

Capítulo 23

Creatividad y comprensión lectora: Herramientas para los procesos de enseñanza-aprendizaje

Moisés Antonio Cordero del Río

Hilda María Ortega Neri

Silvia del Carmen Miramontes Zapata

<https://doi.org/10.61728/AE20250577>



Introducción

En la presente investigación se utilizaron dos variables: la creatividad y la comprensión lectora. La primera siempre ha estado ligada al concepto de inteligencia, la cual es una cualidad que tienen los humanos. Debido a ella, fue como pudieron crear diversas herramientas o instrumentos que facilitaron la vida de los primeros seres humanos (Bassat, 2014). Por otra parte, la comprensión lectora es un concepto que trata de explicar cómo las y los alumnos de cualquier nivel educativo pueden extraer información de un texto, cuyo proceso se realiza de modo gradual, progresivo y no necesariamente lineal (Pérez, 2014). Estos dos serán la pieza clave para poder fundamentar las estrategias planteadas y diseñadas en esta intervención educativa. El objetivo principal fue desarrollar estrategias mediante el uso de la creatividad y de esta manera mejorar la comprensión lectora de las y los alumnos de la escuela telesecundaria “Manuel M. Ponce”, ubicada en la comunidad de San Antonio de la Calera, del municipio El “Plateado” de Joaquín Amaro, Zacatecas.

La metodología es de carácter mixto; se utilizaron técnicas cualitativas y cuantitativas. Para llevar a cabo el siguiente estudio, se diseñaron cinco sesiones que cubren las materias de español e historia, de acuerdo con los planes y programas que rigen el actual modelo educativo de educación básica. Estas fueron aplicadas a un total de 16 estudiantes, de las cuales 11 son mujeres y 5 son hombres. Antes de comenzar con la intervención, se utilizaron dos pruebas para medir la creatividad y la comprensión lectora. La primera consiste en evaluar la flexibilidad, la originalidad y la fluidez de manera narrativa y gráfica; lleva por nombre PIC-J y la segunda consistió en el examen de diagnóstico nacional para la educación básica PLANEA. Estos instrumentos serán fundamentales para poder determinar el nivel de logro de las dos variables anteriores. Las sesiones fueron implementadas durante el mes de marzo del 2022. Cabe mencionar que la presente investigación forma parte de un estudio más amplio, que lleva por título La

creatividad como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la comprensión lectora en el aula. Por último, se muestran los resultados de la intervención donde se compara la prueba aplicada antes y después de la intervención y las conclusiones del trabajo, seguidas de las referencias y los anexos pertinentes, de las pruebas aplicadas.

Aproximación teórica

La creatividad es uno de los aspectos más complejos de la naturaleza humana; es un proceso que eleva las potencialidades y habilidades fundamentales de una persona. Aunque siempre se limita a las manifestaciones artísticas, las perspectivas actuales coinciden en señalar que es una potencialidad que puede desplegarse en diferentes contextos, situaciones y áreas de conocimiento (Elisondo, 2018). Esta ha sido estudiada desde los años cincuenta por Guilford, que se considera padre de la creatividad, ya que fue el primero en estudiarla; para él, consiste en las aptitudes o características de los individuos creadores como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. Fomentar estas habilidades es el reto de las y los docentes, lo cual ayudará a potenciar las cualidades humanas del estudiante, ya sea creando estrategias o ambientes de aprendizaje (Ortega, 2014). Es ahí donde las investigaciones de este tipo son de suma importancia, ya que aportan nuevos conocimientos dentro del tema estudiado.

La segunda variable en importancia es la comprensión lectora, que es definida por Arandiga (2005). Consiste en tener la habilidad de descifrar un código de letras impresas para que estas tengan un significado y, como consecuencia, se produzca una comprensión del texto. Forma y construye una representación del significado de las letras y palabras, lo que conducirá a la comprensión de un texto. Este concepto se define de numerosas maneras, de acuerdo con la orientación metodológica que cada uno de las y los autores ha desarrollado en sus investigaciones. Por lo que, desde un enfoque cognitivo, la comprensión lectora se ha considerado como un producto o proceso.

Es importante mencionar que la comprensión lectora parte de otro concepto llamado leer o lectura. Goodman menciona que es un juego

psicolingüístico de adivinanzas; es un proceso en el cual el pensamiento y el lenguaje están involucrados en múltiples y continuas interacciones. Lo anterior queda entendido de una mejor manera con la siguiente cita:

Reading is a selective process. It involves partial use of available minimal language cues selected from perceptual input on the basis of the reader's expectations... efficient reading does not result from precise perception and identification of all elements, but from skill in selecting the fewest, most productive cues necessary to produce guesses... the ability to anticipate that which has not been seen, of course, is vital in. (Cruz y Escudero, 2012, p. 3)¹

Para terminar con esta sección, se hablará de las pruebas utilizadas, que fueron los instrumentos que permitieron medir cada una de las habilidades dentro de estas dos variables. Una prueba estandarizada para medir la creatividad es la Prueba de Imaginación Creativa (PIC), esta se puede aplicar en niños, jóvenes y adultos. En ella se cuantifica el producto y el proceso creativos; en cada uno de ellos se miden diferentes aspectos que indican la capacidad imaginativa y de fantasía que pueden tener los grupos sociales mencionados. A continuación, se describirá la Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (PIC-J), esta consiste en 4 juegos que evalúan la flexibilidad, la fluidez y la originalidad. Los tres primeros juegos miden la creatividad verbal, mientras que el cuarto juego califica la creatividad gráfica que tienen. Una vez terminada la prueba, los resultados emitidos son en percentiles, los que después son convertidos en baremos, de acuerdo con una tabla de correlación, por grupos de edad.

La segunda prueba fue el examen de diagnóstico para la educación básica (PLANEA), que consiste en evaluar el nivel que tienen las y los estudiantes en comprensión lectora de acuerdo con el grado escolar que cursan actualmente. Para evaluar el nivel que tienen, se estandarizó la prue-

¹ La lectura es un proceso selectivo. Implica el uso parcial de las claves mínimas del lenguaje disponibles seleccionadas a partir de la información perceptiva sobre la base de las expectativas del lector. La lectura eficiente no es el resultado de una percepción e identificación precisas de todos los elementos, sino de la habilidad para seleccionar la menor cantidad de claves y más productivas necesarias para producir conjeturas... La capacidad de anticipar lo que no se ha visto, por supuesto, es vital en la lectura (Cruz y Escudero, 2012, p. 3).

ba en tres niveles en una escala del 0 al 100 utilizando como base los estándares del Sistema de Alerta Temprana (SisAT), dando como resultado tres niveles de logro que fueron: Requiere apoyo (RA), en desarrollo (ED) y nivel esperado (NE); estos se pueden observar en la Tabla 1.

Tabla 1.

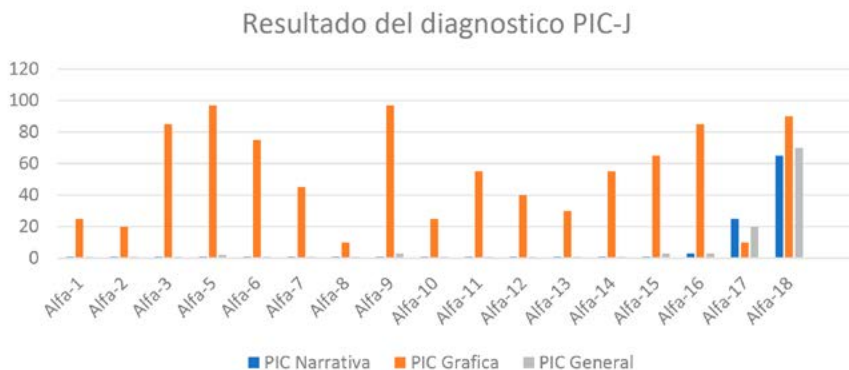
Escalas y niveles de logro PLANEA

Escala	Nivel
0-50	Requiere apoyo (RA)
60-80	En desarrollo (ED)
80-100	Nivel Esperado (NE)

Fuente: elaboración propia

Metodología

La metodología utilizada, de carácter mixto, se utilizó técnicas cualitativas y cuantitativas. Se diseñaron 5 sesiones; 3 fueron de la materia de español y 2 de historia, y fueron aplicadas a 16 estudiantes. Al terminar las sesiones, se procedió con la interpretación y resolución de la PIC-J y PLANEA; se omiten los nombres de los alumnos por la clave Alfa seguida de un guion que corresponde al número de participante. Los resultados en la PIC-J se muestran en la Tabla 2; la interpretación arrojó como resultados que los estudiantes no tienen un adecuado nivel de creatividad, además de que no lo han podido desarrollar adecuadamente. El aspecto de la creatividad que tiene mejores resultados es el de la creatividad gráfica; por citar un ejemplo, el Alfa-5 obtuvo una puntuación en baremos de 97, la más alta de todo el estudiantado. Esto no indica que cuente con la capacidad de innovar, un proceso imaginativo mediante dibujos o gráficas; por otro lado, el Alfa-8 no cuenta con esta habilidad desarrollada, ya que obtuvo una puntuación de 10 baremos, la más baja para este apartado.

Gráfica 1.*Resultados de la aplicación PIC-J**Fuente: elaboración propia*

Los resultados obtenidos de la prueba de PLANEA se muestran en la Tabla 3. Existen 13 estudiantes que se encuentran en el nivel RA y 4 en el ED, lo que indica que la mayoría requieren mayor apoyo para mejorar su comprensión lectora, mientras que los 4 restantes tienen un nivel en desarrollo. La técnica utilizada para obtener las puntuaciones consistió en cuantificar cada uno de los aciertos obtenidos en la prueba, multiplicarlos por cien y dividirlos por el número de aciertos totales; esto fue para obtener la puntuación en escala del 0 al 100. Para obtener el nivel de logro se utilizó la ponderación del SisAT, que consiste en RA, ED y NE.

Desarrollo

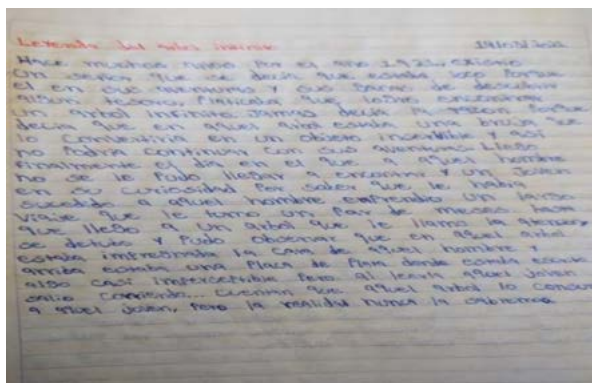
Se implementaron cinco sesiones que fueron diseñadas utilizando la creatividad como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esta manera mejorar la comprensión lectora de las y los estudiantes. Las actividades fueron aplicadas del día 15 al 31 de marzo del 2022; el tiempo utilizado fue de 50 a 120 minutos de acuerdo con las sesiones planteadas en la Tabla 4 de los anexos.

La sesión 1 consistió en redactar una leyenda, mito o fábula original e inventada por los alumnos. Una vez terminada, se realizó una lectura en voz alta. Al concluir la actividad, se recopilaron en una antología para

ser consultada en cualquier momento por el estudiantado. La actividad consistió en poder explotar su capacidad narrativa y creativa de tal manera que pudieran crear una historia propia con las características que tiene una leyenda, mito o fábula. En la Imagen 1, se puede apreciar la capacidad narrativa que tuvieron. Este es uno de los elementos claves que permitirán desarrollar su pensamiento imaginativo y de creación, promoviendo la resolución de problemas. Lo anterior permitirá que el estudiantado pueda mejorar su capacidad cognoscitiva y mejorar su pensamiento creativo. La segunda actividad consistió en el diseño de un guion para realizar un podcast. Se formaron equipos de tres personas para diseñar, editar y producir un guion con fines de entretenimiento, que mejoren sus capacidades de lenguaje oral, escrito y el desarrollo del pensamiento crítico.

Imagen 1

Producto de la sesión 1 antología de mitos y leyendas.



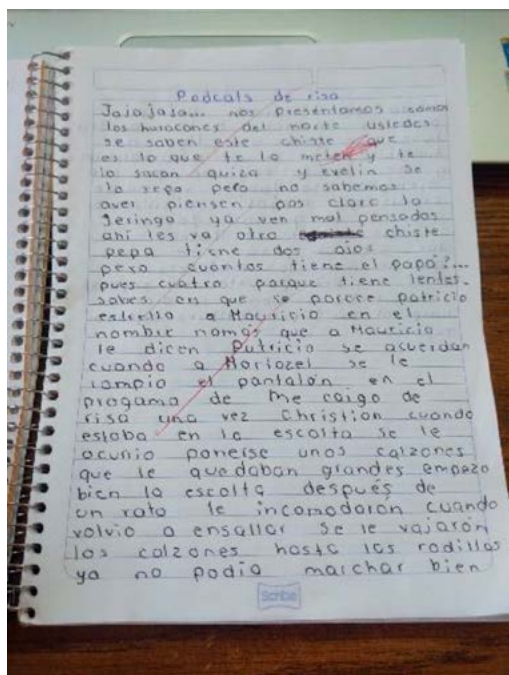
Fuente: elaboración propia.

En el podcast se hablaron temáticas variadas como películas, comics, música, donde se discutió ¿Por qué te gustó ese tema? ¿Por qué seleccionaste ese tema? ¿Qué te gusta de ese tipo de actividad o pasatiempo? Igual que en la sesión anterior, lo que se pretende hacer es aumentar su capacidad narrativa e imaginativa y generar en el estudiantado el pensamiento creativo que pueda revolucionar su capacidad de aprendizaje. En la Imagen 2 se observa uno de los guiones que fueron escritos, se aprecia el ingenio que pueden presentar cuando se fortalece la creatividad narrativa, que es una

de las habilidades que se cuantifican en la PIC-J, fomentado la capacidad de crear o diseñar sus propias narraciones verbales.

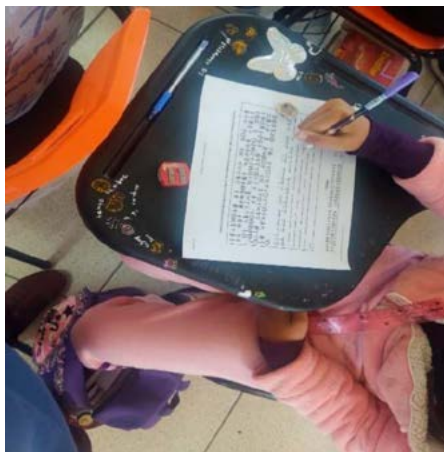
Imagen 2.

Producto de la sesión 2 guion del podcast.



Fuente: Elaboración propia.

La sesión 3, titulada “El código enigma” consistió en descifrar un mensaje secreto utilizando un código alfanumérico. Este mensaje permitió mejorar su capacidad de resolución de problemas y el mejoramiento de su capacidad narrativa, dándole sentido a los números o letras. Los mensajes codificados fueron dos, los cuales tenían una frase motivacional; para realizar la actividad se contó con 50 minutos. El contenido de los mensajes fue el siguiente: 1) Un pequeño empujón nunca viene mal a la hora de animarte para un examen para lograr las metas que tienes en la vida; 2) estudiar se trata de una tarea que requiere muchas horas de trabajo, dedicación y disciplina. Es habitual experimentar bajadas de ánimo o perder momentáneamente la ilusión. En la figura 1 se muestran los dos mensajes codificados.

Imagen 3*El código enigma**Fuente:* Elaboración propia.

Una vez terminada, se expusieron en el salón de clases y describieron una historia que sucedió dentro de la maqueta que diseñaron. Se promovió su creatividad gráfica, ya que fue importante diseñar y planear con distintos materiales reciclados, además de fomentar su capacidad verbal y de invención al situarlos dentro de esa época prehispánica. Estas fueron las 5 sesiones diseñadas e implementadas para mejorar su capacidad creativa y de comprensión lectora; en la Imagen 4 se observa una de las maquetas realizadas por los alumnos.

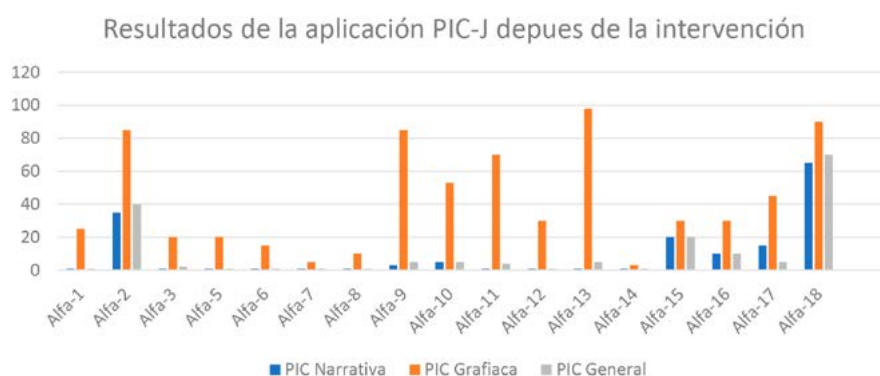
Resultados

Una vez finalizadas las 5 sesiones, se aplicó nuevamente la PIC-J para corroborar si se obtuvo un nivel mayor; los resultados están en baremos en una escala del 1-99 y se presentan en la Gráfica 2. Algunos sujetos mejoraron su puntuación; en la Gráfica 1, por ejemplo, el Alfa-2 en la primera prueba obtuvo una puntuación en PIC Narrativa de 1, mientras que en la prueba dos alcanzó los 35 baremos de puntuación. Esto se interpreta de la siguiente manera: es capaz de utilizar el pensamiento divergente y aplicarlo en la solución de problemas de índole verbal como la creación de histo-

rias con carácter original e imaginativo. Además del caso anterior, otros estudiantes también mejoran en este rubro, como Alfa-9, Alfa-10, Alfa-15 y Alfa-16. Por otra parte, el Alfa-18 mantuvo la misma puntuación que en la primera prueba; esto se debe a que su pensamiento divergente y su capacidad verbal se han mantenido a lo largo de la presente intervención, mientras que el Alfa-17 disminuyó, caso contrario al anterior.

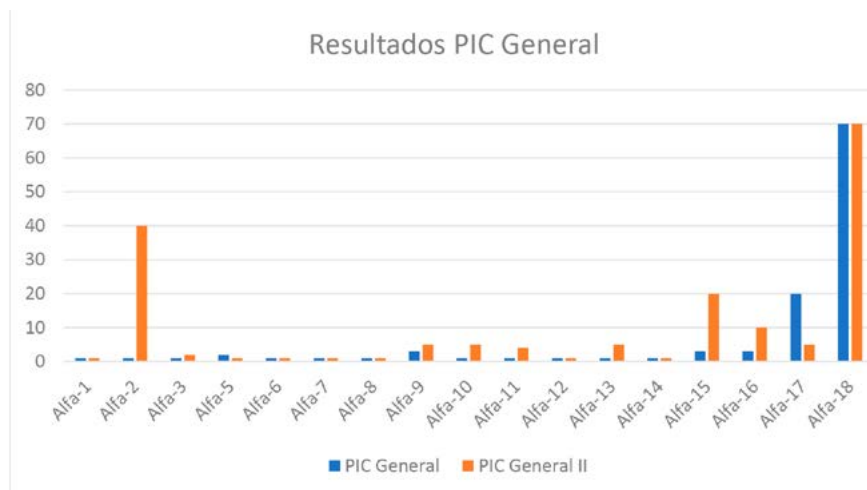
Grafica 2

Resultados de la aplicación PIC-J



Fuente: Elaboración propia.

En lo que corresponde a la PIC Gráfica, se observa que el 25 % de las y los estudiantes obtuvieron una puntuación mayor que en la primera prueba aplicada, mientras que el 50 % disminuyó su puntuación, ya que tuvieron mejores evaluaciones en la primera prueba que en la segunda, el 25 % restante no tuvo modificaciones en sus baremos y se mantuvo en la puntuación que habían obtenido durante el diagnóstico de esta intervención, las y los que obtuvieron una mayor puntuación se interpreta de la siguiente manera: son capaces de llevar a cabo asociaciones y nuevas combinaciones cuando se trata de realizar tareas no verbales como dibujos o la manipulación de elementos espaciales. Esta interpretación también nos dice que el estudiantado que obtuvo puntuaciones menores tiene complicaciones para realizar este tipo de actividades.

Gráfica 3*Resultados PIC General*

Fuente: Elaboración propia.

En lo que corresponde a la PIC General, se cuenta con las siguientes puntuaciones que están ubicadas en la Gráfica 3: el 41.17 % de los estudiantes tuvo una mejor PIC General, lo que indica que su capacidad para percibir la realidad de manera subjetiva, generar nuevas ideas y resolver problemas aumentó. Por otra parte, el 35.29 % de las y los alumnos obtuvieron una puntuación similar a la prueba uno, indicando que no mejoraron su percepción creativa. Esto puede ser por varios factores externos a las sesiones planteadas, como su falta de atención, su poca o nula participación, entre otros.

Conclusiones

Podemos concretar que las y los estudiantes mejoran en gran medida su pensamiento creativo, debido a las actividades planteadas en las 5 sesiones descritas en la metodología. Esto nos indica que las y los estudiantes que tienen un acercamiento hacia actividades creativas mejoran en gran medida su pensamiento creativo e imaginativo, además de la solución de problemas. Los estudios de este tipo permiten conocer la importancia en

el diseño y aplicación de actividades creativas, las que permiten mejorar en gran medida la capacidad de resolución de problemas, favoreciendo el pensamiento creativo. Cabe mencionar que las sesiones también pueden ser diseñadas para fortalecer todas las asignaturas de la malla curricular. Para finalizar el presente estudio en lo que corresponde a los resultados de la prueba PLANEA, hasta el momento en que se redactó el presente trabajo aún no se ha finalizado la parte que corresponde a su evaluación.

Referencias

- Artola, T., Barraca, J., Martín, C., Mosteiro, P., Ancillo, I., & Poveda, B. (2008). *PIC-J, Prueba de Imaginación Creativa-Jóvenes*. TEA Ediciones.
- Arándiga, A. (2005). Comprensión lectora y procesos psicológicos. *Liberrabit. Revista Peruana de Psicología*, 11, 49-61.
- Bassat, L. (2014). *La creatividad*. España: Conecta.
- Cruz, R., & Escudero, M. (2012). Models of reading comprehension and their related pedagogical practices: A discussion of the evidence and a proposal. *Mextesol Journal*, 36(2), pp. 1-18.
- Elisondo, R. (2018). Creatividad y educación: llegar con una buena idea. *Creatividad y Sociedad*, (27), 145-166.
- Pérez, E. (2014). Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas. *Investigaciones sobre lectura*, (1), 65-74.
- Ortega, H. (2014). *La creatividad en la enseñanza del docente universitario de la Universidad Autónoma de Zacatecas, México* [Doctoral dissertation]. Universidad Complutense de Madrid.

Anexo A. Resultados de la PIC-J y PLANEA

Tabla 2

Resultados de la aplicación PIC-J

Nombre	PIC Narrativa en baremos				PIC Gráfica en baremos					Creatividad General
	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad	Creatividad narrativa	Originalidad	Elaboración	Título	Detalles especiales	Creatividad gráfica	
Alfa-1	3	1	1	1	25	65	10	75	25	1
Alfa-2	1	1	15	1	2	80	20	75	20	1
Alfa-3	1	1	1	1	95	65	45	35	85	1
Alfa-5	2	1	1	1	85	90	75	75	97	2
Alfa-6	1	1	1	1	9	95	40	35	75	1
Alfa-7	1	1	1	1	55	80	10	35	45	1
Alfa-8	1	1	70	1	25	40	10	75	10	1
Alfa-9	5	1	1	1	90	95	10	95	97	3
Alfa-10	4	1	1	1	15	65	10	95	25	1
Alfa-11	2	1	1	1	75	50	15	60	55	1
Alfa-12	1	1	1	1	75	35	15	30	40	1
Alfa-13	1	1	1	1	60	35	15	30	30	1
Alfa-14	1	1	1	1	60	65	15	60	55	1
Alfa-15	5	1	2	1	60	65	30	60	65	3
Alfa-16	3	1	25	3	60	35	10	30	85	3
Alfa-17	35	5	25	25	35	2	10	35	10	20
Alfa-18	65	5	85	65	95	65	75	35	90	70

Fuente: elaboración propia

Tabla 3

Resultados de la aplicación PLANEA

Nombre	Nivel
Alfa-1	ED
Alfa-2	RA
Alfa-3	RA
Alfa-5	ED
Alfa-6	RA
Alfa-7	RA
Alfa-8	RA
Alfa-9	RA
Alfa-10	RA
Alfa-11	RA
Alfa-12	RA
Alfa-13	ED
Alfa-14	RA
Alfa-15	RA
Alfa-16	ED
Alfa-17	ED
Alfa-18	RA

Fuente: elaboración propia