

VALORACION DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA BOLIVIANA “SAN PABLO”. REGIONAL TARIJA

Katia Roxana Vargas Antelo
Docente Carrera de Arquitectura
Universidad Católica Boliviana “San Pablo”. Regional Tarija
Correo Electrónico: katiavantelo@yahoo.es

RESUMEN

La presente investigación muestra el proceso de valoración de la creatividad en los estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Católica Boliviana. Regional Tarija, para esto se aplicó los instrumentos de Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC: Sánchez, 2006) que mide tres dimensiones de la creatividad: visomotora, aplicada, verbal y la Prueba de Solución Creativa de Problemas (PSCP: Duarte 1999) conformada por tres problemas: basados en el modelo de sistemas clasificatorios, modelo algorítmico y modelo heurístico, los cuales se administraron a un grupo de 52 estudiantes de ambos géneros, repartidos en el Primer Semestre (Ciclo Básico), Tercer Semestre (Ciclo Formativo) y Séptimo Semestre (Ciclo Aplicativo) bajo un enfoque deductivo y con un diseño descriptivo.

Los objetivos principales fueron determinar el nivel de creatividad de los estudiantes de los tres Talleres de Diseño del semestre I-2016, establecer la diferencia en la habilidad para resolver problemas creativamente y establecer la validez de los instrumentos EMUC y PSCP para medir la creatividad.

La investigación demuestran que existe una diferencia significativa en los niveles de creatividad de los estudiantes de los tres semestres; las calificaciones obtenidas por los estudiantes del Ciclo Básico son significativamente mayores en comparación con el Ciclo Formativo y el Ciclo Aplicativo, por lo que sí existe diferencia en la habilidad de resolver problemas creativamente, se verifico que la EMUC; es un instrumento válido y confiable y que la PSCP como instrumento tiene una consistencia global baja.

Por lo que Universidad Católica Boliviana-Regional Tarija, deberá fomentar en los estudiantes la solución creativa, ya que actualmente la vigencia del conocimiento previo y particularmente el adquirido en la Universidad se va reduciendo ya que vivir en un mundo donde la globalización enfrenta a los individuos a situaciones nuevas por resolver y las políticas educativas han privilegiado el desarrollo del proceso más que la adquisición de conocimientos. En este orden, la creatividad adquiere doble importancia y significado: como un valor cultural que permite generar soluciones eficaces para las problemáticas contemporáneas y como una necesidad fundamental del ser humano, cuya satisfacción permite alcanzar una mayor calidad de vida.

Palabras clave: Valoración - Evaluación - Proceso creativo - Habilidad - Problema

ABSTRACT

This research shows the process of assessment of creativity in the students of architecture of the Bolivian Catholic University. Tarija regional, was applied to this creativity of Multifactorial Evaluation Instruments (EMUC: Sánchez, 2006) that measures three dimensions of creativity: visomotora, applied, verbal and creative problem solving test (PSCP: Duarte 1999) formed by three problems: based on the model of classification systems, algorithmic model and heuristic model, which were administered to a group of 52 students of both genders distributed in the first half (Basic cycle), third semester (Formative cycle) and seventh semester (Application cycle) under a deductive approach and a descriptive design.

The main objectives were to determine the level of creativity of the students of the three design workshops of the semester I-2016, establish the difference in the ability to solve problems creatively and establish the validity of the EMUC and PSCP instruments to measure creativity.

Research shows that there is a significant difference in the levels of creativity of the students of the three semesters; the qualifications obtained by students in the basic cycle are significantly higher compared to the formative cycle and the application cycle, there is difference in the ability to solve problems creatively, verify that the EMUC it's a valid and reliable instrument and that the PSCP as an instrument has a global consistency low.

Bolivian Catholic University. Tarija regional must encourage students the creative solution, since currently the validity of prior knowledge and particularly the acquired at the University between charges becomes shorter since living in a world where globalization confronts individuals to new situations to be resolved, and educational policies have privileged the development of the process rather than the acquisition of knowledge. In this order, creativity takes double importance and meaning: as a cultural value that allows to generate effective solutions to contemporary problems and as a fundamental need of the human being, whose satisfaction allows you to reach a better quality of life.

Keywords: Assessment - Evaluation - Creative Process skill - Problem- Ability

INTRODUCCIÓN

De acuerdo a la experiencia docente dentro de la carrera de Arquitectura de la Universidad Católica Boliviana San Pablo. Regional Tarija, cada año que transcurre se ha podido constatar que la creatividad de los estudiantes tiende a desvanecerse, cuando en realidad debería ocurrir lo contrario, ya que con la acumulación de experiencias e información, deberían tener el conocimiento suficiente para ser más creativos. Lo que realmente ocurre es que cuanto más experiencia se acumula, menos creativos se vuelven los estudiantes.

“Lo que realmente ocurre es que cuanto más experiencia se acumula, menos creativos se vuelven los estudiantes” (AMABILE, 1998: 23)

De manera referencial se cita lo indicado por Roger von Oech, en su libro “*Un golpe en la nuca*” que nos hace reflexionar un poco sobre esta temática. Oech relata que durante una de sus clases para jóvenes de secundaria, aplicó la siguiente prueba a sus estudiantes Durante la clase el profesor hizo una marca con la tiza en el pizarrón y le preguntó a los estudiantes:

¿Qué es esto? Pronto, un estudiante corre el riesgo, y responde: “Es una marca de tiza en el pizarrón” Los otros estudiantes se echaron a reír y se sintieron aliviados, pues la respuesta era obvia. Pronto el maestro interrumpe y dice: ¡Tú eres genial!, en una clase de kindergarten, he aplicado la misma prueba y me trajeron más de cincuenta respuestas diferentes: los ojos de un búho, un insecto aplastado,

una flor y así sucesivamente. (VON OECH, 1983: 25).

Esta historia refuerza la idea de algunos educadores que indican que los niños entran a la escuela como “signos de interrogación” y dejan la escuela como “clichés”. El mundo de los niños tiene algo que individualmente podrían hacerlos ricos: su creatividad.

En este sentido es necesario que se incentive cada vez más dentro del proceso educativo la creatividad, que se sepa aprovechar ese potencial que se tiene y donde el docente como facilitador sepa manejar adecuadamente los estímulos que dan paso a la creatividad en los estudiantes y se manifieste dando paso a nuevas ideas que el presente demanda en pro del aprendizaje (capacitación profesional); asimismo es importante analizar los factores que limitan el desarrollo creativo de los estudiantes para poder centrar las acciones en mejora de esta condición.

Problema Principal

Cuál es el nivel de creatividad de los estudiantes de Arquitectura del Primer Semestre (Ciclo Básico), Tercer Semestre (Ciclo Formativo) y Séptimo Semestre (Ciclo Aplicativo) de la Universidad Católica Boliviana – Regional Tarija?

Objetivo Principal

Determinar el nivel de creatividad de los estudiantes de los tres Talleres de Diseño del semestre I-2016, de la carrera de Arquitectura de la Universidad Católica Boliviana. Regional Tarija.

Objetivos Secundarios

Establecer la diferencia en la habilidad para resolver problemas creativamente

entre los estudiantes de Arquitectura del Primer Semestre (Ciclo Básico), Tercer Semestre (Ciclo Formativo) y Séptimo Semestre (Ciclo Aplicativo) de los Talleres de diseño.

Establecer la validez de los instrumentos de Evaluación Multifactorial de la Creatividad y la Prueba de Solución Creativa de Problemas para medir la creatividad.

Preguntas de investigación

- ¿Cuál es diferencia entre los niveles de creatividad de los estudiantes del Primer Semestre (Ciclo Básico), Tercer Semestre (Ciclo Formativo) y Séptimo Semestre (Ciclo Aplicativo) de la Universidad Católica Boliviana. Regional Tarija?
- ¿Cuál es diferencia en la habilidad de resolver problemas creativamente entre los estudiantes del Primer Semestre (Ciclo Básico), Tercer Semestre (Ciclo Formativo) y Séptimo Semestre (Ciclo Aplicativo) de la Universidad Católica Boliviana. Regional Tarija?

METODOLOGÍA

En base a lo indicado, el presente trabajo está centrado en investigar el nivel de creatividad de los estudiantes de los tres Talleres de Diseño de la Carrera de Arquitectura: el Primer Semestre (Ciclo Básico), Tercer Semestre (Ciclo Formativo) y Séptimo Semestre (Ciclo Aplicativo) de la Universidad Católica Boliviana. Regional Tarija, ya que el rendimiento de los Talleres de Diseño no

es el óptimo, debido a la tendencia de los estudiantes a volcar su energía al exterior; esperando que las soluciones vengan de afuera con la opinión de los docentes, compañeros o de personas de su entorno, en lugar de permitir que la energía contenida en sí mismo, se oriente al proceso creativo para encontrar la solución, situación que les hace dudar de su potencial para expresar la creatividad que los lleva a depender de la opinión ajena, más que en ser independientes para expresar sus propias ideas.

a) Diseño

Por el tipo de objetivos planteados, la investigación es de carácter descriptivo porque recuperará situaciones concretas. “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (HERNÁNDEZ, 1999: 60)

Se pretende describir las características de lo que sucede dentro del ámbito educativo, basado en los instrumentos: Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC). Está dividido en tres apartados, correspondientes a las tres dimensiones de la creatividad que evalúa: (SÁNCHEZ, 2006: 41)

- **La Creatividad Visomotora;** al estudiante se le presenta una serie de trazos como círculos, curvas y líneas con los que tiene que realizar un dibujo. El tiempo destinado para esta actividad es de tres minutos.

- **La Creatividad Aplicada;** al estudiante se le presenta una figura (una cuerda). En un máximo de dos minutos, el participante tiene que escribir todos los usos posibles que se le pudiera dar a este artículo.
- **La Creatividad Verbal;** el estudiante tiene que inventar y escribir un cuento bien estructurado; es decir que incluya inicio, desarrollo y final. El cuento debe incluir las seis palabras que se le presentan al inicio del ejercicio. Se destina un máximo de cinco minutos.

Los resultados muestran que el EMUC es un instrumento válido para evaluar la creatividad de adolescentes a través de diferentes dimensiones ya que según lo establecido por autores como Gregory (2001) y Hogan (2003) cuenta con validez de contenido, de constructo y de criterio.

Los puntajes de las tres dimensiones muestran una correlación positiva alta entre sí, lo que habla de que miden el mismo constructo no obstante no dejan de tener relativa independencia entre sí lo cual apunta a que miden aspectos relativamente diferentes del mismo constructo (validez de constructo).

La Prueba de Solución Creativa de Problemas (**PSCP**): está conformada por tres problemas:

- ✓ Modelo de Sistemas Clasificatorios
- ✓ Modelo Algorítmico
- ✓ Modelo Heurístico

Las opciones de respuesta para cada uno están abiertas y la calificación se realiza de acuerdo con la serie de reglas establecidas considerando la posibilidad de respuestas novedosas ante cada uno de los problemas incluidos.

Para la elaboración de la presente investigación, se utilizaron Métodos de Investigación dirigidos al estudio de las principales causas que motivaron al problema tales como:

Del nivel teórico:

Análisis-síntesis: Permitió determinar las características pedagógicas o psicológicas del objeto de investigación, así como la valoración de distintos criterios y puntos de vista que existen sobre el tema para elaborar la estrategia metodológica.

Inducción-deducción: Permitió arribar a conclusiones sobre cuáles son las causas de las insuficiencias que presentan los docentes y estudiantes de la Carrera de Arquitectura sobre la creatividad.

Del nivel empírico:

Observación a clases: Facilitó percibir el modo de los docentes de impartir clases, así como su auto preparación.

Del nivel matemático - estadístico:

Técnica porcentual: para el análisis cuantitativo de los instrumentos aplicados hay que tener en cuenta la motivación para crear, abordar diferentes móviles, los cuales deben ser estimulados y desarrollados mediante muy diversas influencias y estrategias educativas; también la motivación para crear es susceptible de formarse a través de la educación orientada a tal fin y que una vez formadas las diferentes motivaciones

específicas que facilitan la expresión de la creatividad, y que el sujeto las posee, estas posibilitan un mayor desenvolvimiento del proceso educativo en general y en especial del proceso de enseñanza-aprendizaje.

b) Población

Se consideró en su integridad la población de los tres Talleres de Diseño del semestre I-2016 que cursan la Carrera en Arquitectura de la Universidad Católica Boliviana. Regional Tarija, quienes por las características mismas de la Carrera se consideran que son personas creativas.

- Grupo de 24 estudiantes de Taller de Diseño I. Primer Semestre (Ciclo Básico)

- Grupo de 14 estudiantes de Taller de Diseño III. Tercer Semestre (Ciclo Formativo)
- Grupo de 14 estudiantes de Taller de Diseño VII. Séptimo Semestre (Ciclo Aplicativo)

Dentro del análisis de la población estudiada, también se toma en cuenta y se involucra a los docentes encargados de los tres talleres de Diseño del Semestre I-2016, debido a que son los actores principales dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

TALLER	SEXO				TOTAL
	MUJERES		HOMBRE		
	F	%	F	%	
Taller de Diseño I	15	63	9	37	24
Taller de Diseño III	8	57	6	43	14
Taller de Diseño VII	5	36	9	64	14
TOTAL	28	-	24	-	52

Fuente: Elaboración Propia

c) Consideraciones éticas

Se considero el merito social centrado en la dinámica educacional, los beneficios que aporta el incremento de conocimientos pedagógicos de los estudiantes de la carrera de Arquitectura, derivados del éxito alcanzado y las recomendaciones del presente estudio de investigación social, donde los estudiantes son informantes, no existe beneficios personales acumulados, tampoco los productos son las metas, si

los principios y estructuras sociales hacia donde se dirigen. Por los que los estudiantes y docentes son participantes activos e integrados al proceso de investigación, donde existió un consentimiento oral, informado para la participación en la investigación propuesta, compatible con sus valores, intereses y preferencias, respetando la privacidad en la información suministrada, de acuerdo con reglas claras

de confidencialidad en el manejo de los datos.

Como valor social los beneficios acumulados con su éxito, el reconocimiento de aquellos que

RESULTADOS

a) Recolección de los datos

Etapa Uno: Se seleccionaron los instrumentos de acuerdo a los objetivos de la investigación. Estos instrumentos diseñados por Sánchez (2006) y Duarte Briceño (1999), considera una tabla de especificaciones en la que se detallan los criterios de calificación, misma que fue asumida para el presente estudio de investigación.

Etapa Dos: Seguidamente se coordinó con los docentes encargados de los tres Talleres de Diseño de la Carrera de Arquitectura y con sus estudiantes, solicitando los permisos correspondientes para poner en conocimiento la experiencia y coordinar los horarios, de esta manera poder acceder a la población: Taller I (24 estudiantes del nivel inicial), Taller III (14 estudiantes del nivel formativo) y Taller VII (14 estudiantes del nivel aplicativo).

Etapa Tres: Se administraron de manera consecutiva las pruebas del EMUC y PSCP de acuerdo a los horarios de cursado de los tres Talleres de Diseño

ejecutaron el trabajo, de aquellos que los patrocinaron y aquellos a quienes los resultados beneficiaran.

dentro del semestre. En los tres casos se respetaron los tiempos establecidos para contestar cada una de los cuestionantes de la prueba, con la finalidad de que los datos obtenidos sean lo más confiables posibles.

Etapa Cuatro: Los datos obtenidos de los tres Talleres de Diseño que conforman la población fueron capturados y almacenados en una base de datos.

b) Análisis de los datos

El análisis de datos fue realizado de forma cuantitativa y se cargaron en una base de datos. Una vez finalizada la fase exploratoria, se trabajó en la descripción de los resultados obtenidos, vinculando aquellos aspectos que lo ameritaron y que fueron metodológicamente viables.

El análisis estadístico se realizó a través del programa SPSS versión 13.0 (Siglas en inglés).

Para la confiabilidad de los instrumentos, se utilizó el Alfa de Cronbach, donde se resume los resultados de la prueba EMUC y los resultados de la PSCP.

Coefficiente de confiabilidad para la EMUC

DIMENSIONES	Alfa de Cronbach
Visomotora	.386
Aplicada	.75
Verbal	.54
Total	.70

Fuente: Elaboración Propia

Los resultados demostraron que la EMUC tiene un nivel aceptable de confiabilidad. En cuanto a su validez externa, esta prueba muestra resultados generales diferenciales entre los grupos, discriminado a las personas creativas de las que no lo son. La creatividad Visomotora se correlacionó positiva y significativamente de las que no lo son.

La creatividad Visomotora, se correlacionó positiva y significativamente con la creatividad aplicada en los tres criterios evaluados: fluidez, flexibilidad y originalidad y se aprecia independencia entre la creatividad aplicada y la creatividad verbal.

Coeficiente de confiabilidad para la PSCP

DIMENSIONES	Alfa de Cronbach
1 (Modelo Clasificador)	.61
2 (Modelo Algorítmico)	.38
3 (Modelo Heurístico)	.16
Total	.46

Fuente: Elaboración Propia

Como se puede notar, la Evaluación Multifactorial de la Creatividad presenta mejores niveles de confiabilidad: 0.70 que la Prueba de Solución Creativa de Problemas: .46

Se estudió el grado de asociación entre los ítems y las variables descriptivas

dicotómicas mediante pruebas Bivariadas: CHI CUADRADA y ANOVA de un factor para la variable categórica franja etárea. En todos los casos se adoptó el nivel 0.05 como umbral de confianza para rechazar la hipótesis nula.

RESUMEN EMUC. ANOVA DE UN FACTOR				
DIMENSIONES	TALLER DE DISEÑO	Media	F	Sig.
Creatividad Verbal				
Fluidez	Taller de Diseño I	2.83	2.32	0.109
Flexibilidad	Taller de Diseño I	3.00	0.647	0.528
Originalidad	Taller de Diseño I	3.21	0.793	0.458
Creatividad Visomotora				
Fluidez	Taller de Diseño I	3.21	3.914	0.026
Flexibilidad	Taller de Diseño I	1.83	0.912	0.409
Originalidad	Taller de Diseño VII	2.43	0.374	0.690
Creatividad Aplicada				
Fluidez	Taller de Diseño I	2.79	3.29	0.046
Flexibilidad	Taller de Diseño I	3.79	2.814	0.700
Originalidad	Taller de Diseño III	3.14	2.805	0.700

Fuente: Elaboración Propia

Los resultados muestran que la EMUC es un instrumento válido para evaluar la creatividad de los estudiantes a través de diferentes dimensiones; ya que según lo establecido por autores como Gregory (2001) y Hogan (2003) cuenta con validez de contenido, de constructo y de criterio.

Según el juicio de expertos, las dimensiones comprendidas en el instrumento abarcan áreas importantes donde se expresa la conducta creativa, y los indicadores son consistentes con cada una de las dimensiones medidas (validez de contenido).

Los puntajes de las tres dimensiones muestran una correlación positiva alta entre sí, lo que habla de que miden el mismo constructo; sin embargo no dejan de tener relativa independencia entre sí, lo que permite afirmar que miden aspectos relativamente diferentes del mismo constructo (validez de constructo).

Las pruebas tomadas a los estudiantes permitieron diferenciar a los individuos que son más creativos de los menos creativos en las tres dimensiones estudiadas, lo que evidencia la validez concurrente

RESUMEN PSCP. ANOVA DE UN FACTOR				
PROBLEMAS	TALLER DE DISEÑO	Media	F	Sig.
Problema 1				
Semejanzas	Taller de Diseño I	1.11	0.069	0.934
Diferencias	Taller de Diseño III y VII	1.14	0.298	0.743
Problema 2				
	Taller de Diseño I	1.43	3.416	0.041
Problema 3				
	Taller de Diseño I	0.93	3.842	0.28

Fuente: Elaboración propia

En correlación a establecer la diferencia en la habilidad para resolver problemas creativamente entre los estudiantes de las diferentes Talleres de Diseño, se debe indicar que en el Problema 1 basado en el modelo de Sistemas Clasificatorios, los estudiantes del Taller de Diseño I obtuvieron los puntajes altos, es decir tienen facilidad para la utilización de reglas que les permiten establecer cuáles son las semejanzas y las diferencias posibles, lo cual es parte del proceso de

razonamiento deductivo, le sigue en valor promedio el Taller de Diseño VII y el Taller de Diseño III.

Con relación al Problema 2 basado en el Modelo Algorítmico que consiste en seguir una serie de pasos para la solución del problema, los estudiantes que cursan el Taller de Diseño I obtuvieron una calificación promedio superior en relación a los estudiantes de Taller de Diseño III y en estudiantes de Taller de Diseño VII, lo cual podría deberse a que en este Taller se

utiliza la metodología del aprendizaje basado en problemas, donde el estudiante realiza un análisis de la situación, implicando pasos a seguir, para elegir o construir una o varias opciones viables para la solución del problema.

Se encontró una correlación positiva entre el problema 1 y Problema 2, es decir, los estudiantes al tener mayor razonamiento lógico también poseerán mayor habilidad para establecer semejanzas y diferencias entre figuras u objetos que se les presenten.

En relación al PSCP, la consistencia global del instrumento es baja, los problemas 1 y 2 cuentan con consistencia media alta y media baja, no siendo así para el problema 2 el cual requiere ajustarse para cumplir con el propósito del instrumento. Por lo que los

estudiantes poseen un potencial creativo y para que este se estimule y desarrolle, es necesario crear ambientes de aprendizaje propicios que le permitan enfrentar retos y situaciones reales basadas en problemas reales.

c) **Presentación de los datos**

Se estudió el grado de asociación entre los ítems y las variables descriptivas dicotómicas mediante pruebas Bivariadas: CHI CUADRADA y ANOVA de un factor para la variable categórica franja etárea. En todos los casos se adoptó el nivel 0.05 como umbral de confianza para rechazar la hipótesis nula.

Pruebas Bivariadas “Chi Cuadrada”. EMUC Resumen Creatividad Verbal

CREATIVIDAD VERBAL	SIGNIFICANCIA	COEF.CONTINGENCIA	OBSERVACIONES
. Fluidez	0,275 mayor 0,05	0.356	Como se puede evidenciar para la Creatividad Verbal, los estudiantes de Taller de Diseño I, en el aspecto de la Fluidez tienen mejor desarrollo de la creatividad en esta área en comparación con el Taller de Diseño III y VII, más esta diferencia parece ser solo aleatoria.
. Flexibilidad	0,213 mayor 0,05	0.317	Como se puede evidenciar para la Creatividad Verbal, los estudiantes de Taller de Diseño I en el aspecto de la Flexibilidad tienen mejor desarrollo de la creatividad en esta área, en comparación con el Taller de Diseño III y VII, más esta diferencia parece ser solo aleatoria.
. Originalidad	0,533 mayor 0,05	0.298	Como se puede evidenciar para la Creatividad Verbal, los estudiantes de Taller de Diseño I en el aspecto de la Originalidad tienen mejor desarrollo de la creatividad en esta área, en comparación con el Taller de Diseño III y VII, más esta diferencia parece ser solo aleatoria.

Fuente: Elaboración propia.

Resumen Creatividad Visomotora

CREATIVIDAD VISOMOTORA	SIGNIFICANCIA	COEF.CONTINGENCIA	OBSERVACIONES
. Fluidez	0,090 mayor 0,05	0.417	Como se puede evidenciar para la Creatividad Visomotora, los estudiantes de Taller de Diseño I en el aspecto de la Fluidez tienen mejor desarrollo de la creatividad en esta área, en comparación con el Taller de Diseño III y VII, más esta diferencia parece ser solo aleatoria.
. Flexibilidad	0,836 mayor 0,05	0.225	Como se puede evidenciar para la Creatividad Visomotora, los estudiantes de Taller de Diseño I en el aspecto de la Flexibilidad tienen mejor desarrollo de la creatividad en esta área, en comparación con el Taller de Diseño III y VII, más esta diferencia parece ser solo aleatoria.
. Originalidad	0,833 mayor 0,05	0.226	Como se puede evidenciar para la Creatividad Visomotora, los estudiantes de Taller de Diseño I en el aspecto de la Originalidad tienen mejor desarrollo de la creatividad en esta área, en comparación con el Taller de Diseño III y VII, más esta diferencia parece ser solo aleatoria.

Fuente: Elaboración propia.

Resumen Creatividad Aplicada

CREATIVIDAD APLICADA	SIGNIFICANCIA	COEF.CONTINGENCIA	OBSERVACIONES
. Fluidez	0,023 menor 0,05	0,469	Como se muestra para la Creatividad Aplicada, los estudiantes de Taller I tienen mayor fluidez en la Creatividad Aplicada, demostrando cierta disminución de esta área del conocimiento en los Talleres de diseño III y VII.
. Flexibilidad	0,069 mayor 0,05	0,306	Como se muestra para la Creatividad Aplicada, los estudiantes de Taller I tienen mayor flexibilidad en creatividad aplicada, demostrando cierta disminución de esta área del conocimiento en los Talleres de Diseño III y VII.
. Originalidad	0,432 mayor 0,05	0,32	Como se muestra para la Creatividad Aplicada, los estudiantes de Taller I tienen mayor originalidad en la Creatividad Aplicada, demostrando cierta disminución de esta área del conocimiento en los Talleres de Diseño III y VII.

Fuente: Elaboración propia.

Pruebas Bivariadas “Anova de un factor”. EMUC

Resumen Creatividad Verbal

CREATIVIDAD VERBAL	SIGNIFICANCIA	ETA	OBSERVACIONES
. Fluidez	0,109 mayor 0,05	0,294	Al ser el valor de significancia 0,109 mayor al alfa 0,05 se rechaza la H1 y se Acepta la Ho que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres de Diseño han obtenido en la variable Fluidez de la Creatividad Verbal son similares. Los valores que se evidencian de la media oscilan entre los 2 a 3 puntos. El valor Eta 0,294 indica que la fuerza de asociación es Media Baja.
. Flexibilidad	0,528 mayor 0,05	0,160	Al ser el valor de significancia 0,528 mayor al alfa 0,05 se rechaza la H1 y se Acepta la Ho que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres de Diseño han obtenido en la variable Flexibilidad de la Creatividad Verbal son similares. Los valores que se evidencian de la media oscilan entre los 2 a 3 puntos. El valor Eta 0,160 indica que la fuerza de asociación es Media Baja.
. Originalidad	0,528 mayor 0,05	0,177	Al ser el valor de significancia 0,458 mayor al alfa 0,05 se rechaza la H1 y se Acepta la Ho que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres de Diseño han obtenido en la variable Originalidad de la Creatividad Verbal son similares. Los valores que se evidencian de la media oscilan entre 3 a 3.20 puntos.El valor Eta 0,177 indica que la fuerza de asociación es Media Baja.

Fuente: Elaboración Propia

Resumen Creatividad Visomotora

CREATIVIDAD VISOMOTORA	SIGNIFICANCIA	ETA	OBSERVACIONES
. Fluidez	0,026 menor 0,05	0,371	Al ser el valor de significancia 0,026 menor al alfa 0,05 se rechaza la Ho y se acepta la H1 que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres de Diseño han obtenido en la variable Fluidez de la Creatividad Visomotora son diferentes, al menos una calificación es distinta de las demás. Los estudiantes de Taller de Diseño 1 tienen un valor promedio de 3,21, señalándose que tienen un nivel de creatividad más elevado en relación a los otros Talleres; se concluye como más creativos, mientras que los estudiantes de los Taller Diseño 3 y Taller de Diseño 7, tienen un valor promedio de 2,57 siendo en relación a los primeros menos creativos.El valor Eta 0,371 indica que la fuerza de asociación de las variables es Media Baja.
. Flexibilidad	0,409 mayor 0,05	0,189	Al ser el valor de significancia 0,409 mayor al alfa 0,05 se rechaza la H1 y se acepta la Ho que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres de Diseño han obtenido en la variable Flexibilidad de la Creatividad Visomotora son similares. Los valores que se evidencian de la media oscilan entre los 1.50 a 2 puntos. El valor Eta 0,189 indica que la fuerza de asociación es Media Baja.
. Originalidad	0,690 mayor 0,05	0,123	Al ser el valor de significancia 0,690 mayor al alfa 0,05 se rechaza la H1 y se Acepta la Ho que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres de Diseño han obtenido en la variable Originalidad de la Creatividad Visomotora son similares. Los valores que se evidencian de la media oscilan entre los 2 a 2.50 puntos. El valor Eta 0,123 indica que la fuerza de asociación es Media Baja.

Fuente: Elaboración Propia

Resumen Creatividad Aplicada

CREATIVIDAD APLICADA	SIGNIFICANCIA	ETA	OBSERVACIONES
. Fluidez	0,046 menor 0,05	0,344	Al ser el valor de significancia 0,046 menor al alfa 0,05 se rechaza la Ho y se acepta la H1 que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres de Diseño han obtenido en la variable Fluidez de la Creatividad Aplicada son diferentes, al menos una calificación es distinta a las demás. Los estudiantes de Taller de Diseño 1 obtuvieron un valor de fluidez de 2,79; señalándose que tienen un nivel más elevado dentro de la creatividad en relación a los otros Talleres; mientras que los estudiantes de Taller de Diseño 3 tienen un valor de fluidez de 2,53; nivel medio y los estudiantes de Taller de Diseño 7 cuentan con un valor de fluidez de 2,07; nivel bajo en relación a los demás Talleres, lo que confirma el decrecimiento de la creatividad en esta categoría. El valor Eta 0,344 indica que la fuerza de asociación es Media Baja, lo que confirma su asociación.
. Flexibilidad	0,070 mayor 0,05	0,321	Al ser el valor de significancia 0,070 mayor al alfa 0,05 se rechaza la H1 y se acepta la Ho que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres de Diseño han obtenido en la variable Flexibilidad de la Creatividad Aplicada son similares. Los valores que se evidencian de la media oscilan entre los 3 a 4 puntos. El valor Eta 0,321 indica que la fuerza de asociación es Media Baja.
. Originalidad	0,070 mayor 0,05	0,103	Al ser el valor de significancia 0,070 mayor al alfa 0,05 se rechaza la H1 y se acepta la Ho que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres de Diseño han obtenido en la variable Originalidad de la Creatividad Aplicada son similares. Los valores que se evidencian de la media oscilan entre los 2 a 3 puntos. El valor Eta 0,103 indica que la fuerza de asociación es Media Baja.

Fuente: Elaboración Propia

Pruebas Bivariadas “Chi Cuadrada”. PSCP

Resumen Problema 1. Semejanzas

PROBLEMA 1. Semejanzas	SIGNIFICANCIA	COEF. CONTINGENCIA	OBSERVACIONES
	0,239 mayor 0,05	0,310	Al ser el valor de Significancia 0,239 mayor al alfa 0,05 se rechaza la Hipótesis Alternativa y se acepta la Hipótesis Nula que indica que las frecuencias Observadas son iguales a las Frecuencias Esperadas; por ende, las variables “No” se asocian, no existe relación o asociación entre los Talleres de Diseño que están cursando los estudiantes de la Carrera de Arquitectura con los resultados del Problema 1 planteado que corresponde al Parámetro de Evaluación de Semejanzas. El coeficiente de contingencia 0,310 señala que la fuerza de asociación entre estas variables es Media Baja lo que confirma que las variables son Independientes. Los estudiantes que cursan el Taller de Diseño I obtuvieron una calificación promedio de 1 dentro de la escala del 0 al 1,5; aunque se evidencia mayor calificación del valor 1,5 en estudiantes de Taller de Diseño III y nuevamente se observa la calificación de 1 en estudiantes de Taller de Diseño VII.

Fuente: Elaboración Propia

Resumen Problema 1. Diferencias

PROBLEMA 1. Diferencias	SIGNIFICANCIA	COEF. CONTINGENCIA	OBSERVACIONES
	0,226 mayor 0,05	0,313	Al ser el valor de Significancia 0,226 mayor al alfa 0,05 se rechaza la Hipótesis Alternativa y se acepta la Hipótesis Nula que indica que las frecuencias Observadas son iguales a las Frecuencias Esperadas; por ende, las variables “No” se asocian, no existe relación o asociación entre el Taller de Diseño que está cursando el estudiante de la Carrera de Arquitectura con los resultados del Problema 1 planteado que corresponde al Parámetro de Evaluación de Diferencias. El coeficiente de contingencia 0,313 señala que la fuerza de asociación entre estas variables es Media Baja lo que confirma que las variables son Independientes. Los estudiantes inscritos en Taller de Diseño I obtuvieron una calificación promedio superior de 1 dentro de la escala del 0 al 1,5; aunque se evidencia una similitud de calificación de 1 a 1,5 en estudiantes de Taller de Diseño III y nuevamente se observa la calificación predominante de 1 en estudiantes de Taller de Diseño VII.

Fuente: Elaboración Propia

Resumen Problema 2

PROBLEMA 2.	SIGNIFICANCIA	COEF.CONTINGENCIA	OBSERVACIONES
	0,089 mayor 0,05	0,367	Al ser el valor de Significancia 0,089 un poco mayor al alfa 0,05 se rechaza la Hipótesis Alternativa y se acepta la Hipótesis Nula que indica que las frecuencias Observadas son iguales a las Frecuencias Esperadas; por ende, las variables "No" se asocian, no existe relación o asociación entre el Taller de Diseño que está cursando el estudiante de la Carrera de Arquitectura con los resultados del Problema 2. El coeficiente de contingencia 0,367 señala que la fuerza de asociación entre estas variables es Media Baja lo que confirma que las variables son Independientes. Los estudiantes inscritos en Taller de Diseño I obtuvieron una calificación promedio superior de 1 dentro de la escala del 0 al 1,5; aunque se evidencia una predominación de la calificación de 1,5 en estudiantes de Taller de Diseño III y en estudiantes de Taller de Diseño VII se observa la presencia principalmente de la calificación 1,5 seguidamente de la calificación 1.

Fuente: Elaboración Propia

Resumen Problema 3

PROBLEMA 3.	SIGNIFICANCIA	COEF.CONTINGENCIA	OBSERVACIONES
	0,089 mayor 0,05	0,388	Al ser el valor de Significancia 0,163 mayor al alfa 0,05 se rechaza la Hipótesis Alternativa y se acepta la Hipótesis Nula que indica que las frecuencias Observadas son iguales a las Frecuencias Esperadas; por ende, las variables "No" se asocian, no existe relación o asociación entre el Taller de Diseño que está cursando el estudiante de la Carrera de Arquitectura con los resultados del Problema 3. El coeficiente de contingencia 0,388 señala que la fuerza de asociación entre estas variables es Media Baja lo que confirma que las variables son Independientes. Los estudiantes inscritos en Taller de Diseño I obtuvieron una calificación promedio de 0,5 dentro de la escala del 0 al 1,5 aunque se evidencia la presencia de dos grupos de estudiantes que obtuvieron calificaciones entre 1 a 1,5, seguidamente los estudiantes de Taller de Diseño III obtuvieron una calificación llamativa de 0,5 y los estudiantes de Taller de Diseño VII obtuvieron calificaciones de 1 a 0,5; siendo estos los valores más destacados.

Fuente: Elaboración Propia

Pruebas Bivariadas "Anova de un factor". PSCP

Resumen PSCP. Problema 1. Semejanzas

PROBLEMA 1. Semejanzas	SIGNIFICANCIA	ETA	OBSERVACIONES
	0,934 mayor 0,05	0,053	Al ser el valor de significancia 0,934 mayor al alfa 0,05 se rechaza la H1 y se acepta la Ho que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres han obtenido en el Problema 1: Parámetro de Evaluación de Semejanzas son similares. Los valores que se evidencian de la media oscilan entre 1,07 y 1,11. El valor Eta 0,053 indica que la fuerza de asociación es Baja.

Fuente: Elaboración Propia

Resumen PSCP. Problema 1. Diferencias

PROBLEMA 1. Diferencias	SIGNIFICANCIA	ETA	OBSERVACIONES
	0,743 mayor 0,05	0,110	Al ser el valor de significancia 0,743 mayor al alfa 0,05 se rechaza la H1 y se acepta la Ho que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres han obtenido en el Problema 1: Parámetro de Evaluación de Diferencias son similares. Los valores que se evidencian de la media oscilan entre 1,08 y 1,14. El valor Eta 0,110 indica que la fuerza de asociación es Baja.

Fuente: Elaboración Propia

Resumen PSCP. Problema 2

PROBLEMA 2.	SIGNIFICANCIA	ETA	OBSERVACIONES
	0,041 mayor 0,05	0,350	Al ser el valor de significancia 0,041 menor al alfa 0,05 se rechaza la Ho y se acepta la H1 que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres de Diseño han obtenido en el Problema 2 Parámetros de Evaluación son diferentes, al menos una calificación es distinta a las demás. Los valores de la media varían de 1,19 en Taller 1 a 1,43 en Taller 3 y 1,29 puntos en Taller 7. El valor Eta 0,350 indica que la fuerza de asociación es Media Baja.

Fuente: Elaboración Propia

Resumen PSCP. Problema 3

PROBLEMA 3.	SIGNIFICANCIA	ETA	OBSERVACIONES
	0,028 mayor 0,05	0,368	Al ser el valor de significancia 0,028 menor al alfa 0,05 se rechaza la Ho y se acepta la H1 que señala que la nota media que los estudiantes de los diferentes Talleres de Diseño han obtenido en el Problema 3 Parámetros de Evaluación son diferentes, al menos una calificación es distinta a las demás. Los valores de la media varían de 0,87 en Taller 1 a 0,57en Taller 3 y 0,93 puntos en Taller 7. El valor Eta 0,368 indica que la fuerza de asociación es Media Baja.

Fuente: Elaboración Propia

DISCUSION

Con base en los resultados obtenidos, se puede decir que existe una diferencia significativa en los niveles de creatividad de los estudiantes de los tres Talleres de Diseño que conformaron la población del estudio, que existe una deficiencia en el fomento de la creatividad; sin embargo en ciertas áreas del conocimiento los estudiantes de los Talleres obtienen puntajes altos en comparación entre ellos, esto se asume a que en los actuales planes de estudio de la Carrera de Arquitectura se adecua al aprendizaje memorístico y deja de lado aspectos como las habilidades de pensamiento crítico y la creatividad.

Los puntajes obtenidos por los miembros de los tres grupos, en las dimensiones: creatividad aplicada y en la creatividad verbal, los estudiantes del Taller I tuvieron puntajes significativamente mayores en comparación del Taller de Diseño III y Taller de Diseño VII.

En la sección de creatividad Visomotora, la prueba no detecta a ciencia cierta la alta creatividad; sin embargo, la prueba sí es capaz de diferenciar entre pares o estudiantes de la misma edad, ya que como se observa, los resultados mostraron que los estudiantes de Taller de Diseño I, obtuvieron en todas las dimensiones puntajes significativamente

mayores a los representados por los estudiantes del resto de los talleres (capacidades académicas promedio), por lo que, en comparación con esos dos grupo, los estudiantes de Taller I fueron más creativos, lo cual coincide con lo expuesto por la teoría de la transferencia:

Asimismo, el hecho de que los estudiantes del Taller I hayan obtenido calificaciones mayores en las tres dimensiones de la creatividad que evalúan las pruebas, en comparación con los otros dos Talleres de Diseño, da pie a que se corrobore que: “los individuos mientras más experiencia acumulan, menos creativos se vuelven los estudiantes” (VON OECH, 1983:21), también se debe acotar que: “la creatividad se debe fomentar en los niveles educativos y en las diversas áreas del conocimiento”(GALÁN, 2000: 76) o como se señala “la educación superior debe incentivar en el estudiante el desarrollo creativo, dando lugar a un pensamiento divergente capaz de buscar respuestas innovadoras y soluciones eficaces a la problemática de su entorno” (ESTEVE, 2008: 54). Para ello los docentes deben desarrollar metodologías que fomenten la creatividad en el estudiante, habilidades y actitudes que desarrollen su uso estratégico.

CONCLUSIONES

1. Que existe una deficiencia en el fomento de la creatividad; sin embargo, en ciertas áreas del conocimiento los estudiantes obtienen buenas calificaciones en comparación con otras áreas. Esto debido a que las actuales metodología y forma de evaluación dejando de lado las habilidades de pensamiento crítico y creatividad
2. La Evaluación Multifactorial de la creatividad EMUC, es un instrumento válido y confiable, por lo que de acuerdo a varios investigadores y en base a la investigación realizada se recomienda su empleo de manera informada y responsable a los profesionales que así lo decidan.
3. Se encontró una correlación positiva entre la dimensión verbal y dimensión aplicada, es decir los estudiantes al tener mayor habilidad verbal también poseerán mayor habilidad para describir diversos usos de objetos.
4. Se encontró una correlación positiva entre el Problema 1 con el Problema 2, es decir los estudiantes al contar con mayor razonamiento lógico también poseerán mayor habilidad para establecer las semejanzas y diferencias entre dos o más figuras u objetos que se le presenten.
5. En relación a la Prueba Solución Creativa de Problemas PSCP, la consistencia global del instrumento es baja, los Problemas 1 y 2 cuentan con consistencia media alta y media baja respectivamente, no ocurre lo mismo con el Problema 3, el cual demanda ajustarse para cumplir con el propósito del instrumento.
6. Se debe considerar que todos los estudiantes poseen potencial creativo, mismo que debe ser estimulado y desarrollado creando ambientes de aprendizaje propicios, donde enfrenten retos y situaciones reales basadas en problemas reales.
7. La creatividad debe evaluarse de una manera multidimensional, y no únicamente de manera parcial, como la mayoría de las pruebas existentes que tan solo contemplan la dimensión Visomotora. Pues los resultados arrojaron que las dimensiones Visomotora, Aplicada y la Verbal, se correlacionan significativamente y de manera lineal, por lo que se puede decir que son dimensiones dependientes, es decir, en la medida que una de ellas aumenta, las otras también lo hacen; pero no por el hecho de ser variables dependientes, dejan de tener relativa independencia entre sí, por lo cual es necesario el estudio de estas tres dimensiones de la creatividad por separado.

Respondiendo a la pregunta de investigación: si existe diferencia entre

los niveles de creatividad de los estudiantes del Primer Semestre (Ciclo Básico), Tercer Semestre (Ciclo Formativo) y Séptimo Semestre (Ciclo Aplicativo) de la Universidad Católica Boliviana-Regional Tarija, se debe indicar que si existe diferencia significativa en los niveles de creatividad de los estudiantes de los tres semestres, de manera tal que las calificaciones obtenidas por los estudiantes del Ciclo Básico son significativamente mayores en comparación con el Ciclo Formativo y el Ciclo Aplicativo.

Respondiendo a la pregunta de investigación acerca si existe diferencia en la habilidad de resolver problemas creativamente entre los estudiantes del Primer Semestre (Ciclo Básico), Tercer Semestre (Ciclo Formativo) y Séptimo Semestre (Ciclo Aplicativo) de la Universidad Católica Boliviana-Regional Tarija, se debe indicar que en el Problema 1 basado en el modelo de sistemas clasificatorios, los estudiantes del Taller de Diseño I obtuvieron las calificaciones más altas, es decir tienen facilidad para la utilización de reglas que les permiten establecer cuáles son las semejanzas y

diferencias posibles que se les presenten, lo cual es parte del proceso de razonamiento deductivo.

Esto es similar a lo hallado en el estudio “Los estilos de enseñanza y aprendizaje como soporte de la actividad docente”, de la Lic. Margarita González P., realizado en la Facultad de Ciencias de la Educación y del Deporte, Pontevedra. Universidad de Vigo en abril de 2013, donde se demuestra que “el estilo de pensamiento que más predomina en la acción didáctica de los docentes fue el deductivo” (GONZÁLEZ, 2013: 20).

Con relación al Problema 2, basado en el modelo Algorítmico que consiste en seguir una serie de pasos para la solución del problema, los estudiantes que cursan el Taller de Diseño I obtuvieron una calificación promedio superior en relación a los estudiantes de Taller de Diseño III y en estudiantes de Taller de Diseño VII, lo cual podría deberse a que en este Taller se utilizar la metodología del aprendizaje basado en problemas, donde el estudiante realiza un análisis de la situación, implicando pasos a seguir, para elegir o construir una o varias opciones viables para la solución del problema.

BIBLIOGRAFÍA

- ÁLVAREZ, E. (2010). "Pensamiento Divergente". España: Editorial Inter AC.
- BAER y KAUFMAN (2005). "Evaluación psicológica. Historia, principios y aplicaciones". México: Manual Moderno.
- CSIKSZENTMIHALY, M. (1996). "Creativity. Flow and the psychology of discovery and invention". New York: Editorial Harper Perennial.
- CZURLES, S. (2000). "The Evolution of American Educational Technology". California: Editorial Paul Seattle.
- DUARTE, E. (1999). "Prueba de Solución Creativa de Problemas". México: Editorial Universidad Autónoma de Yucatán.
- CHOPRA, D. (2003). "Sincro Destino" México: Editorial Alamah.
- DE BONO, E. (2006). "El pensamiento Lateral. Manual de la creatividad". España: Editorial Vicens-Vives. (1ª Edición).
- DE LA TORRE, S. (1999). "Creatividad Aplicada". Madrid: Editorial Escuela Española.
- EINSTEIN, A. (1950). "Out of my later years". New York: Editorial Princeton University Press.
- FEIST, G. J. (1999). "Creative cognition: theory, research and applications". Cambridge, Massachusetts: Editorial MIT Press.
- FINKE, R., WARD T. y SMIT S. (1996). "Reflective practice in the design studio and teacher education". Cambridge: Editorial MIT Press
- GREGORY, R. (2001). "Evaluación psicológica. Historia, principios y aplicaciones". México. Editorial: Manual Moderno.
- GUILFORD, J. (1977). "La naturaleza de la inteligencia humana". Buenos Aires. Editorial Paidós (Edición original en inglés, 1967)
- HERNÁNDEZ, R. FERNÁNDEZ, C. y BAPTISTA, P. (2003). "Metodología de la investigación". México. Editorial: Mc Graw Hill.
- HOLLAND, T. (2003). "Pruebas psicológicas. Una introducción práctica". México: Editorial Manual Moderno.
- ISAKEN, S. (1998). "Transforming dreams into reality: the power of creative problem solving. Teaching for Talent Development. Current and Expanding perspectives". United Kingdom: Editorial SAGE Publications. Inc.
- JACKSON, N. (2006). "Creativity in Higher Education. Creating tipping points for cultural change". University of Surrey. Inglaterra: Editorial Training and Education.
- KIPLING, J. (1900). "Poems of Rudyard Kipling". Inglaterra. Editorial: Cambridge Edition.
- KAUFMAN y STERNBERG, R. (2010): "The nature of creativity. Contemporary psychological perspective". Cambridge, M.A.: Editorial Cambridge University
- LACASELLA, R. (1998), LAIME, M. (2005). "Psicología y creatividad: Una revisión Histórica". Venezuela: Editorial Fondo Editorial de Humanidades.
- LÓPEZ B y RECIO, H. (1998). "Creatividad y Pensamiento crítico". México. Editorial Trillas.
- McALLISTER, H. C. (1998): "Problem solving and learning". University of Hawaii at Manoa: Editorial AMS.
- PAPALIA, D. E. (2004): "Definición de Creatividad". Estados Unidos: Editorial Mc Graw Hill.
- PIAGET, J. (2006). "Educación y Creatividad. Teorías del Aprendizaje: del conductismo a la teoría de los Campos Conceptuales". Colombia Editorial: Cooperativa Magisterio.
- RODRÍGUEZ, M. (2006). "Manual de creatividad: Modelo Heurístico". México. Editorial Trillas.
- SÁNCHEZ, P. A. y GARCIA, A. (2006). "Evaluación Multifactorial de la Creatividad". México. Editorial UADY, CONACYT.

- SAPOZNIK, M. (2010). "Talleres de Creatividad". Universidad de Palermo. Argentina: Editorial Trillas.
- SCHÖN, D. (2000). "Profesional reflexivo: Como piensan los Profesionales cuando actúan". España: Editorial Paidós
- STERNBERG, R. y LUBART, T. (1995). "Habilidades Humanas y Aprendizaje. Psicología Educativa". Editorial Harla. México.
- TOYNBEE, A. (1995). "Manual de la Creatividad". México: Editorial Trillas.
- TOLLE, E. (2000). "El Poder del ahora". Colombia: Grupo Editorial Norma.
- VIGOTSKI, L. S. (2004). "Pensamiento, Lenguaje, Pueblo y Educación". La Habana. Cuba: Editorial PUCMM.
- VON OECH, R. (1983). "A Whack on the Side of the Head". Estados Unidos: Editorial Warner Books. A Time Warner Company. Edición 25 Aniversario.