

La escala de los dominios de creatividad de Kaufman: validación en un contexto universitario español

The Kaufman domains of creativity scale: Validation in a Spanish university context

Dr. Ignacio GONZÁLEZ-LÓPEZ. Catedrático. Universidad de Córdoba (ignacio.gonzalez@uco.es).

Dra. M.^a Amor MARTÍN-FERNÁNDEZ. Profesora Titular. Centro de Magisterio Sagrado Corazón, Universidad de Córdoba (m.martin@magisteriosc.es).

Paloma del MORAL-MARTÍN. Estudiante. Universidad de Córdoba (s42momap@uco.es).

Resumen:

Por creatividad se entiende el conjunto de elementos definitorios de la persona creativa. La escala de dominios de creatividad de Kaufman ha adquirido relevancia científica internacional por su capacidad para medirla. Este trabajo garantiza la aplicabilidad de este instrumento en un contexto universitario español, previa traducción profesional a la lengua española de sus 50 elementos y con la puesta en marcha de un estudio empírico que establece sus garantías de fiabilidad y validez en este escenario. Tras la exploración analítica de los factores constitutivos de la herramienta, los cinco dominios originales (cotidiano, rendimiento, académico, mecánico/científico y artístico) se han reestructurado en

ocho (cotidiano, rendimiento, mecánico/científico, académico, expresión artística, comprensión artística, emocional y matemático). En consonancia con otros escenarios internacionales, el alumnado participante ha otorgado robustez a las habilidades sociales básicas. Asimismo, se ha observado que las competencias artísticas, las estrategias de diseño científico y las capacidades intelectuales siguen siendo incuestionables dentro del constructo creatividad, con independencia del grupo poblacional con el que se trabaje. Sin embargo, el matiz diferencial reside en el dominio artístico, que ha sufrido una división que otorga relevancia tanto a la expresión artística como a su comprensión. También en la extracción de un componente emocional más allá del

Fecha de recepción del original: 26-07-2023.

Fecha de aprobación: 29-11-2023.

Cómo citar este artículo: González-López, I., Martín-Fernández, M. A., y Moral-Martín, P. (2024). La escala de los dominios de creatividad de Kaufman: validación en un contexto universitario español [The Kaufman domains of creativity scale: Validation in a Spanish university context]. *Revista Española de Pedagogía*, 82 (288), 221-241. <https://doi.org/10.22550/2174-0909.4041>

cotidiano y en un dominio exclusivamente matemático desagregado del mecánico/científico.

Palabras clave: dominios de la creatividad, fiabilidad, validez, análisis factorial, alumnado universitario español.

Abstract:

Understanding creativity as a set of defining elements of the creative person and giving international scientific relevance to its establishment through Kaufman's Creativity Domains Scale, this work ensures the applicability of this instrument in a Spanish university context, after professionally translating its 50 elements into Spanish and conducting an empirical study that establishes its reliability and validity guarantees in this scenario. The analytical exploration of the constituent factors of the tool has restructured the original five domains (everyday, performance, academic, mechanical/

scientific, and artistic) into eight (everyday, performance, mechanical/scientific, academic, artistic expression, artistic understanding, emotional, and mathematical). It has been revealed that students give robustness, in line with other international settings, to basic social skills, artistic competencies, scientific design strategies, and intellectual capacities that remain unquestionable within the creativity construct regardless of the population group being studied. However, the differential nuance lies in the artistic domain, which has undergone a division that gives relevance to both artistic expression and its understanding, as well as the extraction of an emotional component beyond the everyday and a purely mathematical domain disaggregated from the mechanical/scientific domain.

Keywords: creativity domains, reliability, validity, factor analysis, Spanish university students.

1. Introducción

En el ámbito de la investigación sobre la creatividad, una de las cuestiones que más controversia y estudio suscita en la actualidad es la de dilucidar si esta posee carácter general o específico (Romo *et al.*, 2017; Gibim y Wechsler, 2020). Es decir, si debe considerarse como un conjunto de capacidades y características comunes que la definen, que la persona creativa posee y que se manifiestan en todas sus actividades (Corbalán *et al.*, 2003; Corbalán, 2008); o, por el contrario, que solo se presentan en determinados dominios o áreas (Baer, 2011;

Kaufman y Baer, 2005; Bermejo y Ruiz, 2017), en los que el nivel de creatividad de una persona puede variar según del que se trate (Kaufman y Baer, 2004; Ivcevic, 2007; Beghetto y Kaufman, 2007). A la dificultad de este debate se une que «el mayor desafío para comprender la generalidad del dominio *versus* la especificidad de la creatividad es comprender el concepto de un dominio en sí mismo» (Stenberg, 2009, p. 25). Por su parte, Plucker y Beghetto (2004), Stenberg (2009) y Kaufman (2012) proponen la conjunción de ambas visiones. De la posición que se adopte deriva un determinado

planteamiento de la evaluación de la creatividad y de su objeto, así como el diseño de instrumentos para llevar a cabo su medición (Elisondo y Donolo, 2021).

Las propuestas en torno a la evaluación de los dominios de la creatividad poseen un largo recorrido. Carson *et al.* (2005) midieron, mediante el cuestionario de logros creativos (CAQ), nueve dominios agrupados en dos factores: artes (drama, escritura, humor, música, artes visuales y danza) y ciencias (invención, ciencia y culinaria), a los que se unía la arquitectura. Ivcevic y Mayer (2009) crearon el cuestionario de informe de vida (LRQ) para una evaluación integral de la creatividad a través de comportamientos específicos, que organizaron en tres factores o dimensiones: estilo de vida creativo, artes escénicas y creatividad intelectual. Otros instrumentos de medición de diversos dominios en la creatividad cotidiana son el inventario de comportamiento creativo (Hocevar, 1979), el inventario biográfico de comportamientos creativos (Batey, 2007), la escala de comportamiento creativo (Aranguren e Irrazabal, 2012), el modelo teórico de comportamiento (CBAA) (Karwowski y Beghetto, 2019), el inventario de actividades y logros creativos (ICAA) (Diedrich *et al.*, 2018), o el cuestionario de acciones creativas (CAC) y su versión abreviada (CAC42), de Elisondo y Donolo (2016, 2021). Este último se diseñó para evaluar desempeños creativos en siete dominios: literatura, artes plásticas y artesanías, ciencia y tecnología, artes escénicas, música, participación social y creatividad cotidiana.

La investigación sobre los dominios de la creatividad y su evaluación ha centrado los

estudios de Kaufman y sus colaboradores. Ya la escala de creatividad para diversos dominios (CSDD) (Kaufman y Baer, 2004) fue diseñada para medir nueve dominios específicos: ciencia, relaciones interpersonales, escritura, arte, comunicación interpersonal, resolución de problemas personales, matemáticas, manualidades y movimiento corporal/físico, agrupados en tres factores: empatía/comunicación, creatividad *práctica* y matemáticas/ciencias. Al mismo tiempo, Kaufman y Baer (2005) proponen el modelo del parque de atracciones (*amusement park theoretical model*, APT), en el que se presenta una estructura teórica que sustentará sus trabajos posteriores. En él, aúnan elementos del dominio general, entendidos como requisitos iniciales necesarios para la creatividad (inteligencia y motivación), y específicos de dominio, organizados en áreas temáticas. A partir del APT, Kaufman *et al.* (2009) desarrollan el cuestionario de dominios creativos (CDQ), compuesto por 56 dominios y 7 factores: artístico-verbal, artístico-visual, emprendedor, interpersonal, matemáticas/ciencias, rendimiento y resolución de problemas.

Para Kaufman (2012), la pregunta clave es qué dominios deben medirse. Desde el enfoque de dominio específico y apoyado en los estudios mencionados con anterioridad, en los que se utilizaron cuestionarios de autoinforme, crea la escala de dominios de creatividad de Kaufman (K-DOCS), compuesta de 50 ítems con los que evaluar la creatividad en 5 dominios: uno mismo/cotidiano, académico, rendimiento (escritura y música), mecánico/científico y artístico. En paralelo, confirma las correlaciones entre estos dominios y los cinco grandes factores

de la personalidad: apertura a la experiencia, escrupulosidad, extraversión, amabilidad y estabilidad emocional.

El dominio cotidiano hace referencia a la capacidad que tiene la persona para resolver diversos problemas y situaciones que aparecen en la vida diaria, a la destreza para desenvolverse en su entorno. El dominio académico comprende aspectos como, por ejemplo, poseer habilidad para reunir información, procesarla y ser capaz de debatirla y fundamentarla. Por su parte, el dominio de rendimiento abarca los ámbitos de la escritura y la música. Respecto al dominio mecánico/científico, engloba habilidades para idear, comprender, construir y manejar mecanismos, experimentos científicos y aspectos matemáticos, estos objeto también de estudios anteriores (Kaufman y Baer, 2004). Por último, el dominio artístico alude a facultades creativas relacionadas con el dibujo, la pintura, la escultura y cualquier técnica o actividad artística; incorpora también la capacidad de análisis, comprensión y disfrute de las obras de arte y los lugares relacionados con estas (Kaufman, 2012).

Kaufman (2012) menciona, entre las limitaciones del estudio y del instrumento K-DOCS, la necesidad de replicarlo, validarlo y comprobar la coherencia del análisis factorial al aplicar la escala en otras culturas. En trabajos posteriores, desarrolla estos aspectos: lo replica y valida con informantes turcos y polacos (McKay *et al.*, 2017), lo que demuestra la fiabilidad y la validez para evaluar la creatividad en sus cinco dominios.

Asimismo, Awofala y Fatade (2017) probaron la validez de la escala de domi-

nios de la creatividad con profesorado nigeriano en formación en ciencias, tecnología y matemáticas, en cada uno de los cinco dominios originales.

También la escala K-DOCS fue traducida al indonesio y adaptada a su contexto (Susanto *et al.*, 2018), en un trabajo en el que participaron 70 estudiantes de la Universidad de Muhammadiyah. Los resultados mostraron que 54 de los 24 ítems del instrumento seleccionado fueron válidos. Se concluyó que todos los ítems válidos que hubieran sido reordenados podían usarse para identificar la creatividad o el potencial creativo en los estudiantes.

Faletič y Avsec (2019) comprobaron la validez de la traducción del instrumento al esloveno, con resultados positivos. El análisis factorial confirmatorio realizado sobre una muestra de 319 personas mostró un ajuste adecuado a los datos del modelo de cinco factores propuesto en origen.

Recientemente, se han comprobado las propiedades psicométricas y la validez estructural de la adaptación alemana del K-DOCS (Brauer *et al.*, 2022). El estudio se llevó a cabo con un total de 1379 participantes y respaldó la estructura de cinco factores del K-DOCS alemán, en línea con la versión original y las adaptaciones lingüísticas desarrolladas.

Kademir y Kaufman (2019) tradujeron la escala de Kaufman al turco y realizaron un estudio de la validez y confiabilidad de la prueba. Los resultados obtenidos son muy interesantes para el presente estudio, por ser la muestra también de estudian-

tes universitarios y porque, como se verá más adelante en los resultados, el análisis factorial mostró también modificaciones en los cinco factores de partida, que pasaron a nueve, procedentes del desdoble de cuatro ellos: cotidiano-interpersonal, cotidiano-intrapersonal, académico, interpretación-literaria, interpretación-música, mecánica/científica, matemática, artística-dibujo y artística-actividad.

La traducción al ruso y la evaluación de las propiedades psicométricas de la escala centra el estudio de Miroshnik *et al.* (2022), que obtuvo resultados satisfactorios y de confiabilidad para el contexto en que se enmarca el estudio. Los análisis factoriales exploratorios y confirmatorios realizados con un grupo de 1011 participantes indicaron que el modelo con cinco factores correlacionados demostró el mejor ajuste a los datos empíricos. Todos los factores manifestaron una buena consistencia interna y una confiabilidad test-retest moderada.

Por otra parte, Tu *et al.* (2018) llevaron a cabo un estudio en una muestra de estudiantes chinos sobre la relación entre la inteligencia emocional y la creatividad, tanto en su dimensión de dominio general como de dominio específico. Para esta última, se empleó la escala de dominios de Kaufman, que dio como resultado que la inteligencia emocional es predictor de la creatividad.

En este mismo sentido de indagar en las relaciones entre la creatividad como dominio general y específico, Huang *et al.* (2017) confirmaron que la creatividad en un dominio específico, en concreto la creatividad científica y matemática, se ve afec-

tada por el conocimiento en dicho dominio y la capacidad de pensamiento divergente.

Por último, Kapoor *et al.* (2021) realizaron una nueva evaluación de la estructura factorial del K-DOCS a partir de los datos de una amplísima muestra, la mayor hasta el momento, de participantes estadounidenses. Con ella, se concluye su validez como medida de la creatividad autoinformada, tanto en el modelo de los cinco (Kaufman, 2012), que es el utilizado para este estudio, como en el de los nueve dominios (Kandemir y Kaufman, 2020).

El trabajo que nos ocupa se inserta en la línea de las investigaciones mencionadas hasta aquí.

2. Metodología

El objetivo de este estudio es validar la escala de dominios de creatividad de Kaufman (K-DOCS) (Kaufman, 2012) en un contexto universitario español, mediante un proceso exploratorio de validación empírica.

El diseño de investigación elegido se engloba en la metodología cuantitativa, de carácter no experimental y descriptivo, ya que tiene como objeto especificar las características y dimensiones de un grupo en concreto a partir de la medición de una serie de datos recopilados y relacionados con dicho estudio (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Las dimensiones de análisis que aportarán información para responder a la meta formulada aparecen reflejadas en la Tabla 1.

TABLA 1. Descripción de las dimensiones de análisis.

Dimensiones de análisis	Descripción
Datos sociodemográficos	Esta primera dimensión recoge aquellas características que describen al grupo informante. Entre ellas, destacan el sexo (mujer o hombre), la edad, la especialidad (educación infantil o educación primaria) y el curso (primer curso, segundo curso, tercer curso y cuarto curso).
Dominio cotidiano	Este dominio alude a la capacidad que tiene la persona para manejar diversas situaciones y dificultades que aparecen en su entorno cotidiano. Consiste en poseer y saber aplicar una serie de destrezas y herramientas emocionales que ayudan a la persona a afrontar de forma sana su realidad, así como a impulsar a los demás a conseguir lo mismo.
Dominio académico	El dominio académico consiste en destacar en habilidades académicas como investigar, recoger información, organizarla, redactarla o expresarla de forma adecuada, entre otras.
Dominio de rendimiento	El dominio de rendimiento consiste en manifestar un grado alto de creatividad en aspectos relacionados con la escritura, la música y el teatro.
Dominio mecánico/científico	El dominio mecánico/científico se caracteriza por mostrar un nivel elevado de creatividad en la generación de ideas para crear construcciones, experimentos científicos, problemas matemáticos o programas informáticos, y en la realización eficaz de estas.
Dominio artístico	Este dominio incluye todas aquellas habilidades vinculadas con las técnicas artísticas y el disfrute de estas. Están presentes capacidades creativas asociadas a la pintura, al dibujo o a las manualidades, así como la competencia de analizar y gozar de las representaciones artísticas.

Nota: elaboración propia a partir de Kaufman (2012).

El grupo informante, seleccionado mediante un muestro intencional no probabilístico, estaba formado por 161 estudiantes de los grados de Educación Infantil (37.9%) y Educación Primaria (62.1%). De ellos, el 73.9% eran mujeres, y el 26.1%, hombres, con una edad media de 21 años ($DT = 2.715$). El 47.8% estaba en el primer curso del grado; el 16.8%, en el segundo; el 17.4%, en el tercero; y el 18.0%, en el cuarto.

La mayoría estudiaba en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Córdoba (46.6%) y en el Centro de Magisterio Sagrado Corazón (42.9%), adscrito a la citada universidad. Fue testimonial la presencia de estudiantes de otras instituciones, como la Universidad de Jaén (3.1%), el Centro Universitario Sagrada Familia de Úbeda (1.9%), la Universidad de Granada (1.2%), la Universidad Autónoma de Madrid (1.2%), el Centro de Magisterio

La Inmaculada (0.6%), la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (0.6%), la Universidad de Sevilla (0.6%), la Universidad Autónoma de Barcelona (0.6%) y la Universidad de Alcalá de Henares (0.6%). En todo momento, se garantizó a este grupo la confidencialidad de los datos ofrecidos mediante la aceptación de un consentimiento informado.

En su versión original, en lengua inglesa, la escala presenta un nivel de confiabilidad muy aceptable, con valores superiores en alfa de Cronbach a .80 en todos los dominios.

El instrumento fue traducido al español por una traductora profesional (ver Anexo 1). Consta de dos partes. En la primera, aparece un conjunto de elementos que plasman los datos personales y descriptivos de la muestra, elaborados *ad hoc*. La segunda incorpora 50 elementos, de valoración escalar de 5 puntos, para evaluar el nivel de creatividad que posee, en este caso, el alumnado de los grados de Educación Infantil y Educación Primaria (de 1 = mucho menos creativo o creativa a 5 = mucho más creativo o creativa), clasificados en los 5 dominios que componen la escala (ver Tabla 2).

TABLA 2. Dimensiones e indicadores de la escala K-DOCS.

Dominio cotidiano (C)	
C1	1. Buscar algo divertido que hacer cuando no tengo dinero.
C2	2. Ayudar a otras personas a afrontar una situación difícil.
C3	3. Enseñar a alguien a hacer algo.
C4	4. Mantener un buen equilibrio entre mi trabajo y mi vida personal.
C5	5. Entender qué puedo hacer para sentirme feliz.
C6	6. Ser capaz de abordar mis problemas personales de manera sana.
C7	7. Pensar en nuevas formas de ayudar a la gente.
C8	8. Elegir la mejor solución a un problema.
C9	9. Planear un viaje o evento con amigos/as que reúna las necesidades de cada uno/a.
C10	10. Mediar en un conflicto o discusión entre dos amigos/as.
C11	11. Conseguir que la gente se sienta relajada y a gusto.
Dominio académico (A)	
A1	12. Escribir un artículo de no ficción para un periódico, boletín o revista.
A2	13. Escribir una carta a la redacción de un medio de comunicación.
A3	14. Investigar un tema utilizando muchos tipos distintos de fuentes que pueden no ser obvias.
A4	15. Debatar un tema controvertido desde mi propia perspectiva.
A5	16. Responder a un problema de forma adecuada al contexto.
A6	17. Reunir la mayor variedad posible de artículos o documentos para respaldar un punto de vista específico.
A7	18. Argumentar una postura en un debate con la que no estoy personalmente de acuerdo.
A8	19. Analizar los temas de un buen libro.
A9	20. Averiguar cómo integrar las críticas y sugerencias mientras analizo una obra.

- | | |
|-----|---|
| A10 | 21. Ser capaz de ofrecer una aportación constructiva basada en mi propia lectura de un trabajo. |
| A11 | 22. Dar con una nueva forma de reflexionar sobre un antiguo debate. |

Dominio rendimiento (R)

- | | |
|-----|---|
| R1 | 23. Escribir un poema. |
| R2 | 24. Inventar la letra de una canción divertida. |
| R3 | 25. Inventar rimas. |
| R4 | 26. Componer una canción original. |
| R5 | 27. Aprender a tocar un instrumento musical. |
| R6 | 28. Grabar un vídeo divertido para emitirlo en YouTube. |
| R7 | 29. Cantar en armonía. |
| R8 | 30. Crear, de forma espontánea, la letra de una canción de rap. |
| R9 | 31. Tocar música en público. |
| R10 | 32. Actuar en una obra de teatro. |

Dominio mecánico/científico (MC)

- | | |
|-----|---|
| MC1 | 33. Tallar algo en madera o en un material similar. |
| MC2 | 34. Averiguar cómo arreglar un ordenador bloqueado o que da fallos. |
| MC3 | 35. Escribir un programa informático. |
| MC4 | 36. Resolver acertijos matemáticos. |
| MC5 | 37. Desmontar máquinas y averiguar cómo funcionan. |
| MC6 | 38. Construir algo mecánico (como un robot). |
| MC7 | 39. Ayudar a realizar o diseñar un experimento científico. |
| MC8 | 40. Resolver una prueba algebraica o geométrica. |
| MC9 | 41. Construir algo de metal, piedra o un material similar. |

Dominio artístico (AR)

- | | |
|-----|--|
| AR1 | 42. Hacer un dibujo de algo que nunca he visto realmente (como un alienígena). |
| AR2 | 43. Dibujar a una persona o un objeto. |
| AR3 | 44. Garabatear/dibujar patrones aleatorios o geométricos. |
| AR4 | 45. Hacer una página de álbum de recortes con mis fotos. |
| AR5 | 46. Hacer una foto con una buena composición utilizando un ángulo o enfoque interesante. |
| AR6 | 47. Modelar una escultura o pieza de cerámica. |
| AR7 | 48. Apreciar un cuadro bonito. |
| AR8 | 49. Aportar mi propia interpretación de una obra de arte clásica. |
| AR9 | 50. Disfrutar de un museo de arte. |

Nota: elaboración propia a partir de la traducción de la escala K-DOCS de Kaufman (2012).

Con el propósito de darle sentido a los datos recogidos, estos se organizaron, describieron e interpretaron de forma analítica mediante el programa Statistical Package for the Social Sciences en su versión 25. Para la validación estadística del instrumento utilizado, se realizó un análisis de

consistencia interna, un análisis de la capacidad de discriminación de los elementos y un estudio factorial exploratorio. Asimismo, conocida la estructura subyacente del constructo, esta se valoró a través de un procedimiento de análisis de ecuaciones estructurales mediante el programa AMOS v. 23.

3. Resultados

El análisis de consistencia interna de la escala mediante la prueba alfa de Cronbach ha arrojado un valor total de .959. Este resultado indica una correlación elevada y solidez en las respuestas ofrecidas, lo que hace

de este cuestionario un instrumento de aparente gran fiabilidad. Asimismo, observados los valores de consistencia de cada uno de los dominios presentes en la Tabla 3, se puede afirmar que son altos y que, por lo tanto, cada dominio goza de indicios de fiabilidad.

TABLA 3. Valores alfa de Cronbach total y por dominios de la escala K-DOCS.

Dominio	Alfa de Cronbach
Cotidiano	.926
Académico	.919
Rendimiento	.922
Mecánico/Científico	.908
Artístico	.882
Total	.959

Posteriormente, tras examinar los valores parciales asociados a cada uno de los elementos de valoración, los datos han revelado que, en caso de que tales elementos se supriman del instrumento, todos ellos resultan consistentes y constituyen unidades de medición válidas (valores de alfa iguales o inferiores a .959).

Asimismo, se ha estimado el poder de discriminación de los elementos que configuran esta herramienta al objeto de medir su capacidad para distinguir entre los participantes que poseen un nivel alto en el rango medido y los que poseen un nivel bajo (García *et al.*, 2000). Para comprobar esta característica, se han seleccionado los 50 elementos escalares y la suma total se ha recodificado en tres grupos (bajo, medio y alto):

1. Grupo bajo (valor mínimo, percentil 33): (50, 149).
2. Grupo medio (percentil 33, percentil 66): (150, 170).
3. Grupo alto (percentil 66, valor máximo): (171, 250).

Para verificar si existía diferencia estadística entre los grupos que han alcanzado una puntuación alta y los de puntuación baja en los elementos escogidos, se realizó la prueba *t* para muestras independientes (*n.s.* = .05). Los resultados han mostrado que el 100 % de estos elementos posee un nivel de discriminación estadística admisible, debido a que todos los resultados de los valores *p* correspondientes a sus ítems han sido menores de .05. En consecuencia, estos datos proporcionan al cuestionario una validez adecuada para su utilización.

A continuación, se ha tratado de probar la estructura teórica subyacente en el instrumento original de Kaufman (2012) en un contexto universitario español, mediante relaciones causales lineales entre los elementos constitutivos del instrumento. Para ello, se ha llevado a cabo un análisis factorial confirmatorio. Los datos de la Tabla 4 indican que el modelo factorial obtenido no se ajusta al modelo original.

TABLA 4. Medidas de ajuste obtenidas en el análisis factorial confirmatorio.

Medidas de ajuste absoluto		Medidas de ajuste incremental			Medidas de ajuste de parsimonia			
$\chi^2 (p)$	RMSEA	CFI	TLI	NFI	PRATIO	PCFI	PNFI	AIC
.000	0.106	0.672	0.657	0.572	.955	.642	.547	3602.356

Nota: los criterios estipulados han sido $\chi^2 (p) > .05$; RMSEA $> .05$; CFI $> .90$; TLI $> .90$; NFI $> .90$; PRATIO, PCFI y PNFI entre 0 y 1; AIC bajo.

Es por ello por lo que se ha optado por comprobar la estructura dimensional del instrumento en este nuevo contexto instruccional, lo que ha supuesto estudiar la estructura interna del instrumento mediante un análisis factorial exploratorio. Previa selección de los métodos de extrac-

ción (componentes principales) y rotación (varimax), tras comprobar la idoneidad de su aplicación (KMO = .861; MSA $> .767$; Barlett, $\chi^2 = 6855.416, p = .000$), se ha obtenido un total de 8 factores que explican el 68.513% de la varianza del criterio (ver Tabla 5).

TABLA 5. Matriz de componentes rotados.

Elementos de valoración	Factores							
	1	2	3	4	5	6	7	8
2. Ayudar a otras personas a afrontar una situación difícil (C2).	.809							
7. Pensar en nuevas formas de ayudar a la gente (C7).	.763							
10. Mediar en un conflicto o discusión entre dos amigos/as (C10).	.752							
11. Conseguir que la gente se sienta relajada y a gusto (C11).	.749							
3. Enseñar a alguien a hacer algo (C3).	.699							
9. Planear un viaje o evento con amigos/as que reúna las necesidades de cada uno/a (C9).	.687							
8. Elegir la mejor solución a un problema (C8).	.645							



1. Buscar algo divertido que hacer cuando no tengo dinero (C1).	.636	
16. Responder a un problema de forma adecuada al contexto (A5).	.625	
18. Argumentar una postura en un debate con la que no estoy personalmente de acuerdo (A7).	.504	
22. Dar con una nueva forma de reflexionar sobre un antiguo debate (A11).	.503	
26. Componer una canción original (R4).	.792	
30. Crear de forma espontánea la letra de una canción de rap (R8).	.761	
24. Inventar la letra de una canción divertida (R2).	.751	
31. Tocar música en público (R9).	.738	
25. Inventar rimas (R3).	.732	
29. Cantar en armonía (R7).	.711	
27. Aprender a tocar un instrumento musical (R5).	.709	
23. Escribir un poema (R1).	.684	
28. Grabar un vídeo divertido para emitirlo en YouTube (R6).	.663	
32. Actuar en una obra de teatro (R10).	.519	
37. Desmontar máquinas y averiguar cómo funcionan (MC5).	.799	
35. Escribir un programa informático (MC3).	.766	
38. Construir algo mecánico (como un robot) (MC6).	.751	

33. Tallar algo en madera o en un material similar (MC1).	.706
34. Averiguar cómo arreglar un ordenador bloqueado o que da fallos (MC2).	.691
41. Construir algo de metal, piedra o un material similar (MC9).	.665
47. Modelar una escultura o pieza de cerámica (AR6).	.535
19. Analizar los temas de un buen libro (A8).	.710
20. Averiguar cómo integrar las críticas y sugerencias mientras analizo una obra (A9).	.673
14. Investigar un tema utilizando muchos tipos distintos de fuentes que pueden no ser obvias (A3).	.666
15. Debatir un tema controvertido desde mi propia perspectiva (A4).	.656
13. Escribir una carta a la redacción de un medio de comunicación (A2).	.600
17. Reunir la mayor variedad posible de artículos o documentos para respaldar un punto de vista específico (A6).	.593
21. Ser capaz de ofrecer una aportación constructiva basada en mi propia lectura de un trabajo (A10).	.524
12. Escribir un artículo de no ficción para un periódico, boletín o revista (A1).	.499
43. Dibujar a una persona o un objeto (AR2).	.830

42. Hacer un dibujo de algo que nunca he visto realmente (como un alienígena) (AR1).	.752							
44. Garabatear/dibujar patrones aleatorios o geométricos (AR3).	.738							
45. Hacer una página de álbum de recortes con mis fotos (AR4).	.515							
49. Aportar mi propia interpretación de una obra de arte clásica (AR8).	.763							
50. Disfrutar de un museo de arte (AR9).	.752							
48. Apreciar un cuadro bonito (AR7).	.728							
5. Entender qué puedo hacer para sentirme feliz (C5).	.772							
4. Mantener un buen equilibrio entre mi trabajo y mi vida personal (C4).	.756							
6. Ser capaz de abordar mis problemas personales de manera sana (C6).	.648							
40. Resolver una prueba algebraica o geométrica (MC8).	.773							
36. Resolver acertijos matemáticos (MC4).	.733							
39. Ayudar a realizar o diseñar un experimento científico (MC7).	.640							
Porcentaje de varianza explicada	14.068	12.526	9.692	9.630	6.932	5.847	5.254	4.563

Estos factores garantizan la calidad estructural de la herramienta original, aunque se aportan elementos diferenciales que considerar en el entorno español:

- Factor 1: dominio cotidiano. Este primer factor, que explica un 14.068% de la varianza del criterio, se describe por un conjunto de habilidades sociales

básicas relacionadas con la posesión de destrezas de resolución y enfrentamiento de conflictos o situaciones complicadas y mantener habilidades sociales adecuadas en el entorno cotidiano. Se excluye del dominio original establecido por Kaufman todo lo relacionado con la gestión de las emociones e incluye aspectos del dominio académico relacionados con la reflexión y la argumentación de manera contextualizada.

- Factor 2: dominio de rendimiento. Este factor, con un aporte del 15.526% de la varianza del criterio, se mantiene idéntico a la versión original del dominio rendimiento e incluye todo lo relacionado con las habilidades para la música, el teatro, el dibujo, la pintura y la escritura.
- Factor 3: dominio mecánico/científico. Con una explicación de la varianza del criterio de 9.692%, este factor, denominado igual que el original, expresa habilidades creativas relacionadas con el mundo mecánico y científico; de forma más concreta, con construcciones, arreglos y creación de mecanismos, diseño de programas informáticos, etc. Se excluyen de él, no obstante, los tres elementos que hacen referencia a habilidades matemáticas, que se convierten en un nuevo dominio. Además, se incluye un elemento del dominio artístico relativo a la modelización y un elemento del dominio académico relativo al análisis temático.
- Factor 4: dominio académico. Este factor, con un peso específico en la variabilidad del criterio del 9.630%, hace referencia al dominio homónimo de

Kaufman. Se encuentra constituido por una serie de capacidades intelectuales, entre las que destacan la indagación fundamentada y la interiorización de información, la competencia de análisis crítico, el manejo de diversas fuentes informativas, así como la capacidad de expresión adaptada a diversos contextos.

- Factor 5: dominio expresión artística. Los elementos de este factor, que aportan un 6.932% de variabilidad al criterio, forman parte del conjunto de elementos del dominio artístico de Kaufman. No obstante, en el presente estudio, cuatro de ellos se han agrupado en otro factor diferente, por lo que este componente se describe como la habilidad que tiene la persona para dibujar, proyectar bocetos e imágenes, siendo capaz de plasmarlos en papel, lienzo u otro material con diversas técnicas artísticas y de forma original.
- Factor 6: dominio comprensión artística. Este factor, con un aporte del 5.847% de la varianza del criterio, se describe como aquellas facultades que tiene la persona para disfrutar del arte, poseer los conocimientos suficientes para comprenderlo y conectar sus emociones con él.
- Factor 7: dominio emocional. Este factor, original de este trabajo y que explica un 5.254% de la varianza del criterio, se compone de elementos que formaban parte del dominio cotidiano y que se refieren a la habilidad de desarrollar una adecuada inteligencia emocional, con la que se comprendan las propias emociones, así como las de los demás.

- Factor 8: dominio matemático. El último factor, que aporta al criterio un 4.563% de la varianza, no aparece como tal en la estructura de la escala K-DOCS, sino que se deriva de los elementos del dominio mecánico/científico. Este abarca aquellas competencias relacionadas con el ámbito matemático, como resolver problemas y acertijos matemáticos, así como generar ideas destinadas a la creación de pruebas y experimentos científicos.

4. Discusión y conclusiones

El presente trabajo posibilita el uso de la escala de dominios de creatividad de Kaufman (K-DOCS) en una versión española con garantías de confiabilidad. Se vio oportuno reflejar la fiabilidad y la validez del cuestionario en el entorno español. Los datos obtenidos garantizan su idoneidad para utilizarlo en el escenario de esta investigación, que se alinea con los estudios realizados en otros contextos culturales (McKay *et al.*, 2017; Awofala y Fatade, 2017; Susanto *et al.*, 2018; Faletić y Avsec, 2019; Brauer *et al.*, 2022; Kadamir y Kaufman, 2019; Miroshnik *et al.*, 2022).

Al explorar de modo empírico los factores constitutivos de la herramienta, los cinco dominios K-DOCS (Kaufman, 2012): cotidiano, rendimiento, académico, mecánico/científico y artístico, dieron lugar a ocho factores, a los que se otorgaron las siguientes denominaciones: cotidiano, rendimiento, mecánico/científico, académico, expresión artística, comprensión artística, emocional y matemático.

Como se puede apreciar, los cuatro primeros factores se mantienen según la escala original, de lo que se deduce que la relevancia de las habilidades sociales básicas, las competencias artísticas, las estrategias de diseño científico y las capacidades intelectuales siguen siendo incuestionables dentro del constructo creatividad con independencia del grupo poblacional con el que se trabaje.

En cambio, el dominio artístico establecido por Kaufman (2012) ha sufrido una división en la agrupación de sus ítems y se ha fraccionado en dos factores: expresión artística y comprensión artística. Esto se debe a que una persona puede disfrutar y comprender las obras artísticas, pero puede no poseer habilidades para expresar el arte (por ejemplo, dibujar), y viceversa (Gardner, 1994). Llama la atención la coincidencia con los resultados del estudio de Kadamir y Kaufman (2019) con universitarios turcos, en el que concluyeron con nueve factores; entre otras modificaciones, el dominio artístico se dividió en habilidad artística y estética, y el científico, en científico y matemático.

Por otra parte, se advierte la aparición de dos nuevos dominios: el emocional y el matemático. El factor emocional está compuesto por algunos elementos del dominio cotidiano de Kaufman (2012). Ahora bien, la herramienta implementada en el contexto universitario español produce un dominio centrado expresamente en la inteligencia emocional, en consonancia con Tu *et al.* (2018), según los cuales se identifican vínculos significativos entre la inteligencia emocional y la crea-

tividad cuando se utilizan cuestionarios de autoevaluación. En su estudio, la inteligencia emocional no demostró ninguna relación con el pensamiento divergente, pero sí predijo de forma positiva los cinco dominios de la creatividad. Según Xu *et al.* (2019), ambos constructos mantienen una correlación moderada. Trabajos como los desarrollados por Delgado *et al.* (2019) o Sánchez (2023) revelan la importancia de trabajar la competencia emocional del alumnado como forma de mejorar su perfil formativo, social y profesional.

Con respecto al nuevo dominio matemático, ocurre algo similar, pues comprende algunos elementos del dominio mecánico/científico de origen. Sin embargo, este trabajo ha valorado reagrupar ciertos elementos en un dominio aún más específico, enfocado solamente en el ámbito matemático, tal como establecieron Kadamir y Kaufman (2019). En este mismo sentido de indagar en las relaciones entre la creatividad como dominio general y específico, Huang *et al.* (2017) confirmaron que la creatividad en un dominio específico, en concreto la creatividad

científica y matemática, se ve afectada por el conocimiento en dicho dominio y la capacidad de pensamiento divergente. Un metaanálisis integral de estudios empíricos que examinan los dominios de la creatividad respalda la existencia de un dominio matemático/científico que es consistentemente distinto de otros dominios de la creatividad (Julmi y Scherm, 2016). El metaanálisis indica que son visibles patrones estables en todos los estudios, los cuales, en general, corresponden a los factores creatividad práctica, empatía/comunicación y matemática/ciencia identificados por Kaufman y Baer (2004).

Cabe destacar que los datos aquí obtenidos se circunscriben a estudiantes universitarios del ámbito de las ciencias de la educación y pertenecientes, en su mayoría, a dos centros concretos de una universidad española. Esto revela, para estudios posteriores, la necesidad de contar con alumnado de otras universidades del territorio nacional y con la presencia de los diferentes ámbitos de conocimiento para realizar un ajuste integral de la herramienta a la totalidad de la población universitaria.

Anexo

Escala de dominios de creatividad de Kaufman (K-DOCS)

Instrucciones: en comparación con personas de más o menos tu edad y experiencia vital, ¿cómo de creativo o creativa te calificarías en cada uno de los siguientes puntos? Si no has hecho, en concreto, alguno de ellos, estima tu potencial creativo con base en tu rendimiento en tareas similares. Ten en cuenta la siguiente escala de valoración: 1 = mucho menos creativo o creativa, 2 = menos creativo o creativa, 3 = ni más ni menos creativo o creativa, 4 = más creativo o creativa, 5 = mucho más creativo o creativa.

1. Buscar algo divertido que hacer cuando no tengo dinero.	1	2	3	4	5
2. Ayudar a otras personas a afrontar una situación difícil.	1	2	3	4	5
3. Enseñar a alguien a hacer algo.	1	2	3	4	5
4. Mantener un buen equilibrio entre mi trabajo y mi vida personal.	1	2	3	4	5
5. Entender qué puedo hacer para sentirme feliz.	1	2	3	4	5
6. Ser capaz de abordar mis problemas personales de manera sana.	1	2	3	4	5
7. Pensar en nuevas formas de ayudar a la gente.	1	2	3	4	5
8. Elegir la mejor solución a un problema.	1	2	3	4	5
9. Planear un viaje o evento con amigos/as que reúna las necesidades de cada uno/a.	1	2	3	4	5
10. Mediar en un conflicto o discusión entre dos amigos/as	1	2	3	4	5
11. Conseguir que la gente se sienta relajada y a gusto.	1	2	3	4	5
12. Escribir un artículo de no ficción para un periódico, boletín o revista.	1	2	3	4	5
13. Escribir una carta a la redacción de un medio de comunicación.	1	2	3	4	5
14. Investigar un tema utilizando muchos tipos distintos de fuentes que pueden no ser obvias.	1	2	3	4	5
15. Debatar un tema controvertido desde mi propia perspectiva.	1	2	3	4	5
16. Responder a un problema de forma adecuada al contexto.	1	2	3	4	5
17. Reunir la mayor variedad posible de artículos o documentos para respaldar un punto de vista específico.	1	2	3	4	5
18. Argumentar una postura en un debate con la que no estoy personalmente de acuerdo.	1	2	3	4	5
19. Analizar los temas de un buen libro.	1	2	3	4	5
20. Averiguar cómo integrar las críticas y sugerencias mientras analizo una obra.	1	2	3	4	5
21. Ser capaz de ofrecer una aportación constructiva basada en mi propia lectura de un trabajo.	1	2	3	4	5
22. Dar con una nueva forma de reflexionar sobre un antiguo debate.	1	2	3	4	5
23. Escribir un poema.	1	2	3	4	5
24. Inventar la letra de una canción divertida.	1	2	3	4	5
25. Inventar rimas.	1	2	3	4	5
26. Componer una canción original.	1	2	3	4	5

27. Aprender a tocar un instrumento musical.	1	2	3	4	5
28. Grabar un vídeo divertido para emitirlo en YouTube.	1	2	3	4	5
29. Cantar en armonía.	1	2	3	4	5
30. Crear de forma espontánea la letra de una canción de rap.	1	2	3	4	5
31. Tocar música en público.	1	2	3	4	5
32. Actuar en una obra de teatro.	1	2	3	4	5
33. Tallar algo en madera o en un material similar.	1	2	3	4	5
34. Averiguar cómo arreglar un ordenador bloqueado o que da fallos.	1	2	3	4	5
35. Escribir un programa informático.	1	2	3	4	5
36. Resolver acertijos matemáticos.	1	2	3	4	5
37. Desmontar máquinas y averiguar cómo funcionan.	1	2	3	4	5
38. Construir algo mecánico (como un robot).	1	2	3	4	5
39. Ayudar a realizar o diseñar un experimento científico.	1	2	3	4	5
40. Resolver una prueba algebraica o geométrica.	1	2	3	4	5
41. Construir algo de metal, piedra o un material similar.	1	2	3	4	5
42. Hacer un dibujo de algo que nunca he visto realmente (como un alienígena).	1	2	3	4	5
43. Dibujar a una persona o un objeto.	1	2	3	4	5
44. Garabatear/dibujar patrones aleatorios o geométricos.	1	2	3	4	5
45. Hacer una página de álbum de recortes con mis fotos.	1	2	3	4	5
46. Hacer una foto con una buena composición y un ángulo o enfoque interesante.	1	2	3	4	5
47. Modelar una escultura o pieza de cerámica.	1	2	3	4	5
48. Apreciar un cuadro bonito.	1	2	3	4	5
49. Aportar mi propia interpretación de una obra de arte clásica.	1	2	3	4	5
50. Disfrutar de un museo de arte.	1	2	3	4	5

Observaciones y sugerencias:

Referencias bibliográficas

- Aranguren, M., y Irrazabal, N. (2012). Diseño de una escala para la evaluación del comportamiento creativo en diferentes dominios. *Ciencias Psicológicas*, 6 (1), 29-41. <https://doi.org/10.22235/cp.v6i1.60>
- Awofala, A. O., y Fatade, A. O. (2017). Validación de una escala sobre dominios de creatividad para futuros profesores de ciencias naturales, tecnología y matemáticas. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 13 (35), 131-150. <https://doi.org/10.14204/ejrep.35.14057>
- Baer, J. (2011). Domains of creativity [Dominios de la creatividad]. En M. Runco y S. Pritzker (Eds.), *Encyclopedia of creativity [Enciclopedia de la creatividad]* (pp. 377-382). Elsevier.
- Batey, M. (2007). *A psychometric investigation of everyday creativity [Una investigación psicométrica de la creatividad cotidiana]* [Tesis Doctoral]. University College.
- Beghetto, R. A., y Kaufman, J. C. (2007). Toward a broader conception of creativity: A case for mini-c creativity [Hacia una concepción más amplia de la creatividad: un caso para la creatividad mini-c]. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 1 (2), 73-79. <https://doi.org/10.1037/1931-3896.1.2.73>
- Bermejo, R., y Ruiz, M. J. (2017). Los desafíos de la investigación sobre la especificidad o generalidad de la creatividad. En L. S. Almeida (Coord.), *Criatividade e pensamento crítico: conceit, avaliação e desenvolvimento [Creatividad y pensamiento crítico: concepto, evaluación y desarrollo]* (pp. 75-106). CERPSI.
- Brauer, K., Sendatzki, R., Kaufman, J. C., y Proyer, R. T. (2022). Counting the muses in German speakers: Evaluation of the German-language translation of the Kaufman domains of creativity scales (K-DOCS) [Contar las musas en hablantes de alemán: evaluación de la traducción al alemán de las escalas de dominios de creatividad de Kaufman (K-DOCS)]. *Psychological Test Adaptation and Development*, 3 (1), 70-84. <https://doi.org/10.1027/2698-1866/a000024>
- Carson, S., Peterson, J. B., y Higgins, D. M. (2005). Reliability, validity and factor structure of the creative achievement questionnaire [Fiabilidad, validez y estructura factorial del cuestionario de logro creativo]. *Creativity Research Journal*, 17 (1), 37-50. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1701_4
- Corbalán, J. (2008). ¿De qué se habla cuando hablamos de creatividad? *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, 35, 11-21.
- Corbalán, F. J., Martínez, F., Donolo, D. S., Alonso, C., Tejerina, M., y Limiñana, R. M. (2003). *CREA. Inteligencia creativa. Una medida cognitiva de la creatividad*. TEA Ediciones.
- Delgado, B., Martínez, M. C., Rodríguez, J. R., y Escortell, R. (2019). La autoeficacia académica y la inteligencia emocional como factores asociados al éxito académico de los estudiantes universitarios. *Gestión de las Personas y Tecnología*, 12 (35), 46-60.
- Diedrich, J., Jauk, E., Silvia, P. J., Gredlein, J. M., Neubauer, A. C., y Benedek, M. (2018). Assessment of real-life creativity: The inventory of creative activities and achievements (ICAA) [Evaluación de la creatividad en la vida real: el inventario de actividades y logros creativos (ICAA)]. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 12 (3), 304-316. <https://doi.org/10.1037/aca0000137>
- Elisondo, R., y Donolo, D. (2016). Construcción y análisis de las propiedades psicométricas del cuestionario de acciones creativas en población argentina. *PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 8 (1), 1-21.
- Elisondo, R. C., y Donolo, D. S. (2021). Cuestionario de acciones creativas: propiedades psicométricas de la versión abreviada (CAC42). *Revista Evaluar*, 21 (3), 81-94. <https://doi.org/10.35670/1667-4545.v21.n3.36308>
- Faletić, L., y Avsec, A. (2019). Validation of the Slovene form of Kaufman domains of creativity scale [Validación de la versión eslovena de la escala de dominios de creatividad de Kaufman]. *Psiholoska Obzorja*, 28, 40-52. <https://doi.org/10.20419/2019.28.499>
- García, E., Gil, J., y Rodríguez, G. (2000). *Análisis factorial*. La Muralla/Hespérides.
- Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Paidós Ibérica.
- Gibim, Q. G., y Wechsler, S. M. (2020). Escala de perfil criativo, construção e estudos psicométricos [Escala de perfil creativo: Construcción de instrumento y estudios psicométricos]. *Avaliação Psicológica*, 19 (4), 382-389.
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Hocevar, D. (1979, 16-19 de abril). *The development of the creative behavior inventory (CBI) [El desarrollo*

- del inventario de comportamiento creativo (CBI)) [ponencia]. Annual meeting of the Rocky Mountain Psychological Association, Las Vegas (EE. UU.).
- Huang, P.-S., Peng, Sh.-L., Chen, H.-Ch., Tseng, L.-Ch., y Hsu, L.-Ch. (2017). The relative influences of domain knowledge and domain-general divergent thinking on scientific creativity and mathematical creativity [Las influencias relativas del conocimiento del dominio y del pensamiento divergente general del dominio sobre la creatividad científica y la creatividad matemática]. *Thinking Skills and Creativity*, 25, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.06.001>
- Ivcevic, Z. (2007). Artistic and everyday creativity: An act-frequency approach [Creatividad artística y cotidiana: un enfoque basado en la frecuencia de los actos]. *Journal of Creative Behavior*, 41 (4), 271-290. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2007.tb01074.x>
- Ivcevic, Z., y Mayer, J. D. (2009). Mapping dimensions of creativity in the life-space [Dimensiones de la creatividad en el espacio vital]. *Creativity Research Journal*, 21 (2-3), 152-165. <https://doi.org/10.1080/10400410902855259>
- Julmi, C., y Scherm, E. (2016). *Measuring the domain-specificity of creativity [Medición de la especificidad de dominio de la creatividad]*. University of Hagen. <https://www.fernuni-hagen.de/wirtschaftswissenschaft/download/beitraege/db-502.pdf>
- Kandemir, M. A., y Kaufman, J. C. (2020). The Kaufman domains of creativity scale: Turkish validation and relationship to academic major [La escala de dominios de creatividad de Kaufman: validación turca y relación con la especialización académica]. *Journal of Creative Behavior*, 54 (4), 1002-1012. <https://doi.org/10.1002/jocb.428>
- Kapoor, H., Reiter-Palmon, R., y Kaufman, J. C. (2021). Norming the muses: Establishing the psychometric properties of the Kaufman domains of creativity scale [Regular las musas: establecer las propiedades psicométricas de la escala de dominios de creatividad de Kaufman]. *Revista de Evaluación Psicoeducativa*, 39 (6), 680-693. <https://doi.org/10.1177/07342829211008334>
- Karwowski, M., y Beghetto, R. A. (2019). Creative behavior as agentic action [El comportamiento creativo como acción agéntica]. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 13 (4), 402-415. <https://doi.org/10.1037/aca0000190>
- Kaufman, J. C. (2012). Counting the muses: Development of the Kaufman domains of creativity scale (K-DOCS) [Contar las musas: desarrollo de la escala de dominios de creatividad de Kaufman (K-DOCS)]. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 6 (4), 298-308. <https://doi.org/10.1037/a0029751>
- Kaufman, J. C., y Baer, J. (2004). Sure, I'm creative but not in mathematics! Self-reported creativity in diverse domains [Claro que soy creativo, ¡pero no en matemáticas! Creatividad autodeclarada en diversos ámbitos]. *Empirical Studies of the Arts*, 22 (2), 143-155. <https://doi.org/10.2190/26HQ-VHE8-GTLN-BJMM>
- Kaufman, J. C., y Baer, J. (2005). The amusement park theory of creativity [La teoría de la creatividad del parque de atracciones]. En J. C. Kaufman, y J. Baer (Eds.), *Creativity across domains: Faces of the muse [Creatividad en todos los ámbitos: Las caras de la musa]* (pp. 321-328). Erlbaum.
- Kaufman, J. C., y Beghetto, R. A. (2009). Beyond big and little: The four C model of creativity [Más allá de lo grande y lo pequeño: el modelo de las cuatro C de la creatividad]. *Review of General Psychology*, 13, 1-12. <https://doi.org/10.1037/a0013688>
- Kaufman, J. C., Cole, J. C., y Baer, J. (2009). The construct of creativity: A structural model for self-reported creativity ratings [El constructo de la creatividad: un modelo estructural para las puntuaciones de creatividad autodeclaradas]. *Journal of Creative Behavior*, 43 (2), 119-134. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2009.tb01310.x>
- McKay, A. S., Karwowski, M., y Kaufman, J. C. (2017). Measuring the muses: Validating the Kaufman domains of creativity scale (K-DOCS) [Medir las musas: validación de la escala de dominios de creatividad de Kaufman (K-DOCS)]. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 11 (2), 216-230. <https://doi.org/10.1037/aca0000074>
- Miroshnik, K. G., Shcherbakova, O. V., y Kaufman, J. C. (2022). Kaufman domains of creativity scale: Relationship to occupation and measurement invariance across gender [Escala de dominios de creatividad de Kaufman: relación con la ocupación e invariabilidad de la medida en función del sexo]. *Creativity Research Journal*, 34 (2), 159-177. <https://doi.org/10.1080/10400419.2021.1953823>

- Plucker, J. A., y Beghetto, R. A. (2004). Why creativity is domain general, why it looks domain specific and why the distinction does not matter [Por qué la creatividad es de dominio general, por qué parece de dominio específico y por qué la distinción no importa]. En R. J. Sternberg, E. L. Grigorenko, y J. L. Singer (Eds.), *Creativity. From potential to realization [La creatividad. Del potencial a la realización]* (pp. 153-168). American Psychological Association.
- Romo, M., Sánchez-Ruiz, M. J., y Alfonso-Benlliure, V. (2017). Creatividad y personalidad a través de dominios: una revisión crítica. *Anuario de Psicología*, 47 (2), 57-69. <https://doi.org/10.1016/j.anpsic.2017.04.003>
- Sánchez, L., Escalante, S., Martínez, A., y Zurita-Ortega, F. (2023). Inteligencia emocional en el perfil formativo y psicosocial de los estudiantes universitarios: una revisión sistemática. *Educatio Siglo XXI*, 41 (2), 147-164. <https://doi.org/10.6018/educatio.515181>
- Sternberg, R. J. (2009). Domain-general versus domain-specificity of creativity [Generalidad de dominio frente a especificidad de dominio de la creatividad.]. En P. Meusburger, J. Funke, y E. Wunder (Eds.), *Milieu of creativity [Los medios de la creatividad]* (pp. 25-38). Springer.
- Susanto, E., Novitasari, Y., Rakhmat, C., Hidayat, A., y Wibowo, S. B. (2018). Rash model analysis of Kaufman domains of creativity scale (K-DOCS) to Indonesian students [Análisis del modelo Rash de la escala de dominios de creatividad de Kaufman (K-DOCS) para estudiantes indonesios]. *Journal of Physics: conference series*, 1114 (1), 012027. https://ui.adsabs.harvard.edu/link_gateway/2018JPhCS1114a2027S/doi:10.1088/1742-6596/1114/1/012027
- Tu, C., Guo, J., Hatcher, R. C., y Kaufman, J. C. (2020). The relationship between emotional intelligence and domain-specific and domain-general creativity [La relación entre la inteligencia emocional y la creatividad de dominio específico y de dominio general]. *The Journal of Creative Behavior*, 54 (2), 337-349. <https://doi.org/10.1002/jocb.369>
- Xu, X., Liu, W., y Pang, W. (2019). Are emotionally intelligent people more creative? A meta-analysis of the emotional intelligence-creativity link [¿Son más creativas las personas emocionalmente inteligentes? Un metaanálisis de la relación entre inteligencia emocional y creatividad]. *Sustainability*, 11 (21), 6123. <https://doi.org/10.3390/su11216123>

Biografías de los autores

Ignacio González-López. Catedrático del Área de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación de la Universidad de Córdoba (España). Director del grupo de investigación SEJ049 «Evaluación educativa e innovación», del Plan Andaluz de Investigación. Ha coordinado diversos proyectos de investigación e innovación docente relacionados con la medición y evaluación educativas, así como con la formación en competencias, fruto de lo cual han nacido múltiples publicaciones.



<https://orcid.org/0000-0002-9114-4370>

María Amor Martín-Fernández. Profesora Titular de Escuela Universitaria del área de Didáctica de la Lengua y la Literatura del Centro de Magisterio Sagrado Corazón, adscrito a la Universidad de Córdoba (España). Ha publicado diversos trabajos relacionados con la creatividad, la formación literaria, la competencia comunicativa y la innovación docente. Pertenece al grupo de investigación SEJ049 «Evaluación educativa e innovación», del Plan Andaluz de Investigación.



<https://orcid.org/0000-0002-5744-6287>

Paloma del Moral-Martín. Graduada en Educación Infantil por la Universidad de Córdoba. Máster en Supervisión, Evaluación y Dirección de Centros y Programas Educativos y Máster en Neuropedagogía, Creatividad y Gestión de la Capacidad y el Talento por la Universidad de Córdoba.



<https://orcid.org/0000-0001-5776-2653>