

# Capítulo 16

---

## **Niveles de creatividad en estudiantes de la Universidad Autónoma de Zacatecas “Francisco García Salinas”, Campus Jalpa**

*Ma. de Lourdes Flores Acevedo  
Jennifer Rentería Conseción  
Faviola Salas Ramírez*

<https://doi.org/10.61728/AE20253585>



## Resumen

La creatividad es una habilidad que permite a los estudiantes la adaptación al medio y ser utilizada como herramienta de aprendizaje dentro del contexto académico para la formación profesional y laboral. Sin embargo, se pueden observar algunas limitaciones que influyen en su desarrollo, como los malos hábitos, sistemas educativos, la cultura, la religión, la familia, las actividades cotidianas, las adicciones, entre otros. Ante esta situación se busca conocer los niveles de creatividad en los estudiantes de la Universidad Autónoma de Zacatecas “Francisco García Salinas” Campus Jalpa; para ello se utilizó un enfoque por conveniencia, cuantitativo, descriptivo y de tipo transversal. Los resultados obtenidos fueron mediante la aplicación del Test CREA Inteligencia Creativa de Corbalán. Los participantes fueron 170 universitarios (50 hombres y 120 mujeres) de 2º, 4º, 6º, 8º y 10º semestre, de las carreras de Psicología, Ingeniería, Contaduría y Enfermería. Los resultados arrojaron que el 64% de los estudiantes obtuvo un nivel bajo, el 30 %, un nivel medio y un 6 %, un nivel alto de creatividad. Psicología, Contaduría y Enfermería fueron las carreras en las que los alumnos tuvieron niveles altos de creatividad; de la misma manera, a mayor semestre, aumenta el nivel de creatividad. Concluyendo que el sistema educativo, las herramientas didácticas y formas de estudio influyen en el desarrollo de la creatividad de los universitarios y de las carreras.

## Introducción

Actualmente, la creatividad se ha definido como una habilidad importante; permite tener la capacidad para pensar fuera de lo establecido, encontrando soluciones nuevas, novedosas y útiles; permite pensar, analizar, cuestionar y comprender la información sobre las relaciones entre causa-efecto y obtener soluciones múltiples ante un hecho, situación, alternativa o problemática.

Corbalán, Donolo, Alonso, Tejerina y Limiñana (2015) puntualizan que la creatividad, al atender la demanda presente, ayuda a brindar una mejor calidad de vida y dar asertivamente soluciones; por su parte, Vera

(2018) ha puntualizado los beneficios de la creatividad, que son el de promover la salud mental, psicológica, cognitiva, emocional, mejora la autoestima, la autonomía, independencia, seguridad, el bienestar emocional, reduce el estrés, la ansiedad y la depresión.

Etimológicamente, la palabra creatividad tiene su origen en los términos de latín *creatio* y *creare*, proviene del cristianismo como la creación del universo y la producción divina de la nada. Durante el siglo XVI, se relaciona con las personas artísticas y, al llegar hasta el siglo XX, con las aportaciones de la psicología y la Pedagogía abordan la creatividad como la capacidad o habilidad que presenta el ser humano, desde diferentes enfoques y teorías y, por consiguiente, logra ser manifestada en todos los ámbitos culturales (López, 1995).

Valdivia y Rodríguez (2019) en sus aportaciones describen los efectos que se producen en los empleos que se relacionan con las dinámicas económicas creativas, con los salarios urbanos en México; muestran que hay un incremento económico en empleos de industria, en ocupaciones creativas y que son inferiores en los salarios en las actividades económicas no creativas. Aunado a lo anterior, el desarrollo y en crecimiento de las ciudades se encuentran en condiciones por generar innovaciones, generar innovaciones, nuevos conocimientos, la utilización de la tecnología, lo cual favorece la evolución y la globalización del país.

González y Molero (2022) investigaron cuáles son las variables que se utilizan en la creatividad y la clasificación de estas variables según la etapa educativa (infantil, primaria, secundaria y estudios universitarios), realizaron una búsqueda en las bases de datos de Dialnet Plus y Web of Ciencia, detectaron que las investigaciones infantiles y de primaria se centran en aspectos de la personalidad y control de emociones, en los estudios de secundaria corresponden a analizar la resolución de problemas y en el nivel universitario se centra en los estilos del pensamiento, por lo tanto concluyeron que es necesario resaltar la creatividad en el ámbito educativo y es preciso conocer que variables pueden estar relacionadas con la creatividad y fomentar mediante una intervención adecuada en los alumnos.

## **Problemática**

Al desarrollar la creatividad de manera adecuada en los individuos permite la adaptación al medio y a las situaciones cotidianas que se generan, contemplando una mejor calidad de vida, desde el contexto académico hasta el laboral, obteniendo como resultado la autorrealización.

Este trabajo surge a raíz de un interés por conocer si la creatividad puede influir dentro del ámbito educativo, se ha observado que algunos estudiantes de la Universidad Autónoma de Zacatecas (UAZ), Campus Jalpa, han mencionado que durante su proceso de enseñanza y aprendizaje están presentando dificultades para solucionar sus conflictos personales, consideran los lineamientos académicos y del docente antes que cuestionar otras alternativas, trabajan las actividades académicas siguiendo indicaciones tradicionales y con poca participación en las aulas, incluso algunos refieren que la carrera que estudian influyo por la decisión de algún familiar, otros recuerdan que de pequeños jugaban, exploraban, manipulaban e inventaban, pero conforme crecieron fueron limitando estas conductas para atender las normas establecidas del hogar.

Por otra parte, los docentes han observado en las tutorías que durante los primeros semestres los alumnos muestran comportamientos similares al nivel de bachillerato, esperan recibir indicaciones y materiales para realizar las actividades, no tienen interés de iniciativa, poca participación en clases, no muestran ser autodidácticos y cuestionan muy poco. Los hábitos de estudio son de memoria, de repetición, con problemas en la comprensión lectora, dificultad para llevar la información teórica al campo práctico y poco interés en los temas del aula. Los primeros semestres muestran porcentajes de reprobación entre una o dos materias afectando su aprendizaje, no se preparan para los exámenes, los trabajos presentan faltas de ortografía, inadecuada estructuración e información empobrecida.

Pueden ser varias las causas que influyen en que el alumno universitario tenga un proceso creativo; por esta razón es importante que los docentes de las instituciones académicas logren ser agentes activos,

creativos, que estimulen y desarrollen los procesos cognitivos en sus alumnos, mediante diseños, planeaciones, planificaciones que habiliten a los estudiantes para ser más creativos, con un pensamiento divergente, independiente, autónomo, con respeto, imaginación, innovación y, a la par, con un respeto a la naturaleza.

Por lo que se ha decidido, como primer paso, conocer el nivel de creatividad en los estudiantes de la Universidad Autónoma de Zacatecas, “Francisco García Salinas”, Campus Jalpa.

## **Objetivos**

El objetivo general de este trabajo es “Conocer los niveles de creatividad en los estudiantes de la Universidad Autónoma de Zacatecas, “Francisco García Salinas”, Campus Jalpa.

## **Metodología**

La metodología que se utilizó fue bajo un enfoque cuantitativo, de un diseño no experimental, de tipo descriptivo, por conveniencia y de un estudio transversal.

## **Participantes**

Los participantes de esta investigación fueron 170 estudiantes universitarios (50 masculinos y 120 femeninos), de 18 a 55 años de edad, de primero a décimo semestre, de las carreras de Psicología, Ingeniería, Enfermería (escolarizada) y Contaduría (semi-escolarizada), siendo originarios de la región del sur del estado de Zacatecas.

## **Instrumento**

El instrumento que se utilizó para medir el nivel de creatividad fue el Test CREA. Inteligencia creativa: una medida cognitiva de la creatividad de acuerdo con Corbalán et al. (2015). El cual tiene como objetivo la valoración de la inteligencia creativa mediante una evaluación cognitiva

de la creatividad. Está conformado por el Manual CREA. Inteligencia creativa, tres hojas de respuesta y tres láminas de estímulo (lámina A imagen de un teléfono antiguo, lámina B imagen de un lugar con personas y lámina C imagen de un lugar con una persona y un mesero).

El instrumento consiste en mostrar una lámina donde se observará la imagen y posteriormente tendrá que elaborar las preguntas para posteriormente anotar en el protocolo, indicando que tendrá 4 minutos para realizar la actividad. Por lo que se dará dos protocolos para cada una de las láminas (lámina A y lámina B). No hay respuestas incorrectas, se detendrá cuando se diga “basta” y recuerde ajustarse a los espacios del ejemplar para elaborar las preguntas.

Para la evaluación del instrumento, se debe anotar el número donde se quedó la última pregunta anotada (N); enseguida se anota el número o espacios vacíos (O), el número de respuestas anuladas (An), el número de puntos extras por preguntas dobles ( $PD=N-O-An+Ex$ ), para obtener la Puntuación Directa (PD) y enseguida se va a la tabla según corresponda la edad y obtener la conversión en Percentil (P). Posteriormente, se obtienen los criterios interpretativos generales, que son: Alta 75 a 99: Excelentes posibilidades para el desarrollo de tareas innovadoras, producción creativa, inadaptación social, no hay un desarrollo intelectual adecuado y posibles riesgos derivables de excentricidad.

- Media 26 a 74: Moderado nivel en la producción creativa, no destaca por la innovación o por búsqueda de soluciones alternativas a los conflictos.
- Baja 1 a 25: Muestra una limitada capacidad para la producción creativa; no existe un interés especial por un cuestionamiento del entorno y cómo le es dado.

Elisondo (2015) registró la confiabilidad y la validez de este instrumento mediante la investigación que efectuaron en la Universidad de Murcia, España, donde la confiabilidad obtenida fue con el coeficiente del Alfa de Cronbach, en la Lámina A .984 y Lámina B .959, así como los valores

de Alfa superiores a 0.7 – 0.8 permiten considerar la validez.

### **Procedimiento de recolección de datos**

Para llevar a cabo esta investigación, se solicitó la autorización a la coordinadora del plantel de la UAZ Campus Jalpa, a los responsables de las carreras y a los docentes para aplicar el instrumento de Test CREA con los alumnos universitarios, el mismo que fue autorizado. Las aplicaciones se realizaron durante el semestre de febrero a mayo 2019. Posteriormente, se buscó a los docentes para solicitar su apoyo en cuanto al día y la hora para la aplicación del instrumento; cada aplicación se realizó en el horario de clases. Al llegar al aula, se realizó el saludo al docente y a los estudiantes universitarios. Mientras el docente daba algunas indicaciones con sus alumnos, se decidió acomodar el cañón, la computadora, la extensión y el material didáctico sobre el escritorio.

Enseguida se realizó una presentación personal y se explicó el objetivo de estar con ellos, que consistía en conocer su nivel de creatividad, por lo que se les pidió a los alumnos su participación voluntaria en este estudio, así como su disposición y, en caso de no interesarse, podrían retirarse del aula sin ningún problema (cabe mencionar que todos los alumnos decidieron participar). Cuando los estudiantes universitarios decidieron participar voluntariamente, se les pidió que guardaran silencio para empezar con las indicaciones. En primer lugar, se les preguntó si recordaban la elaboración de preguntas y las características que presentan; se escuchan sus comentarios y, al observar que no había dudas acerca de estas, se les dio la siguiente indicación: que se les entregaría dos hojas de respuesta donde deberían anotar sus datos personales con lápiz.

Después observan la imagen para elaborar el mayor número de preguntas por lámina en un tiempo de cuatro minutos, los cuales se cronometraron. En todo momento se buscó en la aplicación del test dar las mismas indicaciones en cada uno de los semestres, aclarando dudas, motivándolos a participar. Aproximadamente lo que se tardó para la aplicación del Test fueron 20 minutos por grupo, una vez que se finalizó la aplicación con el grupo se realizó un pequeño cierre, con la finalidad que el grupo participará de forma voluntaria acerca de la aplicación, don-

de la mayoría de los participantes argumentaron que la primera imagen no lograban identificar que objeto era y mientras que en la segunda se les facilitó por ser una imagen más social, después de esta actividad se recogió el material tecnológico, se agradeció al grupo y por último se despidió del docente dando las gracias.

### **Análisis de datos**

Una vez teniendo los datos del instrumento se procedió a realizar la captura y análisis de datos. Para ello se elaboró una plantilla en el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences o Paquete estadístico para las Ciencias Sociales, versión 22) con variables estructuradas y organizadas.

Posteriormente se capturaron los datos de cada uno de los participantes, fue necesario analizar e interpretar los resultados de la aplicación del Test, como se explicó en el instrumento y su puntuación, con lo que obtuvo las variables del puntaje directo y los niveles de creatividad de cada uno de los estudiantes. Para el análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva.

### **Resultados**

Una vez analizados los datos, los resultados que obtuvieron por parte de los estudiantes universitarios del Campus Jalpa en cuanto a los niveles de creatividad fueron los siguientes:

- 64 % nivel bajo de creatividad.
- 30 % nivel medio de creatividad.
- 6 % nivel de alto de creatividad.

Se presenta en la tabla 1 como fueron los resultados por cada una de las carreras Psicología, Ingeniería, Enfermería y Contaduría.

**Tabla 1.** Porcentajes de creatividad por carrera.

| <b>Carrera</b> | <b>Bajo</b> | <b>Medio</b> | <b>Alto</b> |
|----------------|-------------|--------------|-------------|
| Psicología     | 16 %        | 2 %          | 2 %         |
| Ingeniería     | 17 %        | 2 %          | 0 %         |
| Enfermería     | 12 %        | 8 %          | 2 %         |
| Contabilidad   | 19 %        | 18 %         | 2 %         |
| Total          | 64 %        | 30 %         | 6 %         |

*Nota:* Se muestra la información de las carreras de Psicología, Ingeniería, Enfermería y Contabilidad, donde se muestran los porcentajes obtenidos de Bajo, Medio y Alto en nivel de creatividad. Fuente: elaboración propia.

El porcentaje más alto obtenido en cada una de las carreras se ubica en el Nivel Bajo de creatividad. La carrera con más alumnos en el Nivel Bajo de creatividad fue la de Contaduría seguida por Ingeniería, Psicología y Enfermería. Las carreras que obtuvieron un Nivel más Alto de creatividad fueron Psicología, Contaduría y Enfermería, pero solo un 2 %.

## **Conclusiones**

De acuerdo a los resultados que se obtuvieron en la investigación, se puede concluir que la mayoría de la población universitaria se encuentra en el nivel bajo de la creatividad; se observa que las carreras de Psicología, Enfermería y Contabilidad obtuvieron 2 % en el nivel alto de creatividad, mientras que Enfermería fue 12 % de nivel bajo de creatividad. Se considera importante elaborar una investigación acerca de por qué estas carreras muestran estos resultados y, por consiguiente, concluir lo siguiente.

Elaborar proyectos educativos, que partan de la creatividad como una herramienta cognitiva y educativa, que genere en la sociedad ser parte fundamental y la aplicación de la misma a través de los estudiantes universitarios. Con la finalidad de estimular y desarrollar herramientas didácticas, personas activas que muestren interés por realizar cambios importantes en el ámbito educativo y profesional, que permita a la par generar una mayor habilidad para atender las necesidades que presenta la población ante los cambios constantes que presenta la sociedad. Proponer

elaborar una investigación que fuese de tipo longitudinal, para conocer más asertivamente la creatividad en los estudiantes universitarios en su paso por la universidad (5 años). Se recomienda en las investigaciones que se tome en cuenta la población (50% masculino y 50% femenino), las edades, los semestres y considerar algún instrumento para obtener mejores resultados.

### Referencias

- Corbalán. F.J., Donolo. C., Alonso. M., Tejerina. R. y Limiñana. M. (2015). *Inteligencia Creativa: Una medida cognitiva de la creatividad*. TEA, Ediciones.
- Elisondo, R. (2015). *Evaluación de la Creatividad. Análisis de variables alternativas relacionadas con la forma y el contenido de respuestas en el Test CREA* (Tesis doctoral). Universidad de Murcia. Departamento de Personalidad, Evaluación y tratamiento Psicológicos.
- Elisondo, R. (2015). La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación. Argentina*, 15(3).
- González. A. y Molero. M. (2022). Creatividad y variables relacionadas según la etapa educativa: revisión sistémica. *Revista de Educación ALTERIDAD*. 17(2). DOI <https://doi.org/10.17163/alt.v17n2.2022.06>
- López, A. (2015). *Juventud y creatividad*. Milenio. Universidad Central.
- Valdivia., M. y Rodríguez. I. (2019). Economía creativa y salarios urbanos en México. *Revista Problemas de Desarrollo*.
- Vera, J.S. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016 -2017* (trabajo de titulación previo a la obtención del título). Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca.