

Pensamiento creativo para afrontar los retos académicos

Creative thinking to tackle academic challenges

Une pensée créative pour relever les défis académiques



 **Edith Alejandra Pérez Márquez**
eapm@uaz.edu.mx

**Universidad Autónoma de Zacatecas.
México**

Artículo recibido en mayo y publicado en diciembre 2021

RESUMEN

Este artículo de investigación se hizo con el objetivo de correlacionar las variables creatividad y éxito escolar de los estudiantes de nivel licenciatura por lo que se utilizó un tipo de investigación no experimental con la finalidad de no intervenir con las variables, también se planeó que fuera un estudio transeccional puesto que se intervino en un solo momento para la aplicación del instrumento de investigación analizado por medio del método de regresión lineal del que resultó que los estudiantes relacionan la originalidad con la utilidad e innovación educativa de sus proyectos así como con sus intereses, la motivación que viene de sus profesores y el uso de los pensamientos convergente y divergente, por lo que se concluye que el uso de la creatividad conduce al éxito escolar.

Palabras Clave: *Creatividad, Motivación, Innovación educativa, Pensamiento.*

ABSTRACT

This research article was done with the aim of correlating the creativity and school success variables of undergraduate-level students so a type of research was used a type of non-experimental research was used in order not to intervene with the variables, it was also planned to be a transactional study since it was intervened

in a single moment for the application of the research instrument analyzed by means of the linear regression method from which it turned out that student relate originality with utility and educational innovation of their projects as well as their interests, the motivation that comes from your teachers and the use of convergent and divergent thoughts, so it is concluded that the use of creativity leads to school success.

Key Words: Creativity, Motivation, Educational innovation, Thought.

RÉSUMÉ

Cet article de recherche a été réalisé dans le but de mettre en corrélation les variables de créativité et de réussite scolaire des étudiants de premier cycle, de sorte qu'un type de recherche non expérimentale a été utilisé afin de ne pas intervenir avec les variables, il a également été prévu qu'il s'agirait d'une étude transectionnelle, étant donné que l'on est intervenu à un seul momento pour l'application de l'instrument de recherche analysé au moyen de la méthode de régression linéaire dont il est ressorti que les étudiants lient l'originalité à l'utilité et innovation éducative de leurs projets ainsi que de leurs intérêts, la motivation qui vient de ses professeurs et l'utilisation des pensées convergents et divergents, de sorte que l'utilisation de la créativité Conduit à la réussite scolaire.

Mots-Clés: Créativité, Motivation, Innovation éducative, Pensée.

INTRODUCCIÓN

La creatividad conlleva asertividad para solucionar problemas cotidianos, a lo que se le considera solución elegante, ya con ella lo que se busca es lograr resolver alguna situación dada de manera exitosa con el menor esfuerzo posible, tomando en cuenta que tiene un objetivo identificado dependiendo del área en la que se va a aplicar, ya sea la belleza para las artes, los valores para los aspectos sociales, la verdad para la ciencia y la utilidad para la tecnología (APA, 2010 y Rodríguez, 1995).

Por otra parte, el éxito escolar vira hacia la preparación para la vida, corresponde con la idea de alcanzar objetivos y no busca culpables en la educación. La condicionante es que, si en los espacios académicos se busca obtener resultados satisfactorios en los productos educativos individuales inmediatos,

entonces los estudiantes, también se estarán preparando para alcanzar el éxito en otros ámbitos como el profesional, familiar, personal, entre otros (de la Orden, 1991).

Uno de los métodos para alcanzar el éxito escolar es el *mastery learning*, traducido al español como aprendizaje de dominio o aprendizaje completo que equipara los aspectos académicos con la eliminación de la inestabilidad emocional, así como el uso de los procesos mentales superiores, tales como creatividad, aplicación de principios y capacidades analíticas a través de estrategias de aprendizaje (de la Orden, 1991).

A consecuencia de ello, se plantea un paradigma en el que la creatividad juega el papel protagónico, resolviendo problemas, planteando ideas innovadoras, originales, flexibles y valiosas, tanto para problemas cotidianos como para proponer proyectos que le lleven al triunfo; gracias al planteamiento anterior, se pueden equilibrar los logros en el éxito escolar, es decir, a los logros escolares, desde el rendimiento escolar alto hasta su consecución en la vida profesional, familiar y personal de los estudiantes universitarios.

Por ello, se estima que la situación inicial de esta investigación ronda la necesidad del uso de los indicadores de la creatividad para la solución de problemas de manera que se obtengan más y mejores resultados con un menor esfuerzo y así afrontar los retos académicos que conduzcan a los estudiantes al éxito escolar y posteriormente en lo profesional.

Es así como se planteó como objetivo correlacionar las variables: creatividad y éxito escolar de los educandos de nivel licenciatura, a fin de reducir el sesgo o variables extrañas durante el análisis de los datos. Puesto que uno de los mayores problemas que tienen las universidades es que el alto porcentaje de reprobación y algunas en deserción, en los primeros semestres, los alumnos pierden el interés y desertan de la licenciatura, asimismo, al tener otras prioridades se alejan de la vida académica.

Son pocos los estudiantes que hacen uso de indicadores de la creatividad para resolver problemas pues la gran mayoría sólo siguen los pasos que conocieron en educación básica y media superior para estudiar y mantener una satisfacción académica. Por lo que los beneficiarios de esta investigación son los alumnos de licenciatura pues encontrarán opciones diferentes a su rutina para resolver problemas académicos manteniendo una estabilidad y satisfacción en el área estudiantil.

La metodología que se ha utilizado para la investigación es no experimental de tipo transeccional, argumentando que se medirán dos variables complejas en el contexto en el que suceden, sin modificación alguna para conocer su incidencia en este ambiente en particular, como herramienta de estudiantes universitarios de grado, para así ofrecer una descripción de lo que sucede en la rutina.

De lo que se encontró que hay una estrecha relación entre herramientas para el éxito escolar como las nuevas tecnologías para comunicación que se utilizan en ámbitos educativos, los retos académicos autoimpuestos por los estudiantes, con los indicadores de la creatividad entre los que destacan la originalidad, utilidad y el pensamiento divergente.

REFERENTE TEÓRICO

Creatividad

A través de la historia se ha confundido con otros conceptos como el de talento, que, si bien no están alejados, no deben tratarse como sinónimos, lo cierto es que va de la mano de la creatividad, entonces, un talento es una habilidad original con la que pueden producirse grandes hazañas (Betancourt y Valadez, 2012), mientras que la creatividad engloba el talento aunándolo con otros indicadores como el de la flexibilidad. Asimismo, el concepto de genio y genialidad se han relacionado con el de creatividad por su similitud ya que se había definido como un alto grado de inteligencia, como tener una colección personal de habilidades al creerse que era hereditario (Velasco, 2007).

Los cambios creativos se ven obstaculizados por dos grupos: los negadores y los resistentes, de acuerdo con Ordoñez (2013) las características básicas que presentan los negadores son que no se dan por enterados de la propuesta innovadora, perciben el cambio como algo totalmente ajeno, no muestran ninguna curiosidad hacia lo nuevo. No se trata de un grupo que se niegue en forma consciente a lo nuevo, sino de individuos que no se enteraron de su existencia o que, si bien perciben la irrupción de un nuevo producto o servicio o de un cambio organizacional, lo ven como algo ajeno a ellos, que ocurre en el mundo exterior y no los tiene como destinatarios.

Por otra parte, los resistentes son los más difíciles de transformar. Exigen a quienes impulsan el cambio grandes inversiones en comunicación y búsquedas de caminos sutiles y diferenciados para conseguir que lo nuevo pueda ser observado y finalmente tome cuerpo. Si se logra que el cambio llegue a ser percibido, solo se habrá cumplido una etapa, pero no el trayecto. La primera reacción a la que se enfrentará a la toma de consciencia de que hay algo nuevo es la resistencia (Ordoñez, 2013).

Para que se presente el fenómeno al que se denomina Creatividad, se requiere desarrollar cuatro elementos básicos: a la persona, el proceso, el producto y el contexto; el primer componente mencionado porque de acuerdo con las características de su personalidad, la cultura y los mecanismos biológicos, es que se puede detectar si se presenta el segundo elemento, el proceso creativo, en el que se asimila la solución de problemas elegante y gracias al que se obtiene el producto: valioso, útil y original de acuerdo con lo que se pretende remediar. Y, por último, el contexto en el que se desarrolla, favoreciendo u obstaculizando la actividad creativa (Huidobro, 2004).

La creatividad es una capacidad, de la que el ser humano se sirve para percibir la realidad, primero para conocerla, no sólo en espacio físico sino en hechos, situaciones, problemas, experiencias, vivencias, para que de esta manera se pueda divisar de manera diferente a como se ha observado por lo general, la idea de ver

la vida de una diversa manera es para cambiarla, dar nuevas y buenas ideas por el bien de la humanidad, dando un valor y significado para las presentes y futuras generaciones (Menchén, 2008).

La creatividad pertenece a la naturaleza humana y su función es la mejora tanto social como de crecimiento personal (De la Herrán, 2014). Ha trascendido los procesos cognitivos en los que se encasillaba anteriormente, habría que verlo como la realidad que es, en este sentido, la creatividad ha modificado los modelos educativos de las universidades para dar paso a la transdisciplinariedad, sin embargo, está tan arraigada la idea que se le atribuye a otros campos sin considerar quien estuvo primero; cabe mencionar su influencia en los valores (Cabrera y De la Herrán, 2015), de ahí que se considere que la creatividad es inspiración (Menchén, 2008).

Para que el proceso de creatividad se presente en un individuo hace falta de los procesos cognitivos adecuados, entre ellos está la inspiración, los momentos de imaginación en que los pensamientos se dejan llevar creando los proyectos con los que un sujeto se puede desarrollar a sí mismo, son sentimientos ocasionados por la insatisfacción, de la que entonces viene la necesidad de hacer algo, jugar con las ideas, encontrar posibles soluciones (Menchén, 2008), y a la que habría que agregarle el interés personal. Mismos que llevarían a los estudiantes universitarios a utilizar los pensamientos tanto convergente como divergente.

Posteriormente, emergida ya la idea, hace falta el esfuerzo de trabajo en el área que se desea desarrollar, los proyectos no se forman sólo de sueños; el proceso de la creatividad se compone de preparación, incubación, iluminación, formulación y verificación, el primero consiste en la insatisfacción en ese momento en el que el sujeto se da cuenta de que hace falta algo para solucionar lo que le aqueja (Menchén, 2008), un producto creativo siempre es útil.

El segundo se trata de la reflexión, se tiene que dejar un tiempo para que las ideas encuentren su lugar, maduren y aparezcan más formas de hacer las cosas; la tercera es la iluminación y reside en encontrar la respuesta adecuada pero que no

se presenta solo sino después de un tiempo de trabajo; la cuarta, es decir la formulación es una fase de organización de las ideas para dar coherencia al proyecto, se trata de autocrítica; y por último, verificación, poner en práctica aquello que se ha planificado (Menchén, 2008).

Para iniciar a ejercitar la mente creativa, habría que tomar en cuenta comenzar por desarrollar la imaginación tanto en los aspectos formales como informales, la imaginación y la fantasía tienen una gran importancia dentro de las aulas de clases en todos los niveles, de ahí surgen los proyectos que mejoran al mundo, puede parecer solamente tarea de niños pero no es así, la imaginación es para adolescentes y adultos, la diferencia radica en que un niño no es propenso a pensar en lo que opinan los demás, mientras que un adulto prefiere verse maduro o expresar ser experto en las áreas a las que se dedique (Hussey, 2017).

Se ha comprobado que la aplicación de la creatividad a nivel cognitivo se presenta desde la consciencia y con tonalidades complejo – evolucionistas, aunque en la práctica queda mucho por hacer, habría que darle la importancia necesaria a la aplicación de la creatividad en las instituciones (Cabrera y De la Herrán, 2015) para que se abran espacios que aboguen por la originalidad, afrontamiento, potencial, innovación e intereses de todos sus integrantes y así enfrentar los retos académicos manteniendo la motivación.

Por lo que el se propone que el pensamiento creativo brinda las herramientas para solucionar los problemas que se presenten, para de esta manera superar los obstáculos que se pudieran presentar para alcanzar el éxito en el ámbito académico, que posteriormente se transformará en éxito profesional y en general, poder desenvolverse con satisfacción en diferentes contextos.

Éxito Escolar

Rosell (2014) argumenta que la palabra fracaso tiene una alta carga negativa, remite a la idea de perdedor, de frustración y puede contribuir tanto a mermar la autoestima de quienes no obtienen un título como a generar un estigma social. El

fracaso escolar lleva a un significado directamente negativo que conlleva grandes repercusiones en los ámbitos personal, familiar, escolar y social.

Entonces, se entiende que los conceptos relacionados con el éxito escolar son la perseverancia y la integración, así como también el rezago, el abandono y la reprobación, por lo que se deben tomar en cuenta los perfiles de ingreso y las trayectorias escolares. Se relaciona con el triunfo, encuentra sus beneficios en el mercado escolar y se define por el capital cultural que poco o nada tiene que ver con el poder económico o político, más bien se refiere a los hábitos de la vida afines a los conocimientos, habilidades, sensibilidad artística y criterios estéticos que promueven la familia y la escuela (Ortega, López y Alarcón, 2015).

Se habla de que en Latinoamérica el éxito escolar se aleja de los estudiantes con menores recursos económicos y por lo tanto con menores oportunidades, pues comúnmente son quienes no perseveran, desertan o reprueban puesto que tienen como prioridad trabajar para obtener dinero y mantenerse a sí mismos o a sus familias por lo que las cuestiones académicas quedan en segundo plano (Ortega, et al., 2015).

Anteriormente, una persona podía cambiar su campo profesional conforme se presentan las circunstancias de su vida, en la actualidad eso es difícil porque para ello se requiere un comprobante por escrito que diga que se está calificado para realizar alguna tarea, por lo tanto, habrá que estudiar una carrera universitaria y tener éxito en ella para poder dedicarse a lo que se desea con la licencia de una institución calificada. Dedicarse a una profesión, incluso desde que se está estudiando, requiere de una gran determinación, aunque en algunas ocasiones, el éxito obtenido se le atribuye a la suerte (Csikszentmihalyi, 1998).

Por otra parte, Martín (2007) menciona que el estrés académico afecta a variables tan diversas como el estado emocional, la salud física o las relaciones interpersonales, pudiendo ser vivenciadas de forma distinta por diferentes personas. A partir de la revisión de los estudios sobre el estrés académico, se puede distinguir en este, tres tipos principales de efectos: en el plano conductual, cognitivo y

fisiológico. Dentro de cada uno de estos tres tipos, se encuentra a su vez efectos a corto y largo plazo.

Caballero, Abello y Palacio (2007) citan a Gil Montes, quien argumenta que el aprendizaje y el rendimiento académico son aspectos que pueden constituirse en fuentes de estrés. Cuando la persona no se logra adaptar a los eventos de estrés, podría desencadenar sensaciones de no poder dar más de sí mismo (agotamiento) y responder con una actitud negativa de autocrítica, desvalorización y pérdida del interés, de la trascendencia y valor frente al estudio (cinismo), lo cual podría incrementar sus dudas acerca de la capacidad para realizarlo.

Asimismo, Caballero, Hederich y Palacio (2009) citan a Barría, quien menciona que el sujeto con síndrome de *burnout* permanece en un estado de profunda frustración, total desinterés en la actividad laboral o académica y despliega recurrentemente conductas de evitación y escape como únicas estrategias de afrontamiento. Tal como Extremera y Durán (2005) que citan a Maslach y Jackson, quienes definen al *burnout* como un síndrome integrado por tres síntomas: 1) cansancio emocional, ya que la persona se siente emocionalmente exhausta, agotada en sus esfuerzos por hacer frente a la situación; 2) despersonalización-cinismo, dimensión caracterizada por una respuesta impersonal, fría y cínica hacia los beneficiarios de los servicios o hacia la actividad que se realiza, y 3) baja realización personal-eficacia profesional, pues el profesional experimenta sentimientos de incompetencia y fracaso en el desarrollo del trabajo.

En definitiva, aunque a primera vista no pueda entenderse la relación entre la creatividad y el éxito escolar, es importante señalar que la creatividad supone una gama de herramientas para lograr el éxito escolar, ya que el estudiante puede utilizar los indicadores de la creatividad como la originalidad, flexibilidad, fluidez, asombro, productividad, valores y otros, para adquirir o mejorar sus habilidades para el autoaprendizaje, la realización de proyectos, la entrega de tareas o para el cumplimiento de las metas académicas y personales.

METODOLOGÍA

Paradigma

La propuesta paradigmática gira en torno a: “El empleo de los indicadores de la creatividad de los estudiantes universitarios son trascendentales para lograr el éxito escolar”.

La Creatividad, desde el punto de vista coloquial, se ha visto como un método para realizar actividades que conllevan un producto estéticamente agradable que sirve para la decoración, ya sea como manualidad o como artesanía, siendo el arte lo más cercano a su producción, en cualquiera de sus modalidades, pero siempre con un nivel de utilidad bajo y no como un proceso psicológico superior que se sirve de otros procesos como el de la percepción, atención, memoria, aprendizaje, inteligencia, pensamientos, conciencia o sentimientos.

A lo largo de la historia, la creatividad ha estado presente de manera silenciosa, para acompañar al ser humano a solucionar los problemas que se le han venido presentando y de esa manera inventar nuevas herramientas, métodos, remedios para solventar sus necesidades primitivas y de esa manera dar paso a lo demás, es decir, a la parte estética y de valores que requiere un producto creativo.

Por otra parte, el éxito escolar no era un concepto profundizado en las ciencias de la educación porque se pensaba como una obligación, es decir, el objetivo de asistir a la escuela es sacar calificaciones altas, por ello, ser un estudiante que cumple con asistencias, trabajos, tareas, obtiene calificaciones óptimas y excelentes, no era considerado como exitoso sino como un alumno que cumple con la meta de ser estudiante.

Ahora, de gran importancia es indicar que hace falta utilizar la creatividad como herramienta para las ciencias en las que se están formando los estudiantes universitarios con miras al éxito escolar. Las dimensiones psicológicas implicadas incluyen los pensamientos convergente y divergente para la solución de problemas, mantener la motivación extrínseca, el afrontamiento de los retos académicos, la

utilidad de los proyectos, así como la innovación educativa en la que se vea implicado el potencial del estudiante, así como su interés y la utilidad de sus ideas.

Sin embargo, los estudiantes universitarios no sólo se dedican al estudio de tiempo completo, siguen teniendo la necesidad del descanso y el entretenimiento, así como el acompañamiento de quienes le rodean, es decir, familia, amigos, compañeros de escuela o parejas sentimentales, sin el apoyo de ellos sería emocionalmente poco probable que continúen una carrera universitaria.

Tipo de investigación

El proyecto de investigación fue no experimental, mediante un instrumento de investigación con escala de 1 a 10. Asimismo, transeccional, se midió el uso de la creatividad de los estudiantes de las licenciaturas: psicología, enfermería e ingeniería en electrónica industrial, así como de ingeniería en tecnologías computacionales, para alcanzar el éxito escolar.

Instrumento

Se diseñó el instrumento de investigación mediante la información encontrada previamente en artículos científicos arbitrados y actuales, se establecieron las variables simples y con ello las definiciones científicas de cada término por medio de las que se operacionalizaron las variables para posteriormente diseñar el instrumento de investigación.

El instrumento de investigación consiste en tres secciones mediante una escala de 1 a 10 de acuerdo con la frecuencia con la que los alumnos del Campus Jalpa de la Universidad Autónoma de Zacatecas (UAZ) realizan ciertas actividades encaminadas a la creatividad y el éxito escolar en su rutina tanto como estudiantes, así como en cualquier rol que jueguen socialmente. Mismo que se ha titulado CEECaVi.

Participantes

La población seleccionada para la investigación fueron estudiantes de tres programas de licenciatura escolarizados de la UAZ Campus Jalpa, las licenciaturas en psicología, enfermería e ingeniería, mediante selección sistemática de elementos muestrales. El total de alumnos es de 248 de la cual se extrajo la muestra conformada por 151 de acuerdo con el algoritmo de Isaac y William (1996) y Krejcie y Morgan (1970).

RESULTADOS

A continuación, se muestra el análisis de regresión lineal realizado con la aplicación de 151 instrumentos de investigación de las tres licenciaturas escolarizadas de la UAZ Campus Jalpa: Psicología, Enfermería e Ingeniería. En la tabla 1 se ven diez variables que pueden ser la conductas que tienen los estudiantes para inventarse estrategias para estudiar, con ello analizar la relación directa entre la creatividad y el éxito académico, que se realizó con el método de pasos sucesivos del que las variables introducidas son: trabajar en tareas útiles para dos o más materias, preferir dedicar tiempo al ocio que a las tareas escolares, la necesidad de reconocimiento de los profesores para que les feliciten por sus logros, diseñar maniobras de estudio con éxito sin esforzarse, considerar qué habilidades tienen por desarrollar, investigar nuevas estrategias de autoaprendizaje, centrarse en nuevos proyectos académicos, presentar diferentes ideas y analizarlas para presentar la mejor.

Tabla 1

Variables introducidas^a del análisis de regresión lineal

Modelo	Variables introducidas	Método
1	Utilidad	Por pasos (criterio: Prob. de F para entrar <= .050, Prob. de F para salir >= .100).
2	Afrontamiento	Por pasos (criterio: Prob. de F para entrar <= .050, Prob. de F para salir >= .100).
3	Motivación extrínseca	Por pasos (criterio: Prob. de F para entrar <= .050, Prob. de F para salir >= .100).
4	Solución elegante	Por pasos (criterio: Prob. de F para entrar <= .050, Prob. de F para salir >= .100).
5	Reto académico	Por pasos (criterio: Prob. de F para entrar <= .050, Prob. de F para salir >= .100).
6	Potencial	Por pasos (criterio: Prob. de F para entrar <= .050, Prob. de F para salir >= .100).
7	Innovación educativa	Por pasos (criterio: Prob. de F para entrar <= .050, Prob. de F para salir >= .100).
8	Intereses	Por pasos (criterio: Prob. de F para entrar <= .050, Prob. de F para salir >= .100).
9	Pensamiento divergente	Por pasos (criterio: Prob. de F para entrar <= .050, Prob. de F para salir >= .100).
10	Pensamiento convergente	Por pasos (criterio: Prob. de F para entrar <= .050, Prob. de F para salir >= .100).

a. Variable dependiente: 1. Invento estrategias para estudiar, n=164. Fuente: CEECaVi

En seguida se muestra la correlación entre la variable de Creatividad: Invento estrategias para estudiar, relacionada con las otras diez ya analizadas de las que se puede notar una correlación fuerte, puesto que todas con mayores a 0.7 excepto la número 1 (utilidad: trabajo en tareas útiles para dos o más materias) que tiene una fortaleza de correlación moderada. La R cuadrado-correcta del resumen del modelo, muestra el porcentaje de probabilidad del que puede notarse que las mayores proporciones son para las variables 7 (innovación educativa: investigo nuevas estrategias de autoaprendizaje), 8 (intereses: mi atención se centra en nuevos proyectos académicos), 9 (pensamiento divergente las ideas que presento

son diferentes cada vez) y 10 (pensamiento convergente: analizo mis diferentes propuestas para elegir una correcta), (ver tabla 2).

Tabla 2

Análisis de regresión lineal: resumen del modelo^k

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado-correctado
1	.641 ^a	.410	.404
2	.718 ^b	.515	.504
3	.766 ^c	.586	.572
4	.786 ^d	.618	.601
5	.813 ^e	.662	.642
6	.839 ^f	.704	.683
7	.864 ^g	.747	.726
8	.880 ^h	.774	.752
9	.894 ⁱ	.800	.777
10	.903 ^j	.815	.792

Nota: k. Variable dependiente: 1. Inventario de estrategias para estudiar. R=valor de correlación, R cuadrado-correctado=coeficiente de determinación, n=164.

Fuente: CEECaVi

En la siguiente tabla 3, se muestran los resultados de los coeficientes del análisis de regresión lineal, considerando únicamente el modelo 10 (pensamiento convergente: analizo mis diferentes propuestas para elegir una correcta) que es el que tiene un mayor porcentaje de probabilidad relacionado con inventar estrategias para estudiar; las conductas que aportan para que esta correlación se presente son las siguientes variables: utilidad, afrontamiento, motivación extrínseca, solución elegante, reto académico, potencial, innovación educativa, intereses, pensamiento divergente y pensamiento convergente.

Tabla 3

Coefficientes^a del análisis de regresión lineal

	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados		t	Sig.	Intervalo de confianza de 95.0% para B	
	B	Error típ.	Beta				Límite inferior	Límite superior
Utilidad	.677	.076	.563	8.912	.000	.526	.829	
Afrontamiento	-.258	.043	-.342	-6.050	.000	-.343	-.173	
Motivación extrínseca	.124	.039	.180	3.201	.002	.047	.201	
Solución elegante	.310	.065	.311	4.776	.000	.181	.440	
Reto académico	-.284	.048	-.396	-5.879	.000	-.380	-.188	
Potencial	-.321	.071	-.258	-4.501	.000	-.464	-.179	
Innovación	.241	.069	.287	3.500	.001	.104	.378	
Intereses	-.351	.084	-.321	-4.175	.000	-.518	-.184	
Pensamiento divergente	.157	.056	.193	2.830	.006	.047	.268	
Pensamiento convergente	.185	.072	.161	2.572	.012	.042	.327	

NOTA: a. Variable dependiente: 1. Invento estrategias para estudiar, n=164. Fuente: CEECaVi

En esta investigación se hace evidente que la creatividad es una herramienta importante para alcanzar el éxito académico. Se afirma que la creatividad cuenta con los indicadores ideales para que, con el estilo particular de aprendizaje, el estudiante tenga una formación académica exitosa.

Esta investigación está de acuerdo con Silva, Alves y Rodríguez (2014), quienes proponen un estudio de reflexión basado en el pensamiento complejo con un enfoque sociocultural en donde están inmiscuidos actores educativos, el estudio es de un programa de enfermería basado en competencias, en el desarrollo de sus actitudes y habilidades. Se asevera que la reflexión, por la autonomía, independencia, pensamiento divergente, ideas inusitadas, alegría, entre otros, son ejercicios creativos indispensables para los cuidados de enfermería ya que pasan por muchas necesidades, además aporta al desarrollo personal y profesional.

Por otra parte, la investigación difiere de la que realizaron Rugeles, González y Metaute (2015) puesto que a pesar de que los estudiantes les dan una gran importancia a las cuestiones tecnológicas, esto no ha aportado elementos para aumentar la creatividad, ya que, según Bermejo, Ferrando, Sainz, Soto y Ruiz (2014) existe una falta de generación de ideas en los jóvenes estudiantes, pues se han formado como seguidores de instrucciones y sólo tienen habilidad para llevar a cabo procesos.

Desde la postura de Hussey (2017), para iniciar a ejercitar la mente creativa, habría que tomar en cuenta el desarrollo de la imaginación tanto en los aspectos formales como informales, la imaginación y la fantasía tienen una gran importancia dentro de las aulas de clases en todos los niveles, de ahí surgen los proyectos que mejoran al mundo.

Así como de la teoría de De Bono (en De la Torre y Violant, 2006) en la que se sostiene que la experiencia construye patrones de percepción acción y como la creatividad tiene un lugar especial en el pensamiento junto a otros procesos psicológicos básicos ya que es un comportamiento organizado que estimula nuevas ideas mediante la perspicacia. Por ello, mediante la cultura, el hombre ha modificado sus ambientes.

De igual manera se concurre con lo aportado por Ortega, et al. (2015) pues la perseverancia es un elemento fundamental para lograr el éxito, de acuerdo con las ideas de los estudiantes, aunque se discurre, pues a pesar de no contar con un capital cultural mayor, el empeño de los jóvenes les guía a conseguir lo que se proponen no sólo en la escuela sino con miras a lo profesional.

Resaltando los resultados, donde se observa que el estudiante de licenciatura requiere herramientas para mediar sus actividades académicas y una vida social y de ocio, los alumnos mostraron su interés por participar en proyectos de investigación, por experimentar, por tener éxito escolar, sin saber que pueden utilizar herramientas que les permitan hacerlo de manera idónea, de manera tal que

puedan preocuparse por una vida de entretenimiento sin culpa por no estar trabajando en algo relacionado con las tareas universitarias.

CONCLUSIONES

La investigación realizada con los alumnos de las licenciaturas escolarizadas del Campus Jalpa de la UAZ respecto a correlacionar las variables creatividad y éxito escolar de los estudiantes de nivel licenciatura, responde a la necesidad de llevar a cabo actividades basadas en los indicadores de la creatividad en diferentes ámbitos, tanto escolar como de la vida cotidiana, así como se muestra en los resultados, a pesar de ser viable, no la aplican en la vida cotidiana, sólo consideran su importancia.

La situación actual del estudiante universitario, respecto al empleo de la creatividad para lograr el éxito escolar se refleja que el uso que le dan a la primera, con referencia a sus indicadores, de los que el más aceptado es la flexibilidad para modificar conductas y perspectivas con miras a superar retos autoimpuestos, abiertos a conocer puntos de vista diferentes, en la que encuentran la motivación en realizar proyectos con la necesidad de continuarla, así como diseñar nuevas estrategias.

Se ha notado que los estudiantes le dan una gran importancia inventar estrategias para estudiar por el reto académico para el desarrollo de sus capacidades con la finalidad de solucionar problemas de una manera específica que le conlleve el menor esfuerzo posible y aun así mejores resultados, así como la necesidad de reconocimiento a la par de la utilidad e interés de sus nuevos proyectos para afrontarlo por medio de los pensamientos convergente y divergente.

REFERENCIAS

Asociación Americana de Psicología. (2010). *Diccionario conciso de psicología*. México: Editorial El Manual Moderno

- Bermejo García, R., Ferrando Prieto, M. M., Sainz Gómez, M., Soto Martínez, G., y Ruiz Melero, M. J. (2014). Procesos Cognitivos de la Creatividad en Estudiantes Universitarios. *Educatio Siglo XXI*, 32(2), 41-58. doi:10.6018/j/202151
- Betancourt Morejón, J. y Valadez Sierra, M. D. (2012). *Cómo propiciar el talento y la creatividad en la escuela*. México: El Manual Moderno
- Caballero, C., Abello, R. y Palacio, J. (2007). *Relación del burnout y el rendimiento académico con la satisfacción frente a los estudios en estudiantes universitarios*. Bogotá, Colombia: Universidad del Rosario.
- Caballero, C., Hederich, C. y Palacio, J. (2009). *El burnout académico: delimitación del síndrome y factores asociados con su aparición*. Colombia: Universidad Simón Bolívar, Universidad Pedagógica Nacional y Universidad del Norte.
- Cabrera Cuevas, J. D. y De la Herrán Garcón, A. (2015). Creatividad, complejidad y formación: un enfoque transdisciplinar. *Revista complutense de educación*. 26(3) pp. 505-526
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Editorial Paidós
- De la Herrán Gascón, A. (2014). Inteligencias Múltiples, Creatividad y Estudio. *Crítica*. 993 (2) pp. 48-52
- De la Orden, A. (1991). El éxito escolar. *Revista Complutense de Educación*. Vol. 2 (1) pp. 13-25
- De la Torre, S., y Violant, V. (Coords.) (2006). *Comprender y evaluar la creatividad. Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza*. Vol. 1. Málaga: Ediciones Algibe
- Extremera, P. y Durán, A. (2005). *Inteligencia emocional y su relación con los niveles de burnout, engagement y estrés en estudiantes universitarios*. España: Facultad de Psicología, Universidad de Málaga.
- Huidobro Salas, T. (2004). *Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados*. (Tesis inédita de doctorado). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España
- Hussey, W. (2017). *Pensamiento Creativo. Actividades estimulantes, ¡increíbles!, para niños de 6 a 12 años*. Narcea: Madrid
- Isaac, S. & William, B. (1996). *Handbook in Research and Evaluation. A collection of principles, methods, and strategies useful in planning, design and evaluation*

studies in educational and behavioral sciences. Second edition. Edits Publishers: San Diego.

- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*. 30, pp. 607-610.
- Martin, I. (2007). *Estrés académico en estudiantes universitarios*. España: Universidad de Sevilla.
- Menchén Bellón, F. (2008). *La creatividad en el aula*. Santiago: Editorial Conocimiento.
- Ordoñez, R. (2013). *Cambio, Creatividad e Innovación*. Buenos Aires: Ediciones Granica.
- Ortega Guerrero, J. C., López González, R. y Alarcón Montiel, E. (2015). *Trayectorias escolares en educación superior. Propuesta metodológica y experiencias en México*. Xalapa: Universidad Veracruzana.
- Rodríguez Estrada, M. (1995). *Psicología de la Creatividad*. México: Editorial Pax
- Rosell Barricarte, N. (2014). *El fracaso escolar de hoy, un problema del mañana*. Logroño: Universidad de la Rioja.
- Rugeles Contreras, P. A., González, B. M., y Metaute Paniagua, P. M. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Revista Lasallista De Investigación*, 12(2), 132-138.
- Silva, O., Alves, E. D., y Rodrigues, M. S. (2014). Creativity in higher education of nursing – from the theoretical concepts to the pedagogical effects. *Cultura De Los Cuidados*, 18(40), 27-35. doi:10.7184/cuid.2014.40.05
- Velasco Barbieri, P. (2007). *Psicología y Creatividad. Una revisión histórica*. Caracas: Fondo Editorial de Humanidades y Educación