

CREATIVIDAD NARRATIVA Y GRÁFICA EN EL APRENDIZAJE DE  
ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA UAP-UAZ  
NARRATIVE AND GRAPHIC CREATIVITY IN THE LEARNING OF UNIVERSITY  
STUDENTS OF UAP-UAZ

Hilda María Ortega Neri

Edith Alejandra Pérez Márquez

Universidad Autónoma de Zacatecas. Unidad Académica de Psicología

México

Resumen

Este trabajo tuvo por objetivo determinar la creatividad narrativa y gráfica en el aprendizaje de estudiantes universitarios de la Licenciatura en Psicología Educativa de la UAZ. Es una investigación cualitativa y cuantitativa, del tipo exploratorio, pues se buscó el acercamiento sobre la creatividad de los sujetos del estudio, descriptiva en cuanto a la realidad de los alumnos en el tema de la creatividad gráfica y narrativa. La muestra fue no probabilística, sujetos-tipo por conveniencia de un total de 89 alumnos del décimo semestre. Se utilizó la prueba de creatividad gráfica y escritura para adultos PIC-A, que mide el pensamiento divergente. Los resultados reflejaron un 64.0% en el nivel medio en la creatividad narrativa, seguido de un 22.5% en el nivel bajo. Estos alumnos utilizan medianamente el pensamiento divergente cuando se aplica a la solución de problemas con contenido verbal, ofrece diversas soluciones ante un solo problema de naturaleza verbal, reestructura el problema, mira las cosas de diferente forma y ofrece soluciones originales. En la creatividad gráfica se obtuvo un 42.7% en el nivel medio y un 38.2% en el nivel bajo. Esto refleja el grado en que son capaces de llevar a cabo asociaciones y nuevas combinaciones a la hora de trabajar en tareas no verbales como dibujar, manipular objetos o materiales didácticos. Se concluye que los alumnos son eventualmente creativos en cuanto a realizar transformaciones, nuevas combinaciones, asociaciones entre elementos mentales, relativa capacidad para percibir la realidad de forma subjetiva, generar propias ideas o resolver problemas de forma novedosa.

Palabras Clave: Creatividad narrativa, Creatividad gráfica, estudiantes universitarios.

## Abstract

The objective of this work was to determine the narrative and graphic creativity in the learning of university students of the Bachelor in Educational Psychology of the UAZ. It is a qualitative and quantitative research, of the exploratory type, because the approach was about the creativity of the subjects of the study, descriptive in terms of the reality of the students in the theme of graphic and narrative creativity. The sample was non-probabilistic, subject-type for convenience of a total of 89 students of the tenth semester. The PIC-A adult graphic and writing creativity test was used, which measures divergent thinking. The results reflected a 64.0% in the medium level in the narrative creativity, followed by a 22.5% in the low level. These students use moderately divergent thinking when applied to the solution of problems with verbal content, offers various solutions to a single problem of a verbal nature, restructures the problem, looks at things in different ways and offers original solutions. In graphic creativity, 42.7% was obtained in the medium level and 38.2% in the low level. This reflects the degree to which they are able to carry out associations and new combinations when working on non-verbal tasks such as drawing, manipulating objects or didactic materials. It is concluded that the students are eventually creative in terms of making transformations, new combinations, associations between mental elements, relative ability to perceive reality in a subjective way, generate their own ideas or solve problems in a novel way.

Keywords: Narrative creativity, graphic Creativity, university students.

## Introducción

Este estudio surge a raíz del problema identificado en los estudiantes universitarios de décimo semestre de la Licenciatura en Psicología Educativa de la Unidad Académica de Psicología de la Universidad Autónoma de Zacatecas (UAZ). Durante la experiencia de trabajo de las autoras, se identifica que la creatividad de los participantes en el estudio, no

siempre está reconocida en ellos mismos y además, su aprendizaje no siempre se enfocan en y para la creatividad, pues en principio, la conceptualización de la misma se enfoca más hacia las artes y no sobre la creación de productos, generación de proyectos, o solución de problemas reales, personales y/o académicos. Asimismo, se resalta la importancia de la formación del alumno universitario a partir de la identificación y el enfoque hacia la creatividad en su formación académica. El estudio gira en torno a la pregunta orientadora que plantea si es posible determinar la creatividad gráfica y narrativa del alumno universitario de esta institución.

El concepto de creatividad tiene varias aristas, por lo que no resulta extraño que los alumnos participantes del estudio lo desconozcan en su amplitud y desde diversos enfoques, y más la conceptualización de la misma con un enfoque desde la psicología educativa, concepto que debe ser conocido, comprendido, aplicado, educado por el profesional de la Psicología Educativa para la solución de problemas y la enseñanza de la misma. Importante es y pertinente hacer referencia sobre la creatividad y su conceptualización desde diversos autores. A. de la Herrán (2008) establece que para casi ninguna realidad existen definiciones finiquitas, terminadas o absolutas, sin embargo, si se pueden tener aproximaciones definidoras de la creatividad. Y más aún, como nos dice Lamata Cotanda (2006), no solo nos encontramos con la importancia de la conceptualización de la misma, sino que añadimos la cuestión de cómo medir elementos que se pretenden cuantificar de alguna manera, como es el caso de la creatividad gráfica y creatividad narrativa, y finalmente, para qué se necesita este tipo de medición generalista. Para Garaigordobil Landazabal (2005), la creatividad es un fenómeno humano por antonomasia y también de gran complejidad, y a lo primero que nos enfrentamos es a un problema de conceptualización porque es un concepto asociado a centenares de significados.

La psicología ha sido una de las principales disciplinas que ha tenido acercamientos al concepto de creatividad en cuanto a su científicidad y rigor, desde la Gestalt, el Asociacionismo, el Psicoanálisis, las áreas Computacionales Cognitivas y las teorías Humanistas, y para evaluar la creatividad, se han creado diversos instrumentos para medirla, instrumentos de personalidad, del proceso, del producto, midiendo originalidad, fluidez de pensamiento y elaboración (Barrenas, 2007). V. A. Benlliure (2006) plantea la

creatividad en el marco de nuevas concepciones psicológicas, desde una visión multidimensional, sistemática y componencial. La creatividad es una considerada como una combinación resultado de la originalidad así como de la sensibilidad, la curiosidad, pero también de la inteligencia que capacidad de salir de lo rutinario, lo habitual y dando como resultado secuencias productivas (Valero García, 2000). Para Madi (2012), la creatividad en muchos casos no es sinónimo de inteligencia, desconocimiento en parte por ser un campo de estudio reciente. Incluso se ha llegado a hablar de la relación entre creatividad y salud mental como Galton F., Guilford, Barrón, F. (Coll Espinosa, 2006).

Vista la creatividad como proceso pedagógico, esta tiene detrás una concepción del conocimiento y también de la manera como se organiza en la mente, e implica la capacidad de apartarse de los ordenamientos tradicionales (López Centeno, 2013). Por su parte para Gardner (2010), la creatividad puede implicar la elaboración de productos, o el planteamiento de nuevas cuestiones así como también la solución de problemas. M. Ponce (2005) establece que el pensamiento creativo es la habilidad para interaccionar el conocimiento previo con el nuevo. Para R. J. Stenberg (2006) es una decisión, una actitud hacia la vida, una cuestión de habilidad. La creatividad requiere ser conocida, pensada, vivida sobre todo en el campo de la educación, de la cultura y de la sociedad (J. Cabrera Cuevas, 2011). A. Mitjans Martínez (2006), conceptúa y fundamenta la creatividad como un proceso complejo de la subjetividad humana en su doble condición individual y social. Para P. Alsina Masmitjá, M. Díaz Gómez, A. Giráldez Hayes y G. Ibarretxe Txakartegi (2009), consideran que la creatividad es una capacidad y habilidad del ser humano ligada a su propia naturaleza. Ortega (2014) define que la creatividad es inherente al ser humano y que debe ser educada, desarrollada, estimulada, como parte de su formación integral.

El concepto de creatividad, al ser tan variado y desde los diversos enfoques, carece de una sola definición, sin embargo, al consenso al que han llegado los diversos teóricos es que todo aquello que se considere creativo debe tener por lo menos dos elementos indispensable: novedoso y valioso, ambos, no sólo uno, pues como nos comenta Obradors (2007), que lo novedoso por sí solo no es suficiente porque algo puede ser nuevo pero nocivo, perjudicial o absurdo, por otra parte, establece que lo valioso es algo confuso, que requiere un consenso de las personas que puedan evaluar la creatividad, evaluación a partir

de la susceptibilidad del producto o idea para ser adaptada a la realidad sobre todo por su utilidad.

Es una investigación relevante al buscar determina el nivel de creatividad que utiliza el alumno en el proceso de aprendizaje, la creatividad en sus diversas áreas de aplicación pero sobre todo, en el ámbito de la psicología educativa, con un enfoque de desarrollarla, educarla, estimularla, aplicarla, fortalecerla en la práctica como proceso, producto, valor, actitud, pensamiento, para la elaboración de proyectos, actividades, programas, investigaciones y fundamentalmente, para la solución de los diversos problemas que pueda enfrentarse tanto en el ámbito personal como en el profesional y el académico. El aporte teórico desde la Psicología, desde la Educación y obviamente desde la Creatividad, permite seguir enriqueciendo los avances de esta última desde un enfoque de la psicología y de la educación, que sea un soporte en toda su formación académica y profesional, asimismo, como una herramienta aplicable en todos sus contextos, pues como profesionales de la psicología educativa, precisan pensar, vivir y actuar en y para la creatividad.

Los antecedentes relacionados con la temática no fueron los esperados, sólo se encontró por el momento uno solo y es el que a continuación se describe. El trabajo de Ballesteros Guzmán (2016) en Guatemala, “Medición transdisciplinar de la creatividad narrativa y gráfica en alumnos de arquitectura. Uso de la prueba de imaginación creativa para adultos PIC-A”, permitió conocer sistemáticamente el nivel de creatividad del alumno. La prueba PIC-A es una herramienta precisa que identifica las escalas que conforman la creatividad, lo cual permite al docente readecuar los contenidos académicos para el desarrollo de las habilidades creativas identificadas deficitarias. En contraposición, el método CAT (Consensual Assessment Technique) -la apreciación consensuada de un grupo de profesionales que califica el producto creativo- se usa de forma empírica, para la evaluación de la creatividad en proyectos de arquitectura, lo cual limita las estrategias de aprendizaje significativo implicadas en el desarrollo del proceso de la imaginación y la creatividad, disminuyendo el uso del pensamiento divergente para la formulación de un producto arquitectónico. En México no hemos encontrado algún artículo que tenga relación con este tema, y menos aún se encontró alguno en el estado de Zacatecas ni en la capital del mismo nombre, por lo que se dedujo la relevancia de esta investigación, justificada por su forma y contenido y por los resultados que de ella se han derivado, y que son un aporte para

el trabajo que se debe continuar con los alumnos universitarios de la Universidad Autónoma de Zacatecas.

## Método

J.H. McMillan, y S. Schumacher (2005,) hacen referencia a *modalidades de investigación*, que son una colección de prácticas eclécticas de indagación basadas en suposiciones. Implican preferencias metodológicas, opiniones filosóficas, cuestiones de investigación y resultados con viabilidad, informa sobre el diseño de exploración más apropiado e indica cómo se prepara la investigación, qué le pasa a los sujetos y qué métodos de recolección de datos utilizar. Subdividen estas modalidades en cuantitativas y cualitativas. La modalidad de esta investigación es mixta, cuantitativa no experimental, descriptiva y encuesta, asimismo, cualitativa no interactiva.

La población se centró en los alumnos universitarios de la Licenciatura en Psicología Educativa de la Unidad Académica de Psicología de la UAZ, y la muestra fueron únicamente los alumnos de los grupos de décimo semestre que son quienes en ese momento se encontraban cursando las materias de Educación Creativa y Desarrollo de la Creatividad respectivamente, pues fue preciso en un principio, que los alumno conocieran más a fondo el concepto de creatividad y sobre todo su creatividad general, gráfica y narrativa. Es una muestra no probabilística, sujetos-tipo por conveniencia.

Una vez seleccionada la muestra de acuerdo con el problema y los objetivos de la investigación, se procedió a recolectar los datos pertinentes sobre las variables: sucesos, contextos, sujetos u objetos de la investigación. Se aplicó la Prueba de imaginación Creativa para Adultos PIC-A (Artola, Barraca, Mosteiro, Ancillo, Poveda y Sánchez, 2012). Es una prueba de aplicación individual y colectiva para personas a partir de los 18 años, la duración es variable pero de aproximadamente 45 minutos, la finalidad es realizar una evaluación de la creatividad narrativa y gráfica, contiene baremos en percentiles y consta de un material de manual de la prueba, ejemplar y cuadernillo de corrección. El objetivo de esta prueba es ampliar el rango de aplicación de la PIC-N (niños) y PIC-L (jóvenes) y disponer de un instrumento de medida del pensamiento divergente en adultos de todas las edades.

La prueba consiste en realizar actividades en cuatro juegos. En el juego 1 la persona tiene que escribir todo lo que pudiera estar ocurriendo en una escena que se ve reflejada en un dibujo. Este juego permite al evaluado expresar su curiosidad e imaginación, permite evaluar la facilidad para producir ideas, la producción divergente de unidades semánticas, la flexibilidad espontánea de su pensamiento o capacidad para introducir diversidad en las ideas, y la fantasía para ir más allá de lo presentado. El juego 2 es una prueba en la que se exploran los usos posibles de un objeto, incluye la medida de la capacidad de los sujetos para liberar su espíritu de pensar de forma poco convencional. El juego 3 plantea a los sujetos una situación inverosímil, evalúa la capacidad de fantasía y la facilidad para manejar las ideas poco convencionales que probablemente el sujeto no se atrevía a expresar en situaciones serias. Por último, el juego 4, es una prueba de imaginación gráfica en donde el sujeto tiene que completar cuatro dibujos a partir de unos trazos dados y poner un título a cada uno de ellos. La recolección de datos se realizó de forma física en dos sesiones de dos horas cada una en el espacio áulico de los estudiantes. Para el análisis estadístico de los cuestionarios aplicados se utilizó el paquete SPSS en su versión 20.

#### Cuadro y tablas

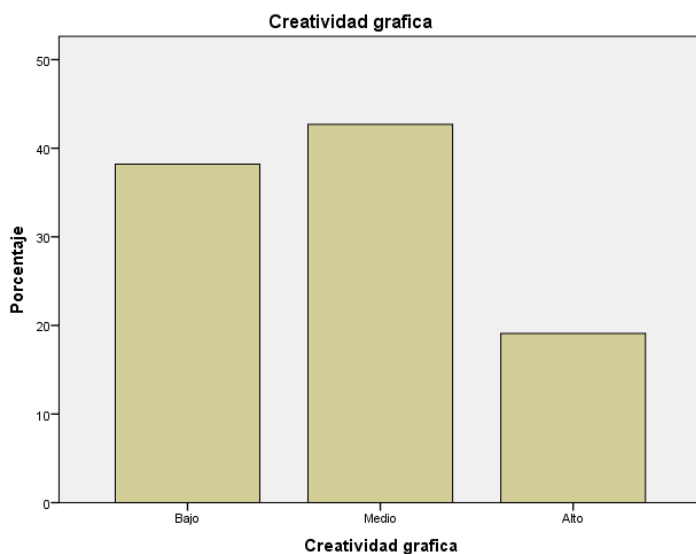
La siguiente tabla muestra la media, mediana y moda en cada una de los tipos de creatividad. Media de 1.91 en creatividad narrativa, 1.81 en creatividad gráfica y 1.89 en creatividad general. Mediana de 2.00 tanto en creatividad narrativa, gráfica y general. Y una moda de 2 en cada una de ellas.

		Creatividad narrativa	Creatividad grafica	Creatividad general
N	Válido	89	89	89
	Perdidos	0	0	0
Media		1.91	1.81	1.89
Mediana		2.00	2.00	2.00
Moda		2	2	2

La siguiente tabla descriptiva muestra un 42.2% en la creatividad gráfica porcentaje significativo pero por debajo de la media, es decir, creatividad gráfica media, seguido muy de cerca de un 38.2% y por último un 19.1

**Creatividad grafica**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	34	38.2	38.2	38.2
	Medio	38	42.7	42.7	80.9
	Alto	17	19.1	19.1	100.0
	Total	89	100.0	100.0	



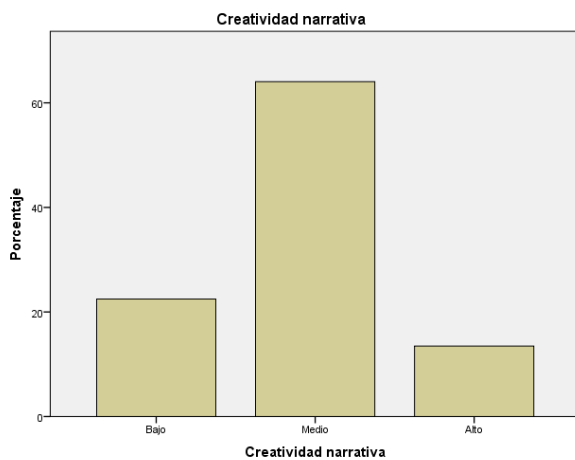
Continuando con las tablas descriptivas vemos a continuación la creatividad narrativa, que nos muestra un significativo 64.0% en nivel medio, seguido de un 22.5% de nivel bajo y por último, un 13.5% de nivel alto.

**Creatividad narrativa**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
--	--	------------	------------	-------------------	----------------------



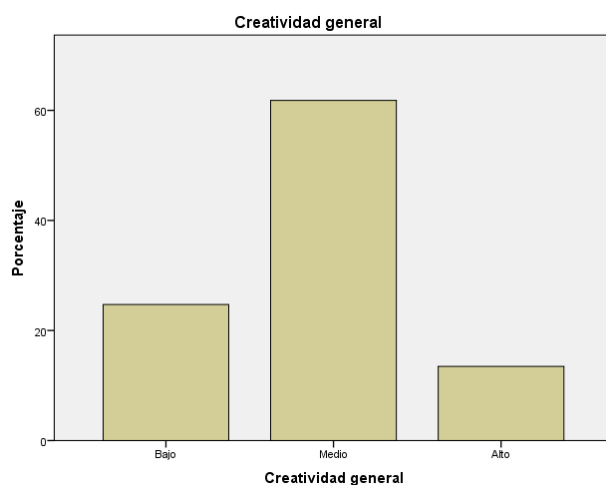
Válido	Bajo	20	22.5	22.5	22.5
	Medio	57	64.0	64.0	86.5
	Alto	12	13.5	13.5	100.0
	Total	89	100.0	100.0	



Por último, la siguiente gráfica nos muestra un significativo 61.8% de nivel medio en creatividad general, seguido de un 24.7% de nivel bajo y por último, un 13.5% en nivel alto.

### Creatividad general

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	22	24.7	24.7	24.7
	Medio	55	61.8	61.8	86.5
	Alto	12	13.5	13.5	100.0
	Total	89	100.0	100.0	



## Discusión y conclusiones

## Discusión y conclusiones

En el caso de la Prueba de Imaginación Creativa para Adultos PIC-A, encontramos los siguientes resultados: en Creatividad Narrativa se obtuvo una puntuación de 64.0% en el nivel medio seguido de un 22.5% en el nivel bajo. Estos alumnos participantes en el estudio utilizan el pensamiento divergente cuando se aplica a la solución de problemas con contenido verbal, ofrece diversas soluciones ante un solo problema de naturaleza verbal, reestructura el problema y mira las cosas de diferente forma y ofrece soluciones originales o poco comunes de las que suelen realizar los demás.

En la Creatividad Gráfica, se obtiene un 42.7% en el nivel medio y un 38.2% de en el nivel bajo. Esto refleja el grado en que los participantes en el estudio son capaces de llevar a cabo diversas asociaciones y nuevas combinaciones a la hora de trabajar individual o en grupo en tareas no verbales como son entre otras: dibujar, manipular objetos o materiales didácticos, elaboración igualmente de materiales didácticos, etc.

Por último, en la Creatividad General se obtuvo un 61.8% en el nivel medio y un 24.7% en el nivel bajo. Esto indica una media capacidad para llevar a cabo transformaciones y nuevas combinaciones o asociaciones entre elementos mentales, capacidad para percibir la realidad de forma subjetiva, generar sus propias ideas y resolver los problemas de forma novedosa. Como podemos observar, los porcentajes más altos de los alumnos participantes en el estudio se encuentran en el nivel medio seguidos del nivel bajo y por último el nivel alto.

A manera de conclusión comenzaremos por el contenido teórico de la creatividad, el cual siempre ha sido un tema de interés para la Psicología, lo constatamos con las diversas aplicaciones que los estudios sobre ella se han hecho desde diversos enfoques y sobre todo desde la educación, no obstante, a pesar de todos estos estudios, aún se desconoce ampliamente este complejo constructo. Es importante la evaluación de la

creatividad en los adultos y sobre todo en los jóvenes universitarios para identificar las capacidades para innovar, crear, investigar, resolver problemas, imaginar, y una de las maneras más viables es a través de herramientas acordes y encaminadas hacia el área de la educación.

Importante es identificar la creatividad general, gráfica y creativo, sobre todo en alumnos que cursan material relacionadas con el tema de investigación y sobre todo porque son estudiantes en vías de obtener un título tan importante como lo es la Psicología Educativa, serán en este sentido, educadores de la creatividad, y que definitivamente, deben por comenzar en reconocerla en sí mismos, practicarla y educarla, para de esta manera fomentarla en las personas con las cuales trabajarán en el campo laboral.

Los resultados obtenidos en la Prueba de Imaginación Creativa para Adultos PIC-A, reportan puntuaciones medias principalmente y bajas en segundo lugar, lo que nos refleja que son eventualmente creativos en cuanto a realizar transformaciones, nuevas combinaciones o asociaciones entre elementos mentales, relativa capacidad para percibir la realidad de forma subjetiva, generar propias ideas o resolver problemas de forma novedosa. Todo esto nos muestra que es imperante el fortalecimiento de la creatividad gráfica, verbal y general, y posteriormente, la creatividad en diversas áreas de la aplicación de la misma, por lo que será indispensable la práctica de la misma de manera urgente.

Como conclusión final, los alumnos son eventualmente creativos en cuanto a realizar transformaciones, nuevas combinaciones, asociaciones entre elementos mentales, relativa capacidad para percibir la realidad de forma subjetiva, generar propias ideas o resolver problemas de forma novedosa.

## Referencias

- Alsina Masmitjá, P., Díaz Gómez, M., Giráldez Hayes, A., y Ibarretxe Txakartegi, G. (2009). *10 ideas clave. El aprendizaje creativo*. Barcelona: Graó.
- Artola, T., Mosteiro, P., Poveda, B., Barraca, J., Ancillo, I. & Sánchez, N. (2012). PIC-A. Prueba de Imaginación Creativa para Adultos. Madrid: TEA ediciones.
- Ballesteros Guzmán, F. (2016). Medición transdisciplinar de la creatividad narrativa y gráfica en alumnos de arquitectura. Uso de la prueba de imaginación creativa para

- adultos PIC-A. Avance. págs. 49-62. Recuperado de:  
[http://sitios.usac.edu.gt/admin\\_revindex/articulos/Avance\\_9\\_articulo\\_4.pdf](http://sitios.usac.edu.gt/admin_revindex/articulos/Avance_9_articulo_4.pdf)
- Barrena, S. (2007). La razón creativa. Crecimiento y finalidad del ser humano según C.S. Peirce. Madrid: Rialp.
- Benlliure, V.A. (2006). Creatividad en la psicología. Creatividad como fenómeno complejo multidimensional. En S. de la Torre, y V. Violant (Coord. y Dir.). *Comprender y evaluar la creatividad. Vol. 1: Un recurso para mejora la calidad de la enseñanza* (pp. 323-333 ). Málaga: Aljibe.
- Cabrera Cuevas, J.D. (2011). *Creatividad, Conciencia y Complejidad: Una contribución a la epistemología de la creatividad para la formación*. Tesis doctoral no publicada. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Facultad de Formación de Profesorado y Educación.
- Coll Espinosa, F.J. (Coord.). (2006). Arteterapia. Dinámicas entre creación y procesos terapéuticos. Murcia: Universidad de Murcia.
- Garaigordobil Landazabal, M. (2005). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. España: Centro de Investigación y Documentación Educativa.
- Gardner, H. (2019). *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad*. España: Paidós Ibérica.
- Herrán, A. de la (2008). Creatividad para la formación. En J. C. Sánchez Huete. (Coord.). *Compendio de Didáctica General* (557-606). Madrid: CCS.
- Lamata Cotanda, R. (2006). La actitud creativa. Ejercicios para trabajar en grupo la creatividad. Madrid, España: Narcea.
- López Centeno, A. (2013). 101 temas que un docente debe conocer. Estados Unidos: Biblioteca del Congreso.
- Madi, I. (2012). La creatividad y el niño. Estados Unidos: Palibrio.
- McMillan, J.H., y Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa*. Madrid: Pearson Educación.
- Mitjans Martínez, A. (2006). Creatividad y subjetividad. Una aproximación desde la complejidad. En S. de la Torre, y V. Violant (Coord. y Dir.). *Comprender y evaluar*

- la creatividad. Vol. 1: Un recurso para mejora la calidad de la enseñanza* (pp. 115-121). Málaga: Aljibe.
- Ponce, M. (2005). *Cómo enseñar mejor. Técnicas de asesoramiento para docente*. México: Paidós.
- Obradors Baraba, M. (2007). *Creatividad y generación de ideas. Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad*. Barcelona: Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona, Universitat Jaume I, Universitat Pompeu Fabra i la Universitat de València.
- Ortega, H.M. (2014). *Creatividad en la enseñanza del docente universitario de la Universidad Autónoma de Zacatecas, México*. Tesis doctoral no publicada. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Bellas Artes.
- Sternberg, R.J. (2006). *Teoría de la inversión de la creatividad. La creatividad es una decisión*. En S. de la Torre, y V. Violant (Coord. y Dir.). *Comprender y evaluar la creatividad. Vol. 1: Un recurso para mejora la calidad de la enseñanza* (pp. 85-95). Málaga: Aljibe.
- Valero García, J.M. (2000). *Educación personalizada* (2ª ed.). México: Progreso

#### Reseña de autoras

Dra. Hilda María Ortega Neri. Doctora en Creatividad Aplicada por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Maestra en Educación con Especialidad en Cognición de los Procesos de Enseñanza Aprendizaje por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Licenciada en Psicología por la Unidad Académica de Psicología de la Universidad Autónoma de Zacatecas. Docente investigador de la Unidad Académica de Psicología de la Universidad Autónoma de Zacatecas.

Mtra. Edith Alejandra Pérez Márquez. Doctoranda en Ciencias de la Educación en la Facultad de Ciencia, Educación y Humanidades de la Universidad Autónoma de Coahuila. Maestría en Ciencias de la Educación por la Unidad Académica de Docencia Superior de la Universidad

Autónoma de Zacatecas. Docente investigador de la Unidad Académica de Psicología de la  
Universidad Autónoma de Zacatecas.