

CREATIVIDAD NARRATIVA EN ESTUDIANTES DE DOS ESTABLECIMIENTOS DE ENSEÑANZA MEDIA DE LA PROVINCIA DE ÑUBLE

VERBAL CREATIVITY IN STUDENTS OF TWO SECONDARY EDUCATIONAL INSTITUTIONS OF PROVINCE OF ÑUBLE

MG. PAMELA SENOCEAIN SILVA

Colegio La Purísima, Chillán, Chile.

pamela.senoceain.silva@gmail.com

DR. CARLOS OSSA CORNEJO

Universidad del Bio-Bio, Chillán, Chile.

coffa@ubiobio.cl

DOI: <http://doi.org/10.29035/ucmaule.52.45>

RESUMEN

Se realizó un estudio descriptivo para conocer el nivel de creatividad narrativa en estudiantes de dos establecimientos de enseñanza media de Ñuble, Chile. Participaron 216 alumnos de enseñanza media. El instrumento usado fue el Juego 1 de la Prueba de Imaginación Creativa (PIC-A). Los datos se analizaron mediante el Alfa de Cronbach y la correlación de Pearson (item-test), además de hacer análisis estadísticos descriptivos y de diferencias de medias. Los resultados muestran promedios de creatividad narrativa, tanto en dimensiones como prueba total, tendientes al

extremo inferior. También se encontró un nivel de confiabilidad alto ($\alpha = ,86$) y correlaciones de un grado moderado a fuerte y significativas ($p < ,01$). De igual forma, se determinó que existe una diferencia entre hombres y mujeres, y en niveles educativos, pero no entre establecimientos. Se concluye que las habilidades de creatividad narrativa no se desarrollan adecuadamente en el ámbito escolar.

Palabras clave: cognición, creatividad, medición, educación, adolescentes.

ABSTRACT

A descriptive study was carried out to know the level of narrative creativity in students of two secondary schools in Ñuble, Chile. 216 middle school students participated. The instrument used was the Creative Imagination Test, Game One (PIC-A). Data were analyzed using Cronbach's alpha and Pearson's correlation (item-test); Descriptive statistics and mean differences were also used. The results show averages of narrative creativity, both in

dimensions and total test, it is tending to the lower limit; A high level of reliability ($\alpha = .86$) and moderate to strong correlations were found ($p < .01$); there are differences between men and women, and educational levels, but not between establishments. It is concluded that the skills of narrative creativity are not properly developed in schools.

Key words: cognition, creativity, measurement, education, teenagers.

INTRODUCCIÓN

La creatividad es una de las nuevas exigencias sociales del siglo XXI y plantea que los currículos escolares puedan orientar sus procesos de aprendizaje hacia el desarrollo de habilidades de razonamiento profundo, crítico y creativo (Báez y Onrubia, 2016), promoviendo, además, que tales habilidades se trabajen de manera integral, ya que así lo requieren los complejos contextos sociales (Minnigan, 2017).

La creatividad aparece fuertemente vinculada como expresión de las artes y la ciencia, También se considera una herramienta importante para renovar la educación como una respuesta a las demandas que impone el futuro. Cuando un objeto es poco común se piensa que su autor es creativo, además, existe la creencia de que la creatividad tiene relación con la edad, género, inteligencia, nivel escolar o profesión (Chacón, 2005).

Para De Bono (1994) la creatividad, en términos simples, es la confección de algo que antes no existía. Bailin (1994), asimismo, señala que existe la creencia de que la creatividad está relacionada con la originalidad, entendida en términos de generación de algo nuevo. Mientras que, otros ámbitos de la psicología la aproximan a la fantasía y a la imaginación. Por su parte, Corbalán, Martínez y

Donoso (2003) plantean que es delicado distinguir creatividad de otros conceptos como genialidad o superdotación o artes y agregan que se debe ser paciente en la búsqueda de un consenso con respecto a la definición de este complejo constructo. El pensamiento creativo conlleva el germen de la imaginación y su proceso se caracteriza por lo irracional, porque es transgresor, rompe reglas, cuestiona juicios y genera ideas espontáneamente.

La estimulación de la creatividad se ve muy marcada en los primeros años de escolaridad, sin embargo, esta va desapareciendo y prácticamente se extingue en la enseñanza superior.

La creatividad es una cualidad educable, que se puede y debe desarrollar como cualquier otro comportamiento (Gómez, 2005). La oportunidad de elaborar productos creativos implica la interrelación de seis factores: la inteligencia, el conocimiento, los estilos de pensamiento, la personalidad, la motivación y el contexto (Sternberg y O'Hara, 2005).

De esta manera, es necesario que la educación centre sus objetivos, no tanto en el aprendizaje de contenidos, sino en el pensamiento y en la creatividad, privilegiando el desarrollo de las capacidades y los procesos de aplicación del conocimiento (González, 1990). El perfeccionamiento de las habilidades creativas es, hoy en día, una competencia tan importante para el proceso educativo como la formación en las áreas de alfabetización y digitales (Reimers y Chung, 2016).

Educación y creatividad

Aún cuando la educación es un ámbito fundamental para el desarrollo de la creatividad, por cuanto es uno de los espacios de generación de cultura relevantes en el proceso de socialización de niños y niñas (Duarte, 1998), no siempre ha existido una conexión adecuada entre ambos escenarios, ya que, sobretudo en las últimas décadas, la educación ha buscado homogeneizar y sistematizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, más que brindar espacios de creación y libertad (Romero, 2010).

A pesar de lo anterior, el proceso creativo puede enseñarse en las aulas, a través de estrategias metodológicas que permitan potenciar el desarrollo creativo de los estudiantes e identificar y superar los elementos que obstaculizan ese aprendizaje (Gómez, 2005; Romero, 2010).

A juicio de Gómez (2005) existen recursos que permiten potenciar la creatividad en cualquier asignatura. Uno de ellos, y sin duda, el más importante, lo constituye el punto de entrada y salida de las unidades didácticas. De esa manera, se entiende por punto de entrada los modos de acceso a la información que el profesor imparte a los estudiantes, antes de adentrarse en la explicación de la unidad didáctica. Mientras más puntos de entradas existan, más capacidades cognitivas se estimulan, y por tanto, más respuestas pueden desarrollarse frente al tema. En el diseño de los puntos de entrada es importante considerar el perfil cognitivo de cada alumno (por ejemplo, su estilo de aprendizaje), su estado anímico, distractores y la motivación de este.

Se entenderá por puntos de salida la evidencia mediante la cual el estudiante demuestra su aprendizaje. Al respecto, se debe considerar el mismo criterio anterior, esto es, varias formas de demostración de lo aprendido, diversificando las estrategias de evaluación y evitando usar solamente las tradicionales pruebas escritas, pues este tipo de instrumentos podría aniquilar la creatividad.

Otra herramienta efectiva para fomentar la creatividad es la evaluación. La experiencia pedagógica aconseja que una evaluación de proceso, formal o informal, propicia la creatividad. Se entenderá por evaluación formal la que se realiza en forma expresa, por lo general de manera escrita, referida a un producto, cuyo objetivo es la calificación del estudiante; mientras que la evaluación informal es empleada implícitamente por el docente, un compañero o mediante la autoevaluación. Si bien no es necesario que sea por escrito, es útil que quede registro de la información, por ejemplo, a partir de matrices de evaluación o rúbricas. Esta valoración se orienta hacia el aprendizaje del alumno y puede tener o no una calificación real.

Por otra parte, la organización escolar puede ser el espacio que fomente u obstaculice la creatividad, dependiendo del manejo que se haga de factores como el currículum, la capacidad innovadora de los docentes de forma transversal, la didáctica y la evaluación. Esta capacidad de influir en el desarrollo creativo de los estudiantes tiene relación con la influencia de los procesos socializadores que se dan entre las personas, y por ello, la institución escolar resulta un espacio fecundo para la creatividad (Bazán, Larraín y González, 2004).

Existe consenso en que la creatividad contribuye a la innovación y a la productividad, haciendo a la sociedad más eficiente, por ello es probable que en este siglo, la misma sea necesaria no solo en el ámbito de la economía, sino para

orientar y dar soluciones a nuestros estilos de vida. Potenciar la creatividad en los niños y jóvenes resulta un imperativo para formar personas libres y críticas, que busquen formas distintas de defender la dignidad y que contribuyan a una sociedad más humana.

Creatividad narrativa

De acuerdo a Chacón (2005) y Monreal (2000), existen grados o niveles de creatividad para describir a las personas, reconociendo que, en general, todos los individuos tendrían condiciones para ser creativos, aún cuando lo demuestren de modos diferentes.

Díaz y Morales (2011) señalan que, tradicionalmente, los elementos que se asocian con la persona creativa son considerados como aspectos de personalidad e intelectuales, aún cuando también se deben tomar en cuenta factores contextuales y de conocimiento.

Dentro de las habilidades creativas relevantes habría que incluir un estilo cognitivo productivo, que plantee problemas y soluciones, así como la capacidad de sintetizar ideas en distintas combinaciones y el conocimiento implícito o explícito como una forma de generar nuevos aportes; y finalmente, resulta fundamental la flexibilidad en la forma de pensar, entendida como la capacidad de establecer diferentes formas de plantear o de replantear una situación (Gómez, 2005).

Una persona creativa es capaz de generar ideas o conductas que señalen una manera distinta o divergente de considerar la realidad (García-Ramírez, 2016), por lo que se puede relacionar, en cierta medida, la creatividad con la imaginación o la fantasía (Arango y Henao, 2006).

Se habla de imaginación para expresar la capacidad que tiene un individuo de producir imágenes. Se trata, por tanto, de una posibilidad que implica la formación de representaciones de personas, objetos o situaciones que no se encuentran presentes en el momento actual, lo que conlleva a construir imágenes mentales, visualizar, asombrarse, e ir más allá de lo percibido.

El desarrollo de la imaginación es relevante para la educación de niños, niñas y jóvenes desde temprana edad, ya que permite formar y fortalecer las estructuras cognitivas básicas a través del lenguaje (Monforte, 2014). Por otro lado, la

narrativa facilita que la imaginación tome forma y sentido mediante la fantasía y su estructuración otorga vínculos que establecen la comprensión del mundo que le rodea.

La imaginación creativa, a través de la narrativa (o creatividad narrativa), es el resultado de factores intelectuales y emocionales que permiten reexperimentar imágenes que evocan, a su vez, otras imágenes (Arango y Henao, 2006). Esto relaciona el desarrollo de la imaginación creativa con la flexibilidad, originalidad, disrupción, rebeldía, el futurismo, que constituyen habilidades que debieran fortalecerse para lograr una actitud de cambio frente a las condiciones del mundo en el siglo XXI, pero que muchas veces son enterradas por situaciones de estandarización, obediencia y conformismo (Fleming, Gibson, Anderson, Martin & Sudmalis, 2016).

De este modo, se gestaría una relación entre imaginación y pensamiento divergente, ya que este último facilitaría el desarrollo de la imaginación, permitiéndole desenvolverse como un proceso dinámico, flexible, original y productivo (García-Ramírez, 2016).

Para Penagos y Aluni (en Chacón, 2005), las características relevantes de la creatividad narrativa serían la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y originalidad. La característica de fluidez se refiere a la cantidad de ideas que una persona produce respecto a un tema determinado; la flexibilidad es la variedad de los pensamientos producidos, abordándose desde diferentes ángulos; finalmente, la originalidad es la característica que define la idea como algo único o diferente (Chacón, 2005).

Ahora bien, este estudio se basa en la problemática que plantea el escaso conocimiento existente sobre las habilidades de creatividad narrativa en estudiantes de enseñanza media en nuestro país, pues resulta necesario indagar en este tema como contribución complementaria al conocimiento existente sobre el desarrollo del pensamiento creativo, a fin de responder adecuadamente a los estándares internacionales, así como a los desafíos que demanda la educación actual, expresada en las bases curriculares y particularmente en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias y las matemáticas. Así, el objetivo del estudio fue describir los niveles de creatividad narrativa en alumnos de dos establecimientos educacionales de enseñanza media de la provincia de Ñuble.

MÉTODO

Participantes

El muestreo utilizado fue no probabilístico, siendo seleccionado por accesibilidad. La muestra estuvo conformada por 216 alumnos de educación media de dos instituciones de enseñanza media de la provincia de Ñuble, de esos establecimientos, uno era municipal y el otro particular subvencionado. Del total de participantes, 41 (19%) son de género masculino y 175 (81%) de género femenino; el promedio de edad fue de 15 años ($M = 15,51$; $DE = 1,24$).

Instrumento

El instrumento utilizado fue la Prueba de Imaginación Creativa para Adultos (PIC-A), que evalúa la creatividad a través del uso que el sujeto hace de su imaginación. La prueba consta de cuatro juegos: los tres primeros miden la creatividad verbal o narrativa, el cuarto la creatividad gráfica (Artola y Barraca, 2004).

En el juego 1 el sujeto tiene que escribir todo aquello que pudiera estar ocurriendo en la escena, a partir de una situación que aparece reflejada en un dibujo (persona en una calle con una guitarra), esto incluye las variables fluidez, fantasía y flexibilidad. Esta se presenta a los participantes desde la siguiente consigna, que se encuentra en el instrumento de esta investigación: *fíjate bien en la lámina que aparece en la página anterior. Tu tarea consiste en imaginar todo aquello que podría estar ocurriendo en esa escena. Escribe todo lo que se te ocurra. Ten en cuenta que en este juego no existen respuestas correctas o incorrectas, así es que pon en marcha tu imaginación y fantasía y procura escribir muchas ideas.*

Para la calificación de las respuestas se registra un punto por cada idea propuesta, eliminando las respuestas repetidas y las no pertinentes, según las dimensiones. El total se obtiene sumando todos los puntos de las dimensiones (Arango y Henao, 2006).

El juego 1 permite al joven expresar su curiosidad e imaginación, explorar su capacidad para formular hipótesis y pensar en términos de lo posible. Estas actividades parecen constituir una parte importante de la esencia del pensamiento creativo. La prueba tiene un nivel de confiabilidad según Alfa de Cronbach, de 0.83

(Artola y Barraca, 2004). Si bien el PIC-A está pensado para personas mayores de 18 años, el juego 1, que fue el elemento utilizado en este estudio, representa una situación posible de interpretar por jóvenes menores de esa edad y aludiría de mejor manera al objetivo de uso de imaginación creativa que el juego 1 del PIC-J (adolescentes), ya que es más ambigua y por tanto podría relacionarse de mejor manera con la imaginación, por ello su inclusión en el estudio.

Procedimientos

En primer lugar, se procedió a solicitar el permiso de los directivos de los establecimientos y se conversó con los profesores de primer a cuarto año medio para invitarlos a participar en la investigación; se logró el apoyo de un docente por nivel, y, posteriormente, se envió una carta a los apoderados de los cursos, informándoles del estudio y solicitando el permiso de participación de sus hijos/as mediante un consentimiento informado y con un asentimiento escrito de parte del joven. Finalmente, se aplicó el instrumento a quienes respondieron positivamente y por escrito su participación.

La aplicación fue realizada por la autora principal durante una clase en la que estaba presente el profesor jefe; esta duró entre 15 y 35 minutos aproximadamente. Una vez recepcionados los instrumentos, se transcribieron los resultados a una base de datos y se aplicaron análisis estadísticos descriptivos (tendencia central, dispersión y distribución), de confiabilidad (Alfa de Cronbach y correlación ítem-test), para evaluar diferencias de media (z de Kolmogorov-Smirnof para normalidad, U de Mann-Whitney para dos muestras independientes y Kruskal Wallis para k muestras independientes).

Resultados

La confiabilidad de las pruebas del instrumento fue calculada por medio del Alfa de Cronbach en base a los datos estandarizados. El resultado para la tarea de creatividad es de 0,86, lo cual significa que es confiable. Asimismo, se evidencia una fuerte correlación entre las dimensiones (Fluidez, Fantasía y Flexibilidad) y el test global.

Tabla 1*Correlaciones entre dimensiones del test.*

	Fluidez	Fantasía	Flexibilidad	Pic – Total
Fluidez	1	0,86**	0,70**	0,66**
Fantasía	0,86**	1	0,71**	0,63**
Flexibilidad	0,70**	0,71**	1	0,66**
Pic – Total	0,66**	0,63**	0,66**	1

** significativo al ,01

Respecto al análisis descriptivo, se observa que los valores promedios de los estudiantes, tanto en las dimensiones como en el test global, se encuentran por debajo de la media aritmética. También se aprecia que el resultado total de la prueba y la dimensión Fantasía presentan las mayores diferencias entre el promedio alcanzado y el puntaje máximo. Por otra parte, las dimensiones de Fluidez y Fantasía poseen valores de curtosis mayores a los esperados para una distribución que se ajuste a normalidad, entre -2 y 2 (Bollen y Long, citados en Núñez-Alonso, Martín-Albo y Navarro, 2007), lo que da cuenta de una distribución leptocúrtica, en la que existen valores altos que generan una distribución irregular (Hernández, Fernández y Baptista, 2003).

Tabla 2*Resultados descriptivos generales.*

Variabes	Media	Mínimo	Máximo	Desviación estándar	Asimetría	Curtosis
Fluidez	11,11	0	39	7,48	1,32	2,05
Fantasía	6,77	0	41	6,27	1,91	5,67
Flexibilidad	6,99	0	17	3,03	,65	,70
Pic – Total	24,89	0	89	15,63	1,26	1,97

Analizando los datos según los criterios de género, establecimiento y curso, se observa que, en el primer elemento existe una diferencia en las medias de la prueba, tanto en sus tres dimensiones, como en el resultado total, que es mayor en el género femenino que en el masculino.

Por otro lado, respecto al nivel encontrado por establecimiento se evidencia que los promedios son similares, siendo el establecimiento particular subvencionado

(E1) el que presenta valores levemente más altos en Flexibilidad y en la prueba total que el establecimiento municipal (E2).

Finalmente se puede apreciar que, respecto a los cursos, existe una distribución irregular entre los niveles, donde los estudiantes (de ambos establecimientos) de tercer año presentarían mayores niveles de logro en los tres ámbitos de creatividad, así como en la prueba global, que los de los otros tres niveles. Por otra parte, los estudiantes de segundo medio, tendrían los menores niveles de creatividad, tanto en los ámbitos de fluidez, fantasía y flexibilidad, como en la prueba total.

Tabla 3

Resultados descriptivos por criterios.

Criterios	Fluidez M (DE)	Fantasía M (DE)	Flexibilidad M (DE)	PIC – Total M (DE)
Género				
Masculino	8,68 (4,53)	5,22 (3,94)	5,95 (2,47)	19,85 (10,19)
Femenino	11,68 (7,89)	7,16 (6,65)	7,25 (3,1)	26,09 (16,44)
Establecimiento				
E1	11,16 (7,55)	7,03 (5,8)	7,73 (3,31)	25,92 (15,8)
E2	11,06 (7,4)	6,56 (6,71)	6,28 (2,54)	23,9 (15,4)
Curso				
1°	9,78 (7,15)	6,04 (4,99)	7,12 (3,03)	22,84 (14,33)
2°	8,81 (6,76)	5,12 (5,54)	5,54 (2,53)	19,47 (13,85)
3°	15,12 (8,04)	9,85 (8,15)	8,62 (3,25)	33,58 (18,05)
4°	11,64 (6,09)	6,46 (5,05)	6,79 (2,34)	24,9 (12,02)

Finalmente, las diferencias entre estas variables se analizaron mediante pruebas no paramétricas, debido a que los grupos no mostraron una distribución normalizada ($z_{\text{fluidez}} = 1,757$, $p < ,05$; $z_{\text{fantasía}} = 2,045$, $p < ,05$; $z_{\text{originalidad}} = 1,642$, $p < ,05$; $z_{\text{total}} = 1,626$, $p < ,05$). Se encontraron diferencias estadísticamente significativas respecto del género solo en fluidez, con $X^2 = -1,966$, $p = ,04$, y en originalidad, con $X^2 = -2,427$, $p = ,015$. En relación con los establecimientos, no se registran diferencias estadísticamente significativas. Respecto a los resultados por niveles, se encontraron diferencias estadísticamente significativas en las tres dimensiones

de la creatividad narrativa, así como en la prueba total ($X^2_{\text{fluidez}} = 29,506$, $p = ,000$; $X^2_{\text{fantasía}} = 16,272$, $p = ,001$; $X^2_{\text{originalidad}} = 25,468$, $p = ,000$; $X^2_{\text{total}} = 25,406$, $p = ,000$).

Discusión

Los resultados encontrados en este estudio dan cuenta de que los niveles promedio de creatividad narrativa se presentan en el grupo de estudiantes de estos dos establecimientos, bajos en comparación con los valores mínimos y máximos alcanzados. Lo anterior, es más notorio en la dimensión Fantasía, lo que plantea un contrapunto con lo señalado por Duarte (1998), pues, en su investigación, los estudiantes de edad escolar presentaron en dimensiones de Fantasía y Fluidez un buen desarrollo, pero no así en la originalidad.

Por otra parte, respecto a factores como género, tipo de establecimiento y nivel, se observa que tanto en género como en nivel se presentan diferencias en las medias. En cuanto al género, las medias de las mujeres se muestran en un nivel mayor que el de los hombres en todas las dimensiones, así como en la prueba total, logrando además una diferencia estadísticamente significativa en fluidez y en originalidad.

Cabe señalar que estas diferencias entre mujeres y hombres en creatividad narrativa se deben tomar con cierta reserva, pues según Matud, Rodríguez y Grande (2007) en un estudio con estudiantes de primaria, secundaria y universidad no se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre hombres y mujeres. Por su parte, Villamizar (2012) señala a través de una revisión bibliográfica sobre estudios en creatividad, que los resultados son tan dispares que permiten sostener bien sea que los hombres son más creativos que las mujeres o que las mujeres son más creativas que los hombres, pues no existen variaciones entre ambos; de encontrar diferencias, estas dependerían del modo en que se evalúa la creatividad.

En relación con el nivel educativo, se observó que las medias de los distintos cursos mostraban diferencias entre sí y que los niveles con mayores indicadores en la prueba global y en la mayoría de las dimensiones (excepto en Originalidad) corresponde a los estudiantes de tercero y cuarto medio, lo que parecería plantear una relación entre creatividad y desarrollo madurativo, sin embargo, si bien se ha encontrado evidencia que apoya esta hipótesis (Duarte, 1998, Villamizar, 2012), también existen hallazgos que la desvirtúan (Matud et al., 2007, Villamizar, 2012).

Otro elemento que se rescata del estudio es el alto nivel de confiabilidad de la adaptación, encontrándose un Alfa de Cronbach adecuado. A ello, se suma el nivel de correlaciones significativas y con rango de moderadamente fuertes a fuertes entre las dimensiones, así como entre las dimensiones y la prueba total. Esto daría cuenta de que la adaptación del juego 1 de la PIC-A es confiable para establecer una medida basal de creatividad narrativa y considerar los criterios de fluidez, flexibilidad y originalidad como parte de ella, y que, además, la adaptación puede ser utilizada con adolescentes.

CONCLUSIONES

Es innegable que hoy en día se requiere preparar profesionales de la educación con un perfil innovador, así como también organizaciones educativas que promuevan prácticas didácticas y evaluativas que hagan de la propuesta curricular una instancia de experiencias que motiven la creatividad, pues esta es una herramienta importante para renovar la educación en respuestas a las demandas que impone el futuro.

Es necesario que la educación centre sus objetivos en el pensamiento y en un aprendizaje creativo, donde se privilegie el desarrollo de las capacidades y los procesos de aplicación del conocimiento (González, 1990). Como plantea Duarte (1998), la creatividad es un elemento importante del desarrollo humano y se encuentra intrínsecamente relacionada con el proceso educativo.

En relación a lo anterior, la creatividad narrativa tiene relación con la imaginación y el desarrollo de conocimiento (Arango y Henao, 2006, García-Ramírez, 2016), por lo que puede ser una habilidad fácil de trabajar por los formatos educativos, que centran muchas de sus actividades en el desarrollo de trabajos escritos.

Sin embargo, tal relación es dificultosa, ya sea porque no se logra trabajar adecuadamente desde la óptica del currículum o de las estrategias didácticas de los docentes (Gómez, 2005, Romero, 2010), o bien, la escuela no genera espacios para valorar y promover la creatividad como una habilidad relevante y positiva (Duarte, 1998).

Finalmente se debe reflexionar acerca de las limitaciones del estudio, que tienen relación con el diseño muestral, pues al ser no probabilístico se limita la posibilidad de transferencia de los resultados. En relación al mismo aspecto,

el hecho de que el análisis sea solo descriptivo no permite profundizar acerca de aspectos que podrían estar incidiendo en el desempeño de los estudiantes, ni explicar las diferencias encontradas. Se plantea la necesidad de replicar el estudio, en una muestra probabilística y representativa de la provincia, analizando con más profundidad la incidencia de los factores escolares, familiares y sociales que podrían incidir en el desarrollo de la creatividad narrativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANGO, V. & HENAO, C. (2006). La imaginación creativa en la narrativa y el dibujo. *Revista Electrónica de Educación y Psicología*, 2(3), 1-19. Disponible en: revistas.utp.edu.co/index.php/repes/article/download/5265/2529

ARTOLA, T. & BARRACA, J. (2004). Creatividad e imaginación. Un nuevo instrumento de medida: la PIC. *EduPsykhé*, 3(1), 73-93.

BÁEZ, J. & ONRUBIA, J. (2016). Una revisión de tres modelos para enseñar las habilidades de pensamiento en el marco escolar. *Perspectiva Educacional. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso*, 55(1), 94-113.

BAILIN, S. (1994). *Achievingextraordinaryends: Anessayoncreativity*. New Jersey: Ablex Publishing.

BAZÁN, D., LARRAÍN, R., & GONZÁLEZ, L. (2004). *Sociocreatividad y transformación*. Santiago: LOM.

CHACÓN, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 5(1), 1-30. Doi: <https://doi.org/10.15517/aie.v5i1.9120>

CORBALÁN, J., MARTÍNEZ, F. & DONOLO, D. (2003). *Manual Test CREA. Inteligencia creativa. Una medida cognitiva de la creatividad*. Madrid: TEA Ediciones.

DE BONO, E. (1994). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México: Paidós.

DÍAZ, W. & MORALES, R. (2011). Creatividad e innovación: componentes que intervienen en su desarrollo. *Revista Infancias Imágenes*, 10(1), 58-65.

DUARTE, E. (1998). La creatividad como un valor dentro del proceso educativo. *Psicología Escolar e Educacional*, 2(1), 43-51. Disponible en: www.scielo.br/pdf/pee/v2n1/v2n1a05.pdf

FLEMING, J., GIBSON, R., ANDERSON, M., MARTIN, A. & SUDMALIS, D. (2016). Cultivating imaginative thinking: teacher strategies used in high-performing arts education classrooms. *Cambridge Journal of Education*, 46(4), 435-453. Doi: [10.1080/0305764X.2015.1064097](https://doi.org/10.1080/0305764X.2015.1064097)

GARCÍA-RAMÍREZ, JM. (2016). Predictibilidad y creatividad narrativa. *Ulu*, 1, 1-6. Disponible en: <http://www.ugr.es/~ulu/1-01.pdf>

GÓMEZ, J. (2005). Educación y creatividad. *Estudios sobre Educación*, 9, 79-105.

GONZÁLEZ, A. (1990). *Como propiciar la creatividad*. La Havana, Cuba: Edit. Ciencias Sociales.

HERNÁNDEZ, R., FERNÁNDEZ, C. & BAPTISTA, P. (2003). *Metodología de la investigación*, 3. ed. México D.F.: McGraw-Hill.

MATUD, M., RODRÍGUEZ, C. & GRANDE, J. (2007). Gender differences in creative thinking. *Personality and Individual Differences* 43, 1137–1147. doi:[10.1016/j.paid.2007.03.006](https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.03.006)

MONFORTE, M. (2014). Habilidad narrativa y creativa de los 3-4 años de edad. *Cauce*, 36-37, 159-183.

MONREAL, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Madrid: Biblioteca Nueva.

MINNIGAN, A. (2017). The Importance of Curiosity and Questions in 21st-Century Learning. Education Week's blogsGlobal Learning. Disponible en: http://blogs.edweek.org/edweek/global_learning/2017/05/the_5th_c_curiosity_questions_and_the_4_cs.html?cmp=soc-twitter-shr

NÚÑEZ-ALONSO, J., MARTÍN-ALBO, J. & NAVARRO, J. (2007). Propiedades psicométricas de la versión española de la escala de motivación deportiva. *Revista de Psicología del Deporte*, 16(2), 211-223. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=235119266007>

ROMERO, J. (2010). Creatividad distribuida y otros apoyos para la educación creadora. *Pulso* 33, 87-107.

REIMERS, F.& CHUNG, C. (2016). *Teaching and Learning for the Twenty-First Century: Education Goals, Policies, and Curricula from Six Nations*. Executive Summary. Disponible en: <http://www.gse.harvard.edu/gloaled>

RUGARCÍA, A. (1993). Desarrollo de la creatividad por la docencia. *Perspectivas docentes*, 10, 41-46.

STERNBERG, R. Y O'HARA, L. (2005). Creatividad e inteligencia. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 10, 113-149. Disponible en: <http://www.redalyc.org/html/551/55124596015/>

VILLAMIZAR, G. (2012). La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios. Reice. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2), 212-237. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55124596015>