

Dominios culturales de expertos en altas capacidades sobre las características de un programa de creatividad

Julián Betancourt Morejón, Rogelio Zambrano Guzmán, María de los Dolores Valadez Sierra, Rubén Soltero Avelar

Departamento de Psicología Aplicada, Centro Universitario de Ciencias de la Salud, Universidad de Guadalajara

RESUMEN

A pesar de que la creatividad se considera una característica del alumnado con altas capacidades y una de las áreas a trabajar con ellos, no se cuenta con programas estructurados para esta población. Por ello, el objetivo del presente trabajo fue conocer la opinión de expertos en altas capacidades respecto a las características que debe tener un programa de creatividad para alumnos con alta capacidad. Se realizó un estudio cualitativo, con diseño descriptivo y transversal. Participaron 17 expertos internacionales en educación de alumnos con altas capacidades, utilizando la técnica de entrevista estructurada en dos modalidades: Listados libres (Free listing) y Sorteo por montones (Pile shorts). La información se procesó con el software Anthropac para el análisis de dominios culturales. Las palabras más frecuentemente mencionadas fueron innovación, estimulación, originalidad, esfuerzo, educación, divertido, diferente, habilidades, motivación, libertad, imaginación y curiosidad. El análisis de cluster arrojó cinco agrupaciones, aludiendo a un dominio cultural sobre lo que los expertos participantes consideran un programa de creatividad. La exploración de las concepciones culturales respecto a un programa de creatividad, la descripción de sus significados y la interpretación del consenso cultural, proporcionó elementos que serán retomados para el diseño de un programa de creatividad para niños con altas capacidades.

Palabras clave: altas capacidades, creatividad, dominios culturales.

Cultural knowledge of experts in high abilities about the characteristics of a creativity program

Although creativity is mentioned as one of the characteristics of high capacity students and one of the work areas to develop in this population, there are not structured programs for them. Therefore, the objective in the present study was to know the opinion of high ability experts towards the characteristics that a creative program for high ability students must have. A qualitative study with descriptive and transversal design was performed with the participation of 17 international experts in education of high ability students. A structured interview technique was used in two modes: Free Listing and Pile Shorts. The information was processed with ANTHROPAC software for the analysis of cultural domains. The words most frequently mentioned on creativity were: innovation, stimulation, originality, effort,

education, funny, different, skills, motivation, freedom, imagination and curiosity. The cluster analysis indicated that there are five groups, each cluster refers to a cultural domain as to what is a creativity program according to the participant experts. Exploring cultural conceptions of a creativity program, the description of its meanings and cultural consensus provided elements that will be used again for the design of a creativity program for children with high abilities.

Key Words: *high abilities, creativity, cultural domains.*

A pesar de que la creatividad es un aspecto que se considera en el tema de las aptitudes sobresalientes, es poca la importancia que se le da en la intervención educativa con este tipo de población. Esto se debe a las siguientes razones:

Especialistas del tema como Benito (2012) consideran que la aptitud sobresaliente sólo comprende la inteligencia y no otros recursos como la creatividad; en segundo lugar, para muchos docentes y directores de instituciones educativas, la aptitud sobresaliente se enmarca en el área intelectual y los indicadores afectivos por los cuales surge el tema de la creatividad en la década de los años 50 del siglo pasado (esfuerzo, visión, motivación, enfrentamiento a obstáculos, entre otros) son poco valorados. Es interesante señalar que gran cantidad de educandos con aptitudes sobresalientes, a pesar de tener un cociente intelectual alto, suelen carecer de perseverancia y estrategias sociales y afectivas cuando el aprendizaje le resulta difícil, por lo cual sus resultados académicos son pobres (Rubenstein, Siegle, Reis, McCoach & Greene, 2012). En tercer lugar, en frecuentes ocasiones, los alumnos con aptitudes sobresalientes provienen de una formación muy tradicional, donde la enseñanza de habilidades de pensamiento creativo no se considera prioritaria.

Actualmente no se cuenta a nivel nacional con un programa específico destinado a promover la creatividad en los alumnos con aptitudes sobresalientes, a pesar de ser considerada un elemento característico de esta población.

Entre los programas para el desarrollo de la creatividad se pueden mencionar los siguientes: Pensamiento Lateral CoRT (*Cognitive Research Trust, De Bono, 2000*); Solución Creativa de Problemas (Parnes, 1967) Filosofía para Niños (Lipman,

Sharp y Oscanyan, 1992); Desarrollo de Habilidades de Pensamiento (DHP, Sánchez, 2006), Aprender a Pensar (De Bono, 1991); Creativa, Estimulación Integral de la Inteligencia y Valores (Domínguez y Velasco, 2006).

Al realizar una valoración de estos programas se observa que consideran la creatividad como un proceso a trabajar, sin embargo ninguno la trabaja en forma exclusiva.

La mayoría de los programas de creatividad se pueden considerar eclécticos, toman elementos de diferentes teorías, entre otras, el modelo de procesamiento de la información, los trabajos de Piaget o de Vygotsky.

Por otro lado, la mayoría de estos programas fomentan la motivación intrínseca, la confianza en sí mismo y la buena autoestima.

Los programas revisados toman en cuenta dos tipos de contenidos: lingüístico-verbales y viso-espaciales. En los programas de creatividad se emplean recursos visuales y espaciales por la relación de esta habilidad con el hemisferio derecho y como alternativa a la enseñanza preferentemente verbalista. La modalidad viso-espacial ayuda a representar con mayor facilidad muchos problemas, para un tipo de pensamiento más creativo de búsqueda de perspectivas novedosas.

Casi todos los programas mencionados presentan contenidos inesperados en el sentido de que no interfieren la enseñanza reglada de cuerpos doctrinales.

Por otro lado, la mayoría de los programas no necesitan una preparación especial de educador que los aplica, para quien es útil tener conocimientos de mediación, facilitación, creatividad y psicología educativa. Los programas que emplean la

metodología del diálogo socrático requieren un poco más de preparación pedagógica y cierto entusiasmo para mantener el interés a lo largo de la clase.

En cuanto al tiempo necesario para la aplicación de los programas, casi todos son largos: el más breve, Aprender a Aprender, ofrece 38 unidades didácticas de aprendizaje.

La mayoría de los programas que se encuentran en México son adaptaciones o traducciones de programas de Estados Unidos y España, aunque sea una característica más de forma que de fondo, poseen escaso atractivo visual para los alumnos y muchas actividades de leer y contestar en un cuaderno de trabajo. Es decir parecen pobremente dotados, lo cual no es consistente con la importancia que se le da en los objetivos a lograr.

En cuanto al orden de aplicación de las lecciones, en sentido general todos son bastante precisos. Algunos, debido a la metodología empleada, no admiten modificación alguna, debido a que muchas habilidades se sustentan en otras más simples o bien muchos conceptos se van estructurando a lo largo de las lecciones.

Por otro lado, un tema relacionado con los programas es la discusión de si son preferibles los programas que trabajan la creatividad con contenidos curriculares directamente, o los de enseñar a pensar creativamente dentro de las asignaturas con contenidos alternativos y transferibles al rendimiento en esas asignaturas.

No se puede dudar del valor de integrar habilidades de pensamiento creativo en el currículo regular del alumno, pero de momento parece también muy interesante enseñarlas con independencia de ese currículo, aunque la transferencia en el rendimiento escolar no sea tan visible, porque se trata de lograr una más genérica y común a muchas actividades del vivir cotidiano. Y con

dichos programas puede ocurrir lo mismo que con todas las enseñanzas curriculares, que sea muy difícil probar su aplicación a otros contextos diferentes de aquellos en los que se enseña. Casi todos los programas revisados se esfuerzan por mencionar posibles modos de transferencia, pero aún no existen pruebas convincentes de que lo logren.

El otro elemento coincidente en todos los programas es que el enseñar de forma creativa lleva tiempo. Muchos abogan porque en el futuro dichas propuestas formen parte de las asignaturas escolares a lo largo de todo el período evolutivo.

Por último, no existe un programa ideal en todos los aspectos valorables. Por ello, ante necesidades concretas de intervención, los educadores deberán elegir entre los disponibles, tratando de sopesar sus diferentes puntos fuertes y débiles.

MÉTODO

Se realizó un estudio de tipo cualitativo con diseño descriptivo y transversal, llevado a cabo en dos etapas.

Participantes

En la primera etapa del trabajo participaron 17 expertos internacionales reconocidos por sus pares como especialistas en educación de alumnos con altas capacidades. El criterio de selección consistió en que los participantes tuvieran por lo menos tres publicaciones recientes con relación al tema; los países de origen son España (6), Italia (1), Estados Unidos (1), Brasil (1), Argentina (1), Chile (1), Colombia (1), Perú (1), Costa Rica (1) y México (3). El tamaño de la muestra se basó en lo señalado por Weller y Romney (1988), los cuales consideran que 17 informantes como mínimo permiten clasificar el 95% de las

preguntas correctamente con un promedio de competencia cultural de 0,5 y con un nivel de confianza de 0,5.

En la segunda etapa se solicitó la participación de los 17 expertos para realizar el Sorteo por Montones. Seis informantes contestaron la solicitud de participación: dos de España, uno de Costa Rica, dos de México y uno de Brasil.

Técnicas e instrumentos

Se utilizó la técnica de entrevista estructurada en dos modalidades: para la primera etapa se emplearon Listados libres (*Free listing*) y para la segunda el Sorteo por montones (*Pile shorts*).

Los Listados libres se fundamentan en la antropología cognitiva y tienen como objetivo ayudar a describir y analizar la cultura y la conducta de los respondientes desde su propio punto de vista para definir dominios culturales (categorías significativas para una cultura en particular). Así se conoce lo que la gente o expertos piensan, conocen y forma en que organizan la información respecto a una palabra o concepto y lo que está alrededor de ella, por lo tanto permiten definir un dominio cultural (Hudelson, 1994; Bernard, 2006). La exposición de cada informante ante un mismo estímulo, genera como resultado una lista de palabras que lleva a reconocer y definir esos dominios culturales relevantes a un tema particular.

Para el presente trabajo se diseñó el instrumento *Detección de opinión de los expertos en población con altas capacidades sobre la creatividad* (anexo 1). El instrumento consta de tres reactivos:

1. Escriba cinco palabras o frases que se le vengan a la mente cuando escucha la expresión “programa de creatividad”.

2. Describa a qué se refiere con cada palabra o frase.

3. Por favor indique de estas cinco palabras o frases cuál es para usted la más importante y explique por qué.

La información se procesó con el *software*Anthropac para el análisis de dominios culturales.

Los Listados libres se complementaron con el Sorteo por montones que consistió en elaborar una lista con las 20 palabras más frecuentes que se obtuvieron en el listado libre para su envío a los expertos participantes y solicitarles su agrupamiento.

Procedimiento

Etapa 1: Listados libres (*Free listing*)

Con el propósito de generar una lista de palabras que ayuden a identificar y definir dominios culturales relevantes sobre un tema específico (Hudelson, 1994; Bernard, 2006), en este caso sobre creatividad, se solicitó vía e-mail a los 17 expertos internacionales que contestaran el instrumento *Detección de opinión de los expertos en población con altas capacidades sobre la creatividad*. El objetivo era conocer su punto de vista en cuanto a sus creencias y representaciones sobre la creatividad, así como identificar cuáles son los elementos más importantes de ésta. La información se procesó con el *software*Anthropac para el análisis de dominios culturales y con las respuestas recibidas se identificaron las 20 palabras más frecuentes mencionadas en los listados libres.

Etapa 2: Sorteo por montones (*Pile shorts*)

A los 17 informantes se les envió por e-mail el listado de las 20 palabras más frecuentes que se obtuvieron en el listado libre, y se les pidió que agruparan las palabras

según les pareciera que pudieran formar un conjunto. Esta actividad permite conocer las semejanzas y las diferencias entre las percepciones de los informantes sobre un tema en particular.

RESULTADOS

Innovación fue la palabra que se mencionó con más frecuencia, definiéndola como generar algo novedoso. Un experto mencionó: “que los niños participen innovando, pensando diferente, saliendo de lo convencional para pasar a lo inusual y a la vez novedoso”; otro expresó: “ideas o productos que aporten positivamente y de forma novedosa”.

Le sigue en frecuencia la palabra *estimulación* entendida como la promoción de condiciones que favorecen la creatividad y que les ayuda a buscar soluciones y a encontrar otras formas de resolver problemas.

Posteriormente se encuentran las palabras *originalidad* (“que es único”, “algo nuevo”), *esfuerzo* (“requiere de paciencia”), *educación* (“estrategias educativas”, “que se debe aprovechar el potencial”), *divertido* (“propiciar ambientes divertidos”, posibilidad de hacer cosas divertidas, entretenidas”, “disfrute”), *diferente* (“que no es tradicional”), *habilidades* (“promover un pensamiento divergente”), *motivación* (“para realizar productos o ideas novedosas”), libertad (“para expresar ideas”), *imaginación* (“fuente de creatividad”, “representar en tu cabeza cosas reales e ideales”) y *curiosidad* (“base de la creatividad”). (ver tabla 1)

Los resultados obtenidos del Sorteo por montones indicaron en el análisis de cluster que hay cinco agrupaciones, como se puede observar en la figura 1.

Tabla 1. Lista de palabras más frecuentes mencionadas por los expertos internacionales sobre la creatividad.

| Item | Frequency (%) | Average Rank | Sailence |
|---------------|----------------------|---------------------|-----------------|
| innovación | 47,1 | 2,50 | 0,329 |
| estimulación | 17,6 | 1,67 | 0,153 |
| originalidad | 11,8 | 2,00 | 0,094 |
| esfuerzo | 11,8 | 2,50 | 0,082 |
| educación | 11,8 | 4,50 | 0,026 |
| divertido | 11,8 | 4,50 | 0,035 |
| diferente | 11,8 | 2,50 | 0,082 |
| habilidades | 11,8 | 1,50 | 0,106 |
| motivación | 11,8 | 3,50 | 0,059 |
| interdisc. | 11,8 | 4,00 | 0,047 |
| libertad | 11,8 | 2,00 | 0,094 |
| imaginación | 11,8 | 3,50 | 0,053 |
| curiosidad | 11,8 | 4,50 | 0,035 |
| producto | 11,8 | 4,00 | 0,047 |
| sigloXXI | 5,9 | 5,00 | 0,012 |
| lúdico | 5,9 | 5,00 | 0,012 |
| mente abierta | 5,9 | 1,00 | 0,059 |
| retos | 5,9 | 5,00 | 0,012 |
| transversal | 5,9 | 5,00 | 0,012 |
| independencia | 5,9 | 4,00 | 0,024 |

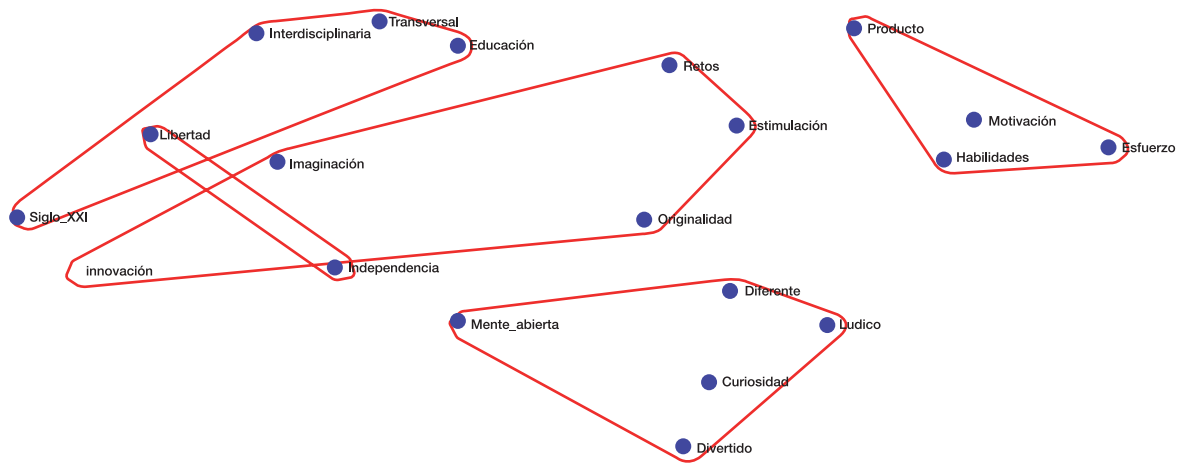


Figura 1. Concepciones culturales de expertos internacionales en altas capacidades sobre creatividad

Cada agrupación alude a un dominio cultural respecto a lo que es un programa de creatividad según los expertos participantes.

De lo anterior, cada uno de los dominios culturales alude a una concepción específica de lo que debe contener un programa de creatividad, de tal manera que la agrupación 1, alude a paradigmas emergentes de la educación; la agrupación 2, a indicadores del pensamiento creativo; la agrupación

3, a ¿cómo propiciar el pensamiento?; la agrupación 4 alude a elementos para la producción; y la agrupación 5, a elementos transversales en el programa.

El análisis de Kruskal Wallis dio un valor de .150 de proximidad de la respuesta. Esto indica que, no obstante los expertos están en diferentes lugares del mundo, comparten una visión semejante en torno a la creatividad.

En la tabla 2 se muestran las agrupaciones obtenidas y sus alusiones.

Tabla 2. Agrupaciones obtenidas, concepción cultural a la que hacen alusión

| Agrupación | Concepción cultural |
|---|---|
| Siglo XXI Interdisciplinar Transversal Educación Libertad | Paradigmas emergentes de la educación |
| Retos Estimulación Originalidad Innovación Imaginación Independencia | Indicadores del pensamiento creativo |
| Diferente Lúdico Curiosidad Divertido Mente abierta | Cómos (¿cómo propiciar el pensamiento?) |
| Producto Motivación Habilidades Esfuerzo | Elementos para la producción |
| Libertad Independencia | Elementos transversales |

Fuente: Sorteo por montones

CONCLUSIONES

A través de los resultados de la opinión de los expertos, se observó que la concepción de un programa de creatividad significa un acto educativo donde se aprovecha el potencial de los alumnos, promoviendo pensar y hacer cosas diferentes, novedosas, en un ambiente donde se estimule la imaginación, la curiosidad, propiciando ambientes divertidos, donde el alumno se sienta libre para expresarse.

Resulta interesante señalar que a pesar que tanto los expertos, como la literatura, reconocen la importancia de promover la creatividad entre los alumnos con aptitudes sobresalientes, no se cuente con un programa específico para ello.

El explorar las concepciones culturales respecto a un programa de creatividad, la descripción de sus significados y la interpretación del consenso cultural, proporcionó elementos serán retomados para el diseño de un programa específico de creatividad.

REFERENCIAS

Bernard, H. (2006). *Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Methods, Fourth Edition*. USA: Altamira Press.

Benito, Y. (2012). *¿Existen los superdotados?*. Madrid, España: Praxis.

Betancourt, J.(2009). *Atmósferas creativas 2: rompiendo candados mentales*. México: Manual Moderno.

Betancourt, J. (2008). *La clase creativa, inteligente, motivante y cooperativa. ¿Cómo, por qué y para qué alcanzarla?*. México: Trillas.

Betancourt, J. (2005). *Psicología y creatividad: apuntes y reflexiones*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.

Betancourt, J. (2004). *La creatividad y sus implicaciones: qué, por qué y para qué alcanzarla*. La Habana, Cuba: Academia.

Betancourt, J. y Valadez, M. D. (2012). *Cómo propiciar la creatividad y el talento en la escuela*. México: Manual Moderno.

Betancourt, J. y Valadez, M. D. (2009). *Atmósferas creativas: juega, piensa y crea*. México: Manual Moderno.

De Bono, E. (2000). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Argentina: Lanus. De Bono, E. (1991). *Aprender a pensar*. España: Plaza & Janes.

Domínguez, N. y Velasco, P. (2006). *Creática, estimulación integral de la inteligencia y valores*. México: Trillas.

Hudelson, P. (1994). *Qualitative research for health programmes*. Geneva: World Health Organization.

Lipman, M., Sharp, M. y Oscanyan, F. (1992). *La filosofía en el aula*. Madrid, España: Ediciones de la Torre.

Parnes, S. J. (1967). *Creative behavior guidebook*. New York: Scribners. Perkins, D. (2005). *La escuela inteligente*. México: SEP/Gedisa.

Prado, D. (2010). *Relajación creativa*. Barcelona, España: Inde. Rodríguez, M.(2005). *Psicología de la creatividad*. México: Trillas.

Rubenstein, L., Siegle, D., Reis, S., Mccoach, D.&Greene, M. (2012). A Complex quest: The development and research of underachievement interventions for gifted students. *Psychology in the Schools*, 49(7), 678–694.

Sánchez, M. (2006). *Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. Creatividad*. México: Trillas.

Sánchez, E. y Sánchez, M. (1990). Estrategias educativas en la formación de los niños superdotados. *Revista Complutense de Educación 1* (3), 487-497.

SEP. (2006). *Propuesta de intervención: Atención educativa a alumnos y alumnas con aptitudes sobresalientes*. México: Secretaría de Educación Pública.

Teplov, B.M. (1961). *Psicología del talento*. La Habana, Cuba: Revolucionaria.
Torrance, E.P. (2006). *Creatividad en el proceso educativo*. México: Trillas.
Torrance, E.P. (1998). *Educación y capacidad creadora*. Madrid, España: Morava.

Torre, de la, S. (2010). *Creatividad y formación*. México: Trillas.

Torre, de la, S. (2006). *Educación en la creatividad. Recursos para el medio escolar*. Madrid, España: Narcea.

Torre, de la, S. (2005). *Aprender de los errores: el tratamiento didáctico de los errores como estrategia de innovación*. Buenos Aires, Argentina: Magisterio del Río Plata.

Vigotsky, L.S. (2005). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

Vigotsky, L. S. (1987). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. La Habana, Cuba: Científico técnica.