emplea detalles especiales no frecuentes
	TITULO	BAJO	Asociación de lo gráfico con lo verbal de una manera descriptiva
		MEDIO	Asociación de lo gráfico con lo verbal mediante ciertas aclaraciones
		ALTO	Asociación de lo gráfico con lo verbal de una manera figurativa

## CONSIDERACIONES ÉTICAS

Ya que la participación en la investigación fue de forma voluntaria se realizó un Consentimiento Informado (Anexo A) para la aplicación de la prueba PIC-A, práctica que está dentro del marco de la Ley 1090 de 2006, la cual rige el ejercicio y las normas éticas de trabajo del psicólogo.

Allí se estipula la utilización de pruebas validadas y confiables para la realización de diagnósticos y demás inferencias basadas en la aplicación de estas (Art.47).

En el capítulo VII, De la investigación científica, la propiedad intelectual y las publicaciones, se hace referencia a la responsabilidad del psicólogo en el proceso de investigación, donde se incluye el tema de estudio, la metodología y el análisis de las conclusiones y resultados de la investigación, así como el respeto y dignidad hacia los derechos de los participantes como la confidencialidad y el conocimiento de sus resultados; de igual manera los sujetos tenían la libertad de retirarse de la aplicación si así lo quisieran.

Así mismo en la Resolución 8430 de 1993, “Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud”, en el apartado de las disposiciones generales refiere que la investigación para la salud debe contribuir al conocimiento de los procesos biológicos y psicológicos en los seres humanos (Art. 4) y

además dentro de los aspectos éticos debe prevalecer el criterio del respeto a la dignidad y la protección de los derechos y bienestar del sujeto en estudio (Art. 5) y su seguridad, expresando claramente los riesgos a los que podrían estar expuestos, los cuales no hay presentes en ésta investigación, puesto que no se realiza ninguna intervención o modificación intencionada de las variables biológicas, fisiológicas, psicológicas o sociales de los individuos (Art. 11).

En las investigaciones, no siendo esta la excepción, se protege la privacidad del individuo, identificándolo solo cuando los resultados lo requieran y éste lo autorice (Art. 8), contando también con el Consentimiento Informado por escrito del sujeto o representante legal, en este caso los sujetos en estudio son mayores de edad (Art. 6).

## RESULTADOS

La muestra estuvo constituida por 135 estudiantes, de los cuales 51 son hombres y 84 son mujeres pertenecientes a los semestres de segundo (II) a noveno (IX), siendo todos mayores de edad con una edad promedio de 20,47 años. En la siguiente tabla se especifica la muestra por semestre y sexo, donde se evidencia que hubo una mayor participación de los estudiantes de sexto (VI) semestre seguida de los de cuarto (IV) semestre y una menor participación en séptimo (VII) semestre.

Tabla 3

*Frecuencia sexo y semestre*

	Sexo		Total	
	Masculino	Femenino		
Semestre				
	Segundo	8	7	15
	Tercero	6	9	15
	Cuarto	5	23	28
	Quinto	4	5	9
	Sexto	9	21	30
	Séptimo	6	1	7
	Octavo	6	3	9
	Noveno	7	15	22
	Total	51	84	135

Para interpretar los datos de la muestra fue necesario realizar en el SPSS 15, las frecuencias estadísticas de los puntajes percentiles para obtener el nivel de cada una de las Escalas, Dimensiones y el Constructo de la prueba, a través de los percentiles 25 y 75, de los cuales se obtuvo los Niveles: Bajo, Medio y Alto, por lo que en la presente investigación los resultados se basan en los estadísticos descriptivos.

La Tabla 4, muestra los niveles de Creatividad General según las edades, en donde se observa que en el nivel medio se encuentra el 49.6% de la muestra de los cuales 19 estudiantes tienen 19 años, siendo ésta la edad de mayor concentración en toda la muestra con un 25,2%.

En el nivel alto hay una menor concentración de estudiantes con el 20% y en la edades de 25, 29 y 36 años se encuentran un estudiante por cada edad lo que equivale al 0,7% respectivamente, de la muestra.

Tabla 4

*Creatividad General según la edad*

		Creatividad General			Total
		Bajo	Medio	Alto	
18	F	11	10	4	25
	%	8,1	7,4	3,0	18,5
19	F	8	19	7	34
	%	5,9	14,1	5,2	25,2
20	F	7	11	4	22
	%	5,2	8,1	3,0	16,3
21	F	5	14	3	22
	%	3,7	10,4	2,2	16,3
22	F	3	6	3	12
	%	2,2	4,4	2,2	8,9
23	F	3	3	3	9
	%	2,2	2,2	2,2	6,7
24	F	1	1	2	4
	%	0,7	0,7	1,5	3,0
25	F	1	0	0	1
	%	0,7	0	0	0,7
26	F	0	1	1	2
	%	0	0,7	0,7	1,5
28	F	1	1	0	2
	%	0,7	0,7	0	1,5
29	F	1	0	0	1
	%	0,7	0	0	0,7
36	F	0	1	0	1
	%	0	0,7	0	0,7
Total	F	41	67	27	135
	%	30,4	49,6	20	100

Con el fin de identificar el nivel de Creatividad General entre hombres y mujeres la Tabla 5, nos indica que los hombres son más creativos que las mujeres ya que la mayoría de los primeros se encuentra en el nivel Alto y Medio con el mismo porcentaje 37,3% y las mujeres en el nivel Medio con 57,1%. Esto quiere decir que los hombres tiene una alta capacidad de realizar transformaciones a través de asociaciones novedosas, tanto orales como gráficas, mientras que las mujeres se mantienen en un término medio.

Igualmente los hombres en la Creatividad Narrativa se ubican en el nivel Medio y Alto con la misma proporción (35,3%) y en la Creatividad Gráfica con un 45,1% en el nivel Alto, mientras las mujeres en juntas dimensiones se encuentran en el nivel Medio con 54,8% en la Narrativa y 57,1% en la Gráfica. Que los hombres se ubiquen en el nivel Alto en la Creatividad Narrativa significa que tienen una alta capacidad de generar muchas y diferentes soluciones novedosas para la resolución de un problema mientras que en la Creatividad Gráfica producen imágenes novedosas y utilizan detalles que embellecen la idea. En las mujeres el hecho de estar en el nivel Medio en ambas dimensiones (Narrativa y Gráfica), las ubican en la capacidad de generar ideas o soluciones que resultan ser frecuentes ante una situación y producen imágenes con algunos detalles que no realzan la idea.

Tabla 5

*Frecuencias de la Creatividad y sus Dimensiones según el sexo*

Sexo	Niveles	Creatividad Narrativa		Creatividad Gráfica		Creatividad General	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Masculino	Bajo	15	29,4	6	11,8	13	25,5
	Medio	18	35,3	22	43,1	19	37,3
	Alto	18	35,3	23	45,1	19	37,3
	Total	51	100	51	100	51	100
Femenino	Bajo	31	36,9	15	17,9	28	33,3
	Medio	46	54,8	48	57,1	48	57,1
	Alto	7	8,3	21	25	8	9,5
	Total	84	100	84	100	84	100

En la tabla 6, se muestran las frecuencias del constructo y sus dos dimensiones. En dicha tabla se observa que los estudiantes tienen un nivel de Creatividad General Medio, con un porcentaje de 49,6%, es decir, que los estudiantes realizan asociaciones de naturaleza verbal y gráfica que no resultan tan novedosas al transformar lo convencional, en contraste con el nivel Alto donde se ubica la menor frecuencia con un 20%, lo que quiere decir que los estudiantes son capaces de realizar transformaciones a través de asociaciones novedosas, tanto orales como escritas, de forma subjetiva.

En cuanto a las dos dimensiones, se puede observar que los estudiantes de Psicología presentan en Creatividad Narrativa y Creatividad Gráfica un desempeño medio con un 47,4% y 51,9%, respectivamente. En la Creatividad Narrativa los estudiantes son capaces de ofrecer distintas soluciones ante un problema de naturaleza verbal y reestructurarlo, pero sus soluciones son convencionales. En cuanto a la

Creatividad Gráfica, ellos son capaces de producir imágenes sin muchos detalles que la adornen, siendo esta la que predomina en los estudiantes.

Tabla 6

*Frecuencias del Constructo y sus Dimensiones según las categorías*

Niveles	Creatividad Narrativa		Creatividad Gráfica		Creatividad General	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	46	34,1	21	15,6	41	30,4
Medio	64	47,4	70	51,9	67	49,6
Alto	25	18,5	44	32,6	27	20
Total	135	100	135	100	135	100

En la Tabla 7, se encuentran las escalas pertenecientes a la dimensión de la Creatividad Narrativa y la escala de Fantasía. Como anteriormente se mencionó los estudiantes se ubicaron en el nivel Medio en la Creatividad Narrativa así como en cada una de las escalas pertenecientes, Fluidez (55,6%), Flexibilidad (51,9%) y Originalidad Narrativa (48,9%). Lo cual indica que los estudiantes producen ideas esperadas frente al estímulo siendo capaces de generar alternativas necesarias para la solución de conflictos.

En cuanto a la Fantasía la mayor proporción de la muestra se encuentran ubicados en el nivel Medio con 65,9%, lo que hace referencia que los estudiantes mencionan objetos que están y no están a la vista, pero en poca proporción.

Tabla 7

*Frecuencia de la Fantasía y Creatividad Narrativa con sus escalas*

	Fantasía		Fluidez		Flexibilidad		Originalidad Narrativa		Creatividad Narrativa	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	33	24,4	45	33,3	45	33,3	28	20,7	46	34,1
Medio	89	65,9	75	55,6	70	51,9	66	48,9	64	47,4
Alto	13	9,6	15	11,1	20	14,8	41	30,4	25	18,5
Total	135	100	135	100	135	100	135	100	135	100

La Tabla 8 muestra las frecuencias de la Creatividad Gráfica con sus 4 escalas.

En esta dimensión los estudiantes se ubicaron en el nivel Medio (51,9%); no coincidiendo con sus escalas en la ubicación de los niveles, puesto que en la Originalidad Gráfica puntuaron en el nivel Medio y Alto con un 38,5% en cada nivel, en la Elaboración se ubica en el nivel Bajo con 48,9%, en los Detalles Especiales en el Medio con 69,6% y en el Título en nivel Alto con 54,1%. Lo que significa que los estudiantes producen dibujos diferentes y novedosos de manera esquemática utilizando pocos detalles especiales para realzar el dibujo asignándole un título de manera figurativa por la asociación narrativa y gráfica.

Tabla 8

*Frecuencia de la Creatividad Gráfica y sus escalas*

	Originalidad Gráfica		Elaboración		Detalles Especiales		Título		Creatividad Gráfica	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	31	23,0	66	48,9	1	0,7	29	21,5	21	15,6
Medio	52	38,5	55	40,7	94	69,6	33	24,4	70	51,9
Alto	52	38,5	14	10,4	40	29,6	73	54,1	44	32,6
Total	135	100	135	100	135	100	135	100	135	100

## DISCUSIÓN

Es importante mencionar que la Creatividad en el contexto actual, ha tomado gran relevancia social, académica y personal, pues al ser considerada como una capacidad universal que todos tiene y que se puede incrementar a lo largo de la vida (Artola et al., 2012) sin importar la edad; se debe de investigar para tener una base que apoye programas y actividades.

La creatividad, aunque difícil de definir, se estudia desde diferentes ámbitos, mediante teorías propuestas por reconocidos investigadores, quienes han realizado estudios que son útiles y sirven de apoyo para recolectar información pertinente que son de contraste en la presente investigación.

Teniendo en cuenta el objetivo relacionado con la variable sexo, se encuentra una investigación de la Universidad Nacional en Colombia donde mencionan que el sexo masculino sí mantiene una relación significativa con la creatividad, es decir, que los hombres producen más asociaciones y nuevas combinaciones, lo que permite afirmar lo encontrado en la presente investigación cuando se evidencia que los hombres en las dos dimensiones, narrativa y gráfica, mantienen un mejor desempeño creativo en comparación con las mujeres, cabe resaltar que en la presente investigación los datos son descriptivos.

En cuanto a la Creatividad Gráfica, se halló que esta es la dimensión con mejor desempeño, en comparación a la Creatividad Narrativa, es así como en el estudio

realizado por Artola et al. (2011), se obtuvo un resultado similar en cuanto a que la Creatividad Gráfica de los adultos tiende a arrojar mejores resultados, en comparación con los otros grupos de edades pertenecientes en dicho estudio, en la que plantean un nivel elevado de creatividad en la infancia, la cual va declinando con el pasar del tiempo hasta llegar a la finalización de la educación secundaria donde vuelve a mostrar incrementos.

En las escalas de la Creatividad Narrativa la muestra se ubica en el nivel medio, sin embargo Artola, et al. (2011) refiere que los adultos son más fluidos y flexibles que los más pequeños (niños), puntos que se asemejan pero que difieren porque la muestra de esta investigación solo se centró en los adultos mientras que Artola hace un contraste en las diferentes edades, resultados que podrían o no diferenciarse por la población y la educación, ya que el instrumento utilizado es español.

Artola, et al. (2011) también en su investigación menciona que con el paso de los años la creatividad mejora, lo que significa que los adultos son más creativos que los niños y adolescentes y que su mejoría es progresiva con la edad, ya que en la adultez podemos evaluar de manera más explícita los componentes creativos, puesto que en dicho momento se enfrenta a retos que están más comprometidos con la labor cotidiana de ser creativos, en la que los valores de fluidez y flexibilidad presentan una alta relación con la edad y el pensamiento divergente, en la cual los adultos son capaces de proporcionar más respuestas variadas que pueden ser atribuidos a la experiencia, si bien esto es relevante en esta muestra se podría inferir que si los adultos están en un nivel medio, ¿qué desempeño podrían tendrían los niños?

La relación entre la creatividad y la carrera de psicología, debería ser inherente en el desempeño profesional del quehacer del psicólogo, ya que, esta carrera tan diversificada con sus ramas o áreas de trabajo, lleva a que el estudiante se prepare en la academia, sin embargo, este espacio que se brinda es poco favorable para el desarrollo de ésta; utilizando métodos tradicionales, sin apoyo de principios didácticos en el aula. No es lo más adecuado para la formación de estos psicólogos, que se enfrentaran a diferentes situaciones, resaltando la imaginación como un elemento fundamental en la resolución de problemas, así como para poder anticiparse a los mismos y dar salida a las necesidades que puedan ir surgiendo en el contexto laboral, sabiendo que la creatividad es una cualidad humana educable que puede ser desarrollada como cualquier otro comportamiento.

Donolo y Rinaudo (2008) en una de sus cinco perspectivas, especialmente en la de Construcción del conocimiento y la creatividad, mencionan que los estudiantes tiene dificultades en utilizar sus conocimientos, ya que solo elaboran respuestas sencillas y de bajo nivel de abstracción y señalan que el transferir y utilizar conocimientos en situaciones nuevas requiere de un proceso y actitud creativa, que se pueden equiparar con los resultados obtenidos, que si bien los estudiantes de Psicología tienen una creatividad Media puede ser a la falta de actitud y/o habilidades que potencialicen la creatividad finalmente, porque si están ubicados en este nivel no es por ausencia o falta de creatividad sino de prácticas pedagógicas activas que los prepara para las demandas de la sociedad, pues es el ámbito de la educación superior un ambiente propicio de libertad, para abandonar o dejar de lado las viejas prácticas y manejar un estilo de pensamiento divergente.

## CONCLUSIONES

El objetivo principal de esta investigación estuvo encaminado a identificar el nivel de Creatividad Narrativa y Gráfica y por consiguiente la General. Con los resultados obtenidos se pudo conocer que los estudiantes realizan asociaciones tanto verbales como gráficas, pero que no resultan tan novedosas al poder transformar lo convencional.

Las variables sociodemográficas presentes en el estudio, sexo y edad, permitieron establecer que los hombres se desempeñaron mejor, puesto que tuvieron un nivel Alto tanto en las dimensiones como en la Creatividad General. En cuanto a la edad se encontró que la mayoría de los estudiantes que aplicaron la prueba se encuentran entre las edades de 18 a 21 años ubicándose en el nivel Medio de la Creatividad General.

Al analizar la Creatividad Narrativa y sus escalas, dimensión que está ligada al programa de Psicología por requerir herramientas verbales, se concluyó que los estudiantes mencionan y describen estímulos que están a la vista y también aquellos que no están, aunque en una menor proporción afectando la fluidez y arrojando alternativas que no varían y que no resultan diferentes a lo tradicional, también puede deberse a la cohibición de los estudiantes al momento de escribir las ideas en cada uno de los juegos, pues aunque se encontraban expuestos a un espacio de libertad imaginativa siempre estaban dudando que sus ideas no fueran lógicas o correctas a pesar de las instrucciones dadas. Resultados que difieren con los obtenidos en la parte gráfica puesto que hay un

mejor desempeño en contraste con lo verbal, y estos pueden deberse a los intereses y a las aptitudes que algunos estudiantes tienen frente al dibujo.

## RECOMENDACIONES

### *Recomendaciones Científicas*

Es importante que para próximas investigaciones se realice el proceso de adaptación y validación de esta prueba, teniendo en cuenta más variables sociodemográficas.

La Prueba de Imaginación Creativa (PIC) es un instrumento psicométrico que consta de tres versiones creadas para las distintas edades; niños, jóvenes y adultos, lo cual hace pertinente realizar una investigación que abarque las tres generaciones de edad para determinar el desempeño evolutivo de esta capacidad.

Para la aplicación del ejemplar de la prueba se recomienda ejecutarla de forma individual y no colectiva, puesto que permite que el sujeto la desarrolle sin presiones, ya que de manera colectiva se presenta la oportunidad de terminar antes de tiempo y esto genera un nivel de ansiedad en los demás sujetos.

Este trabajo sirve como línea base, que apoya la realización de investigaciones posteriores encaminadas al mejoramiento o potencialización de la creatividad.

### ***Recomendaciones Institucionales***

El sistema educativo, en el caso particular de la enseñanza superior, debe crear espacios propicios a la apertura de un pensamiento divergente, caracterizado por la producción en lugar de reproducción, que les permita a los estudiantes y futuros profesionales solventar los problemas de una manera creativa. (Chacón, 2005) en contraste con lo estipulado en la Ley de la Educación Superior, artículo 28 “... de conformidad con la presente Ley, reconoce a las universidades el derecho a darse y modificar sus estatutos, designar autoridades académicas y administrativas, crear, organizar y desarrollar sus programas académicos, definir y organizar sus labores formativas, académicas, docentes, científicas y culturales...” (Congreso de Colombia, 1992, p. 5).

Por lo tanto los presentes investigadores sugieren una revisión al pensum académico del Programa de Psicología a través de un análisis crítico que permita contrastar lo planteado en el Plan de Estudios con el Perfil del Egresado. Y así, tomar medidas del estado de la creatividad de estos estudiantes en formación, por medio de directrices como por ejemplo, la orientación de actividades basadas en las dificultades individuales y grupales de los alumnos; realizar actos creativos dentro de las clases; innovar, facilitar el surgimiento de las ideas creativas que promuevan el desarrollo de esta capacidad (Chacón, 2005).

Teniendo en cuenta uno de los aspectos clave para la verdadera transformación hacia la propuesta creativa es que el docente sea un participante más de esa experiencia de aprendizaje, que vivencie la creatividad y que fortalezca su trabajo con instrumentos

y métodos para estimular la creatividad de sus estudiantes, mediante un ambiente flexible que le permita proyectarse con una actitud de vida creativa y de esta manera obtener profesionales integrales dispuestos a brindar soluciones novedosas en las diferentes áreas de la psicología que respondan con alta calidad y de forma oportuna en el mundo laboral, situación que se sustenta en el Acuerdo Numero 002 de 2011, “... formar profesionales capaces de construir estrategias de intervención que superen la mirada individual y exclusivamente patológica de los problemas...” (Consejo Superior de la Universidad Surcolombiana, p. 4).

Es así que el Programa de Psicología está en la autonomía de crear programas y propuestas que promuevan un entorno positivo para el desarrollo del pensamiento creativo, el cual debe generarse con la ayuda la Universidad Surcolombiana puesto que también cumple un papel importante en la creación de ambientes de trabajo favorables, reconociendo los factores que estimula y bloquean la creatividad.

## REFERENCIAS

- Artola, T., Barraca, J., Mosteiro, P., Ancillo, I., Poveda, B., & Sánchez, N. (2012). *Prueba de Imaginación Creativa para Adultos. PIC-A*. Madrid: TEA Ediciones.
- Artola, T., Sánchez, N., Barraca, J., Ancillo Gómez, I., Mosteiro Pintor, P., & Poveda García, B. (2011). *Cambios en el pensamiento divergente a lo largo del ciclo vital: ¿son los niños y adolescentes más creativos que los adultos?*. Revista Prolepsis, Madrid. 41-55.
- Chacón, Y. (2005). *Una revisión crítica del concepto de creatividad. Instituto de investigación en educación*. Universidad de Costa Rica. 1 -30.
- Congreso de Colombia. (1992). *Ley 30 de Diciembre 28 de 1992. Por la cual se organiza el servicio público de la Educación Superior*. Colombia.
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación*. Colombia.
- Consejo Superior de la Universidad Surcolombiana. (2011). *Acuerdo Número 002 del 3 de Febrero del 2011. Por medio del cual se adscribe el Programa de Psicología a la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad Surcolombiana*. Neiva.
- Donolo, D., & Rinaudo, M. (2008). *Perspectivas y experiencias creativas para estudiantes universitarias*. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales-Universidad Nacional de Jujuy, 91-113.

- Galán Martínez, R. (2013). *Niveles de creatividad en estudiantes universitarios por áreas de conocimiento de una universidad pública*. X CONGRESO NACIONAL DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA (págs. 1 - 10). Veracruz: Consejo Mexicano de Investigación Educativa, A.C.
- González Rodríguez, L., Marín Polo, L., & Ruiz Velasco, A. (2013). *Estudio correlacional entre la imaginación creativa y las habilidades sociales en psicopedagogos*. *ReidoCrea*, 2, 122 -129.
- González, A., Tejada, M., Martínez, M., Figueroa, S. & Pérez, N. (2007). *Dimensiones del proceso creativo del investigador en psicología en México*. México: Universidad de Veracruzana.. 35-50.
- Granados, A., Ramirez, M. & Gonzales, R. (2011). *Diseño y validación de un programa de ajedrez para potenciar la creatividad en población escolarizada con edades entre 12 y 16 años de los colegios de la zona urbana de Neiva*. Colombia: Universidad Surcolombiana.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). México: S.A de C.V.
- Jiménez, A., Artiles, C., Rodríguez, C. & García, E. (2007) *Adaptación y baremación del Test de pensamiento creativo de Torrance: Expresión figurada. Educación primaria y secundaria*. Consejería de educación, cultura y deportes del gobierno de Canarias. 13-155.

- Limiñana Gras, R., Corbalán Berna, J., & Sánchez López, P. (2010). *Creatividad y estilos de personalidad, aproximación a un perfil creativo en estudiantes universitarios*. *Anales de Psicología*, 20, 273-278.
- Martínez, V. (2005). *Rumbos y Desafíos en Psicopedagogía de la Creatividad*. Universidad Complutense de Madrid, 169 -181.
- Porto Currás, M. (2008). *Evaluación para la competencia creativa en la educación universitaria*. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales- Universidad Nacional de Jujuy, 77-90.
- Rodriguez, M & Martín, A. (2005). *Manual de reflexión y autocrítica para innovar. Creatividad. Mujer Creativa, Mujer Completa*. México, 1-249.
- Santamaría, H., & Sánchez Ricardo. (2012). *Creatividad y Rasgos de personalidad en estudiantes universitarios: estudio transversal de asociación*. *Revista Colombiana Psiquiátrica*. 284-298.
- Steve, F. M. (2008). *Análisis del estado de la creatividad de los estudiantes universitarios*. UNIVEST, 1-8.
- Universidad Surcolombiana. (1994). *Estatuto General Universidad Surcolombiana Acuerdo 075*. Neiva.
- Yañes Guzmán, J. (2007). *Las Tics y las crisis de la educación*. Santiago de Chile: Biblioteca Digital Virtual Educa.



## ANEXOS

### *Anexo A Consentimiento Informado*

#### **CONSENTIMIENTO INFORMADO**

---

Yo \_\_\_\_\_ identificado con CC N° \_\_\_\_\_ participo de forma voluntaria en la investigación titulada Creatividad Narrativa y Gráfica de los estudiantes Del Programa De Psicología De La Universidad Surcolombiana, Autorizo a las estudiantes de la Universidad Surcolombiana, del programa de Psicología; Ángela Yulieth Conde Charry identificado con c.c. 1.075.264.407, Alba Yulieth Rodríguez Nieves identificada con c.c. 1.079.605.750 y Diana Carolina Vásquez Ramírez Identificada con c.c. 1.075.252.795 para que se me aplique la prueba, PIC-A (Prueba de Imaginación Creativa para adultos) formato original TEA Ediciones, así como autorizo hagan uso de los resultados.

Entiendo que se me han explicado los fines de dicha investigación y conozco que puedo retirarme de la aplicación cuando lo desee; además se me garantiza que la información recolectada no será divulgada para fines diferentes al científico-académico.

---

Firma del evaluado.

## Anexo B Ejemplar de Aplicación

# PIC-A

## Ejemplar

Apellidos:		Nombre:	
Edad:	Sexo: V / M	Fecha:	
Estudios/Profesión:			
Centro:			



Autores: T. Artola, J. Barraco, P. Mosteiro, I. Ancillo, B. Poveda y N. Sánchez.  
Copyright © 2012 by TEA Ediciones, S. A. Edita: TEA Ediciones, S. A.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 Madrid.  
Prohibida la reproducción total o parcial. Este ejemplar está impreso en **DOS TINTAS**. Si le presentan un ejemplar en una sola tinta es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio, **NO LA UTILICE**.  
Todos los derechos reservados - Printed in Spain. Impreso en España.



PIC-A

Ejemplar

## Juego n.º 1

Fíjate bien en la lámina que aparece en la página anterior. Tu tarea consistirá 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 escribir muchas ideas.

Ejemplo: **-Una persona toca la guitarra-**.

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. \_\_\_\_\_

No des la vuelta a la hoja hasta que se te indique.



PIC-A

Ejemplar

**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 de tubos 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. \_\_\_\_\_

**Ejemplar**

**PIC-A**

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

**No des la vuelta a la hoja hasta que se te indique.**



PIC-A

Ejemplar

**Juego n.º 3**

Imagina y contesta lo que tú crees que pasaría si fuera cierto lo que dice esta frase: ¿Qué ocurriría si las personas nunca dejaran de crecer?

*Ejemplo:* «**Que la ropa elástica se vendería mucho más.**».

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

Ejemplar

PIC-A<sup>®</sup>

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

**No des la vuelta a la hoja hasta que se te indique.**

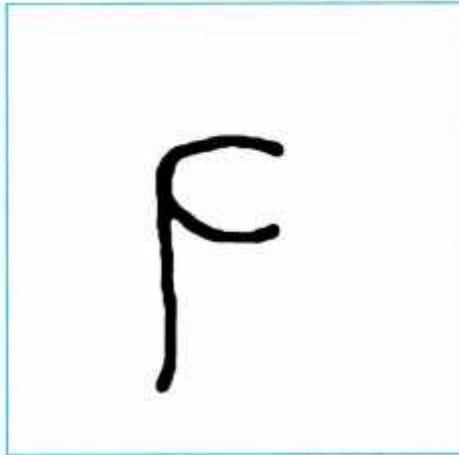


## PIC-A

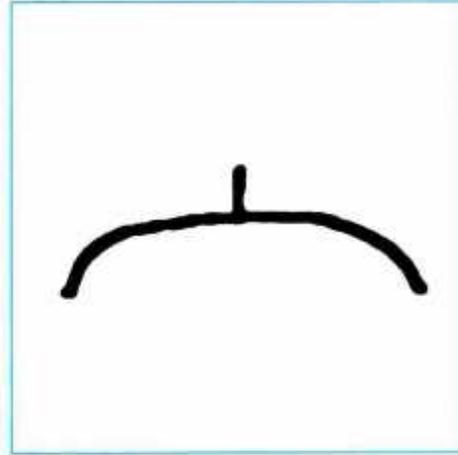
Ejemplar

## Juego n.º 4

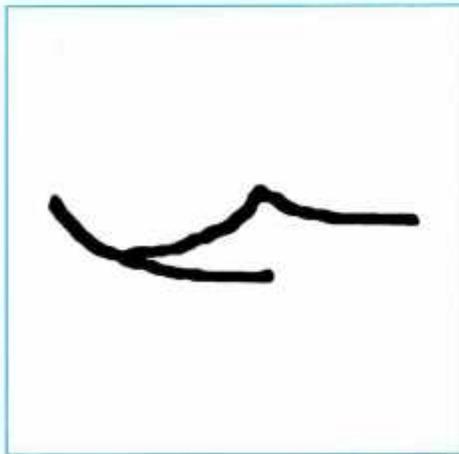
En esta página puedes ver unos dibujos incompletos. Intenta completarlos haciendo con ellos un dibujo tan original que a nadie más se le hubiera ocurrido. Después pon un título interesante a cada uno de los dibujos.



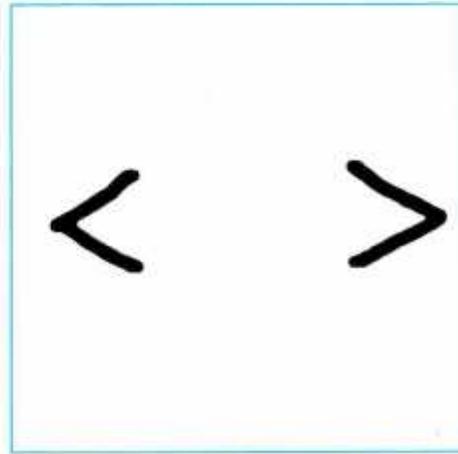
1. \_\_\_\_\_



2. \_\_\_\_\_



3. \_\_\_\_\_



4. \_\_\_\_\_



**MADRID • BARCELONA • BILBAO • SEVILLA • ZARAGOZA**

## Anexo C Cuadernillo de Corrección

# PIC-A

Prueba de Imaginación Creativa  
para Adultos

# Cuadernillo de corrección

### Datos de identificación

Apellidos: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: V M Fecha: \_\_\_\_\_

Estudios/Profesión: \_\_\_\_\_ Centro: \_\_\_\_\_

Nombre del evaluador: \_\_\_\_\_ Código: \_\_\_\_\_

### Resumen de puntuaciones

		Juego 1	Juego 2	Juego 3	Juego 4	=	PD	
Escala 1	Fantasia	<input type="text"/>				=	<input type="text"/>	
	Fluidez	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	Flexibilidad	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	Originalidad narrativa		<input type="text"/>	+	<input type="text"/>		=	<input type="text"/>
							II	
							PD Creatividad narrativa	
Escala 2	Originalidad gráfica				<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	
	Elaboración				<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	
	Detalles especiales				<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	
	Título				<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	
							II	
							PD Creatividad gráfica	
		<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>		
		PD Creatividad narrativa		PD Creatividad gráfica		=	PD Creatividad general	

Una vez calculadas todas las puntuaciones directas, trásíldas al perfil gráfico de la última página del cuadernillo.

Autores: T. Artola, J. Barasa, P. Mosolero, I. Anello, B. Pivella y N. Sánchez.  
 Copyright © 2012 by TEA Ediciones, S. A. Calle: TEA Ediciones, S. A.: Frey Bernardino Salvagón, 20. 28036 Madrid.  
 Permitida la reproducción total o parcial. Este cuadernillo está impreso en 100% PAPER. Si se presenta un cuadernillo en una sola tira es una reproducción ilegal.  
 En beneficio de la profesión y en el suyo propio, NO LA UTILICE. Todos los derechos reservados - Printed in Spain. Impreso en España.

## Juego 1

1. Revise las respuestas del sujeto y clasifíquelas atendiendo a las categorías. Cuando una respuesta incluya dos o más ideas completamente diferentes, cada una de ellas se computará como una respuesta independiente. En caso de que una respuesta haga referencia a varias categorías, deberá marcar con un círculo la segunda y sucesivas categorías a las que aluda esa misma contestación.
2. Cuente el número total de respuestas sin círculo y anote el resultado en la casilla **Fluidez Juego 1**.
3. Cuente el número total de respuestas clasificadas en las categorías 8 a 27 (ambas incluidas) y anote el resultado en la casilla **Fantasia**. Sume todas las respuestas, estén estas o no dentro de un círculo.
4. Cuente el número de categorías distintas en las que haya al menos una respuesta (tenga o no círculo) y anote el resultado en la casilla **Flexibilidad Juego 1**.

Fluidez Juego 1:

Fantasia:

Flexibilidad Juego 1:

Categorías	Respuestas	Categorías	Respuestas
1. Referencias al personaje de la guitarra o a acciones que puede realizar éste: está tocando la guitarra, el guitarrista ha roto la farola, está cantando...		15. Deseos, intenciones y pensamientos de los personajes: piensa que nadie se fija de él, el guitarrista piensa que está rota (la familia o la guitarra), quiere que alguien se caiga a la acera/calle, piensa que a nadie le gusta su música...	
2. Referencias al personaje de la ventana o a acciones realizadas por éste: está limpiando los cristales, está escuchando una canción, va a dar un recado a una señora de la calle, va a abrir la ventana...		16. Referencias al tiempo o momento en que tienen lugar los hechos: época histórica, estación del año, duración de los hechos... es un domingo, no es una hora muy adecuada para tocar...	
3. Referencias al personaje de la esquina o a acciones realizadas por éste: está mirando si alguien ve que ha roto una farola, está esperando a robar un bolso, está esperando...		17. Características físicas de la situación: hace calor, está lloviendo, está anocheciendo, la calle está sucia, hay mucho ruido, está muy oscuro, hay mucho bullicio...	
4. Referencias a acciones que impliquen interacción entre los personajes: está tocando una canción para la chica de detrás de la ventana, el de la esquina va a robar al guitarrista, se están sentando, le ofrece su amistad, el que está detrás de la ventana saludó al hombre de la guitarra...		18. Referencia a personajes o a acciones realizadas por personajes que no están en la lámina: alguien ha tirado un ladrillo al guitarrista para que se caiga, un policía vigila para que el guitarrista no corra peligro, alguien le da monedas porque le gusta su música, alguien ha roto una farola, la madre del guitarrista le fusca...	
5. Referencias al aspecto externo de los personajes: aspecto físico, salud, vestimenta, estatura, color de pelo, es atractivo, ve muy elegante, está sucio, tiene la cara arrugada...		19. Referencias a objetos o elementos que no están en la lámina: en el suelo hay colillas de cigarrillos, la casa tiene chimenea...	
6. Lugar donde se desarrollan los hechos (contexto geográfico): una zona residencial, la plaza de un pueblo, una pequeña ciudad...		20. Consecuencias o sucesos que pueden ocurrir después de la escena vista en la lámina: vuelven los ladrones y matan al guitarrista, nunca más volvió el guitarrista a tocar en esa calle...	
7. Mención de los objetos que están en la lámina: farola, ladrillo, plástico... (por un punto por cada objeto que mencione), han tirado un ladrillo, hay un alcantarilla, se puede ver una farola...		21. Referencias a cualquier aspecto que tenga que ver con lo mágico, esotérico, sobrenatural, futurista...: es un mago que tiene poderes, con su música hechiza a los viandantes, es la vida en Marte después del desastre...	
8. Descripción de los objetos que aparecen en la lámina: la farola parece hecha por el cristal, los edificios son muy altos...		22. Referencias a la identidad o a la ocupación de los personajes (edad, sexo, raza): es un mendigo, es un inmigrante, es un empresario...	
9. Estado psicológico, emocional o moral de los personajes: está loco, es muy aburrido, está triste, desconfía del mendigo, es un soñador...		23. Desenlace: el guitarrista nunca volverá, la policía detendrá al guitarrista por mendigar, se convertirá en un pueblo fantasma tras un desastre natural...	
10. Referencias a posibles relaciones entre los personajes: se conocen, son amigos, son rivales, son novios...		24. Referencia a cualquier aspecto que tenga que ver con el misterio: la alcantarilla es la guarida de un atracador, alguien acocha para robar, es un plan para atracar un banco...	
11. Referencias a la historia pasada/familiar de los personajes: es huérfano, es un ex-presidario, es un alcohólico rehabilitado...		25. Título de la lámina: El día después. Fiestas patronales. Mito y su guitarra...	
12. Referencias a la música del guitarrista: es una melodía que no agrada a todo el mundo, sin acordes mediterráneos, es una canción de amor...		26. Crítica, juicio, opinión y sentimientos que evoca la lámina: es una zona descompensada de ricos y pobres porque sólo hay una casa baja, el paisaje recuerda a Nueva York, es una escena melancólica, está muy mal dibujado...	
13. Antecedentes o sucesos ocurridos antes de la escena que se ve en la lámina: ha habido mucha gente paseando ese día, han intentado robarle hace unos minutos, ayer llegó desde su pueblo natal...		27. Otras.	
14. Referencias a animales que no están en la lámina: hay ratos que salen de la alcantarilla, la casa está llena de perros que no dejan de aullar...			

## Juego 2

1. Revise las respuestas del sujeto y clasifíquelas atendiendo a las categorías.
2. Cuente el número total de respuestas y anote el resultado en la casilla **Fluidez Juego 2**.
3. Cuente el número de categorías distintas en las que haya al menos una respuesta y anote el resultado en la casilla **Flexibilidad Juego 2**.
4. Multiplique el número de respuestas dentro de cada categoría por el valor que aparece en la columna **Coef.** y anote el resultado en la casilla **Orig.**, correspondiente. Sume todos los valores de la columna **Orig.** y anote el resultado en la casilla **Originalidad narrativa Juego 2**.

**Fluidez Juego 2:**

**Flexibilidad Juego 2:**

**Originalidad narrativa Juego 2:**


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



# Juego 4

- Compare los 4 dibujos del sujeto con la tabla de puntuación en originalidad gráfica y puntúelos. Sume las 4 puntuaciones y anote el resultado en la casilla *Originalidad gráfica*.
- Aquellas respuestas que no figuren en la tabla son respuestas originales a las que se les asignará 3 puntos.

**Originalidad gráfica**

Suma de los 4 dibujos

**Originalidad gráfica**

Puntos dibujo 1: <input style="width: 30px; height: 15px; border: 1px solid #ccc;" type="text"/>			Puntos dibujo 2: <input style="width: 30px; height: 15px; border: 1px solid #ccc;" type="text"/>			Puntos dibujo 3: <input style="width: 30px; height: 15px; border: 1px solid #ccc;" type="text"/>			Puntos dibujo 4: <input style="width: 30px; height: 15px; border: 1px solid #ccc;" type="text"/>		
0 puntos	1 punto	2 puntos	0 puntos	1 punto	2 puntos	0 puntos	1 punto	2 puntos	0 puntos	1 punto	2 puntos
Cabeza humana, cara, partes de la cara	Cuadras, tubo de sarampión, cilindro, lámpara, ventral motor, volador	Mapa, tablero	Manos, tenedor, coliflor, freno, arbolito, pizana, botella, plato	Banco, lancha, pistola, colchonero	Perro, máquina de gramífono	Zapato, bolígrafo, pie de alfiler, tela	Casa	Tirón, anillo	Pelillo o partes de animales, palo, pájaro, perro, carro...	Partes de personas, seres, animales	Legajo, máquina, jugo, alcohol
Animal, partes de su cuerpo, cara o cabeza	Red neuronal, letra, signo de interrogación	Ala	Cara, cabeza humana, partes de la cara	Ala	Báscula, indicación	Mac. alas	Batid. cocodrilo, legajo	Gorra, sombrero, gorra, letra	Partes de la cara: ojo, nariz, boca...	Banco, lancha, pistola	Barra
Sera, jarro, florero, regalo	Red, planta, caravana, girafel	Bicicleta, motocicleta	Animal, partes de su cuerpo, cara o cabeza	Balanza, lámpara, peso	Cara, leño, cuerpo de otro	Animal, partes de su cuerpo, cara o cabeza	Figura humana, partes del cuerpo	Gato, animal, parte, pantalón	Figura humana	Sera (jarro, lámpara...)	Ricota
Gato, animal, animalito, pascua, lago, avión	Lata, bote	Caca, animal, copa, red, matemática	Sombrero, letra, perro, coche	Tarta, pastel	Artesa, toro	Cabeza humana, cara, partes de la cara	Lámpara mágica	Animal que no sea un pez, partes de su cuerpo, cabeza o cara	Lámpara de las partes	Cabeza	
Vaca, botella, taza, probeta, puma	Figura humana, partes del cuerpo	Cuchillo, cara, ciudad, racocóndilo, toro	Cerdo, vehículo, automóvil	Botella, giró	Arco y flecha	Banco, lancha, pistola, tubo de surf	Pez, delfín, tiburón, ballena			Capilla de taladro, reloj, reloj, copa	Explosión, soldadura, avión
	Casa	Banco, trompeta	Parapente, sombrilla	Perro	Carroza, tintero	Parapente, montaña, barco	Tajeta, cuerpo, pistola			Cabeza, cara, animal	Cabeza
	Ala, lancha, avión	Disco		Figura humana, partes del cuerpo	Cuerpo de robot, alas, farolito, máquina		Ala de árbol, avión			Esfera, tel. giratorio	Cabezas
	Sombrero, gorra, abalora			Coche, cara, animal, DNI	Montaña, mont. pascua, árbol, árbol					Ropa, máquina, dibujo	
	Botella, vaso, copa, carne			Barbujina, stick, bote	Perro					Cara, leño, toro	
				Cuchillo, vela, letra	Lámpara					Sera (jarro, lámpara, copa, animal, reloj, máquina, campo, etc)	
				Ala, puma	Botella, motocicleta, bicicleta					Signos de ortografía, matemática o otras marcas	

## Juego 4

### Elaboración

Se asignará una **puntuación de 0, 1 o 2** en Elaboración a cada uno de los dibujos de acuerdo con los siguientes criterios:

- 0 puntos:** El dibujo no cuenta con ningún detalle o es esquemático.
- 1 punto:** El dibujo cuenta con algunos detalles que adoman la idea esencial.
- 2 puntos:** El dibujo está muy elaborado. Cuenta con abundantes detalles, sombras, colores, etc.

Consulte los ejemplos incluidos en el apéndice del manual para tener una idea clara de a qué se refiere cada criterio.

Dibujo 1	<input type="text"/>
	+
Dibujo 2	<input type="text"/>
	+
Dibujo 3	<input type="text"/>
	+
Dibujo 4	<input type="text"/>
Elaboración	<input type="text"/>

Suma la puntuación en Elaboración de los 4 dibujos y anote el total en la casilla **Elaboración**.

### Detalles especiales

Se otorgará **un punto por cada detalle** que aparezca en cada uno de los dibujos. A la hora de corregir esta escala es absolutamente necesario **consultar el apéndice del manual**. Ahí se recogen ejemplos reales de cada uno de los detalles enumerados a continuación:

- Unión** de dos o más de los dibujos en una misma figura.
- Rotaciones** o inversiones de los dibujos.
- Expansiones:** los dibujos traspasan los márgenes del ejemplar.
- Otros detalles:** tridimensionalidad, sensación de movimiento, simetría, asimetría, transparencia, etc.

Dibujo 1	<input type="text"/>
	+
Dibujo 2	<input type="text"/>
	+
Dibujo 3	<input type="text"/>
	+
Dibujo 4	<input type="text"/>
Detalles especiales	<input type="text"/>

Suma la puntuación en Detalles especiales de los 4 dibujos y anote el total en la casilla **Detalles especiales**.

### Título

Se asignará una **puntuación de 0, 1 o 2** en Título a cada uno de los dibujos de acuerdo con los siguientes criterios:

- 0 puntos:** El dibujo no tiene título o este es meramente descriptivo.
- 1 punto:** El título incluye ciertas aclaraciones.
- 2 puntos:** El título es sorprendente. Comenta el dibujo, se usan metáforas, etc.

Consulte los ejemplos incluidos en el apéndice del manual para tener una idea clara de a qué se corresponde cada puntuación.

Dibujo 1	<input type="text"/>
	+
Dibujo 2	<input type="text"/>
	+
Dibujo 3	<input type="text"/>
	+
Dibujo 4	<input type="text"/>
Título	<input type="text"/>

Suma la puntuación en Título de los 4 dibujos y anote el total en la casilla **Título**.

Perfil gráfico de resultados

Escala								Índices				
Fantasia	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad narrativa	Originalidad gráfica	Elaboración	Detalles especiales	Título	Creatividad narrativa	Creatividad gráfica	Creatividad general		
PD											PD	
Pc											Pc	
99	>36	>95	>46	>41	11-12	-	-	-	>188	>23	>206	99
98	33-35	87-94	44-45	55-60	10	8	>4	-	174-187	21-22	189-205	98
97	32	82-86	-	47-54	-	-	-	8	167-173	20	179-188	97
96	29-31	78-81	43	42-46	9	-	-	-	161-166	-	175-178	96
95	28	76-77	42	40-41	8	7	3	7	153-160	19	168-174	95
90	24-27	67-70	39-41	33-39	-	6	-	-	140-152	18	153-167	90
85	21-23	63-66	37-38	30-32	7	-	2	6	128-139	16-17	141-152	85
80	20	58-62	36	28-29	-	5	-	-	120-127	15	132-140	80
75	18-19	55-57	34-35	26-27	6	-	-	5	113-119	-	125-131	75
70	16-17	52-54	33	24-25	-	-	-	-	107-112	14	119-124	70
65	15	49-51	32	21-23	-	4	1	-	103-106	13	114-118	65
60	14	48	31	20	5	-	-	-	98-102	-	109-113	60
55	13	46-47	30	18-19	-	-	-	-	93-97	12	106-108	55
50	12	43-45	29	17	-	-	0	4	90-92	11	100-105	50
45	11	41-42	28	16	4	3	-	-	86-89	-	97-99	45
40	10	39-40	27	15	-	-	-	-	81-85	10	92-96	40
35	-	36-38	26	14	-	-	-	3	77-80	-	86-91	35
30	9	34-35	25	13	-	2	-	-	73-76	9	84-87	30
25	8	33-33	23-24	11-12	3	-	-	-	68-72	8	79-83	25
20	7	29-31	22	10	-	1	-	2	64-67	-	74-78	20
15	6	27-28	21	8-9	2	-	-	-	67-63	7	68-73	15
10	5	25-26	19-20	7	-	0	-	1	53-56	6	62-67	10
5	-	20-24	17-18	5-6	1	-	-	0	46-52	5	53-61	5
4	4	20	16	4	-	-	-	-	43-45	4	52	4
3	3	17-18	14-15	-	-	-	-	-	39-40	3	49-51	3
2	2	16	13	3	0	-	-	-	36-38	2	46-48	2
1	0-1	0-15	0-12	0-2	-	-	-	-	0-35	0-1	0-45	1
	Fantasia	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad narrativa	Originalidad gráfica	Elaboración	Detalles especiales	Título	Creatividad narrativa	Creatividad gráfica	Creatividad general	