

ANTECEDENTES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD

Preceding generals on the evaluation of the creativity

Marcelo Valdés Arriagada
Académico de la Facultad de Ciencias de la Educación
Universidad Católica del Maule (Talca)
mvaldes@hualo.ucm.cl

"La creación es una producción amplia, gestual, vocal, gráfica, verbal e incluso cognitiva destinada personal y mediatizadamente al otro. La creación en su fase de desarrollo es una liberación de nuestras tensiones que evoluciona siempre hacia un bienestar de comunicación y reconocimiento".

Aucouturier (1985)

RESUMEN

El objetivo del presente artículo es hacer un análisis sobre los diversos elementos y procesos que delimitan de una u otra manera la evaluación de la creatividad en la persona. Para ello, se analizan desde el conocimiento teórico-práctico los elementos centrales que determinan el diagnóstico de la creatividad. Seguidamente se plantean algunos tipos de pruebas, tests y materiales utilizados para evaluar la creatividad. Finalmente se reflexiona sobre aquellos elementos metodológicos que dan soporte empírico a los instrumentos de evaluación de la creatividad.

SUMMARY

The objective of the present article is to do an analysis on the diverse elements and processes that determine of an or another way the evaluation of the creativity in the person. For it, they are analyzed since the theoretical practical knowledge the central elements that determine the diagnosis of the creativity. They follow some types of tests are presented, tests and material utilized to evaluate the creativity. Finally it reflects on those methodical elements that give empirical backup to the instruments of evaluation of the creativity.

Palabras clave: evaluación de la creatividad, diagnóstico de la creatividad, test de creatividad.

Key words: evaluation of the creativity, diagnostic of the creativity, test of creativity

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia se ha debido dar explicaciones religiosas o metafísicas de los procesos creativos, considerando que los causantes de la obra creativa son fuerzas y poderes superiores. En latín existían los términos Creatio y Creare, que permitieron designar desde el período cristiano, el acto que Dios realiza creando a partir de la nada. Esto

limitó al hombre en sus actos de creación por considerar durante muchos siglos la creación como un acto divino, no accesible a los seres humanos. La capacidad creativa posee, no obstante, una base biológica que se refleja en el proceso evolutivo del ser humano. Sin embargo, el hombre, en su evolución cultural, ha sido capaz de encontrar medios y procedimientos que impulsan la necesidad de crear, esto es, independiente-

mente de la gerencia biológica. Podemos indicar, que la propia personalidad se objetiva en realizaciones y producciones creativas. (Mateo y otros; 1983)

Consideramos que la creatividad es un talento que todo el mundo posee, en mayor o menor grado. Existe una frontera de posibilidades de comportamiento creativo determinada por la herencia, pero las condiciones ambientales juegan un papel de primordial importancia a la hora de desarrollar las capacidades potenciales del individuo. Padres y profesores, y la sociedad en general son los responsables de que la creatividad se desarrolle o reprima (Antoniejevic, 1989).

Según Oerter (1975), creatividad es «el complejo de condiciones correspondientes a las realizaciones que tienen carácter de nuevas (originales) y que, por tanto, son raras y que enriquecen la sociedad y la cultura». Por otro lado Guilford (1978), «la creatividad en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente».

Al hacer un análisis del concepto de creatividad, cabe mencionar que tradicionalmente se asocia a una expresión en el área de las artes o en la producción científica, o cualquier otra expresión que conlleve a sobrepasar los límites de lo común, esto origina muchas veces, la distinción muy arbitraria entre «personas creativas» y «personas no creativas», sin embargo, es necesario plantear que la capacidad creadora se manifiesta en todas las áreas de la actividad humana, lo que refleja la unidad del ser humano como un ser creativo, único e irrepetible.

En Chile, en los últimos años, la creatividad ha alcanzado una relativa relevancia. Esto es, por un lado, a partir de algunos encuentros nacionales relacionados con el tema, y, por otro, con la publicación de textos y trabajos que recogen los aportes y experiencias de diversos especialistas sobre el tema. Del mismo modo, la Reforma Educativa chilena, impulsada desde 1996, pro-

pone el fortalecimiento de la actividad creativa, centrándose en los propósitos de mejorar la calidad de la educación y asegurar la equidad de la misma (Valdés, 2001).

La evaluación de la creatividad, según el catedrático español Ricardo Marín Ibáñez (1984), presenta dos líneas generales. Primero, el reconocimiento de las personas que son creativas, diferenciándolas de aquellas que no aportan nada nuevo. Segundo, la identificación de las personas potencialmente creativas, es decir, aquellas que por sus características personales, previsiblemente, si se dan las circunstancias propicias, podrán hacer «creaciones» significativas.

A partir de esas dos cuestiones nos podemos preguntar cuál es nuestro interés en la escuela: diagnosticar a los alumnos creativos, o potencialmente creativos. Podemos responder, de manera muy general, que la última tiene especial vigencia en el sistema escolar. En la escuela conviene descubrir a los alumnos/as que tengan capacidades creativas para cultivarlas adecuadamente. Esta dimensión predictiva, que es siempre arriesgada, se agrava en los test o pruebas de la creatividad.

El propósito del presente artículo es hacer un análisis de los diversos elementos y procesos que determinan la evaluación de la creatividad en la persona. Para ello, analizaremos en un primer momento los elementos centrales que determinan el diagnóstico de la creatividad. En un segundo momento, los tipos de pruebas para evaluar la creatividad. Seguidamente nos referiremos a los tests y los materiales utilizados en dicho proceso. Para terminar, reflexionaremos sobre aquellos elementos metódicos que le dan un soporte empírico a los instrumentos de evaluación de la creatividad.

EL DIAGNÓSTICO DE LA CREATIVIDAD

Podemos indicar que la creatividad se detecta de una manera más fácil desde el ángulo social. Si se nos pide que enumeremos las figuras más creativas en un campo o profesión cualquiera, recurriremos sin duda al impacto y prestigio social. Y eso que no siempre la sociología de la fama está de

acuerdo con los méritos intrínsecos, y el paso del tiempo deja empalidecidas muchas figuras que en su tiempo parecían las más creadoras (Bazán D., Godoy C., 1990).

Para identificar los rasgos que caracterizan a los creadores existen varios métodos fundamentales. Uno ya clásico, consiste en aplicar algunos de los tests psicológicos ya conocidos a dos grupos de población claramente diferenciados, uno constituido por personas que han sido consideradas como creativas en algún campo, aplicando los anteriores criterios, es decir, que han destacado claramente del conjunto, y otro en el que incluimos sujetos que poseían en grado ínfimo esas mismas cualidades y, por lo tanto, fueron calificadas como no creativos. Todas las pruebas que den diferencias significativas entre ambos grupos, se estima que son válidas para revelar y en algún momento medir esos rasgos de las personalidades innovadoras.

Se ha empleado el método de presentar listas de adjetivos que califican el proceso creativo, entre los cuales cada uno de los sujetos seleccionados por su alto índice de productividad, debía indicar aquellos que describían mejor su experiencia.

Si la producción creativa parece exigir un clima de aceptación y estimulante libertad, las condiciones de aplicación de los tests clásicos no parecen ser las más oportunas. La coacción que implica el ambiente artificial, la evaluación esperada con criterios que se desconocen y trabajar entre límites temporales muy precisos, estrechos; parece contradecir las condiciones requeridas para la eclosión de respuestas verdaderamente creativas. Esta ha sido una de las razones por las que Wallach y Kogan dan a sus pruebas un aire lúdico y evitan toda mención de la duración del ejercicio, así como de cuanto pueda significar un juicio sobre su grado de validez. Incluso se niegan a que los designen como tests, cosa que suscribe Torrance (1977).

Conviene recordar que los productos creativos se caracterizan por su novedad y su utilidad. Estos rasgos hacen difícil su reconocimiento y su adecuada estimación. Por tratarse de algo que no existía antes no con-

tamos con los patrones necesarios para enjuiciarlos. Determinar su valor implica que poseemos una escala axiológica en cierto modo compartida y generalizada, que desgraciadamente no es lo que suele acontecer.

Un rasgo apuntado en la definición es la novedad, lo que no es usual -igual que el valor- resulta mucho más difícil de evaluar y de medir. El ingenio de las respuestas, su carácter brillante, llegar a conclusiones insólitas en las que no se había antes caído en la cuenta o que pasaban desapercibidas a los más, es algo que interesa detectar de algún modo. Es el rasgo que viene designándose como originalidad. Pero aquí se tropieza con dificultades mayores. Una manera clásica de valorarla no sometida a graves problemas metodológicos, pero sin duda lenta, es ordenar las contestaciones por el índice de frecuencia. La puntuación correspondiente a la originalidad es inversa a la reiteración con que aparece una respuesta determinada. Aquellas que son únicas o que se dan en muy escasa proporción se clasifican como originales. Otras veces se echa mano de varios jueces que determinan lo sorprendente o insólito de una respuesta (Bazán D., Larraín R., 1991).

TIPOS DE PRUEBAS DE CREATIVIDAD

Las pruebas de creatividad han tenido dos dimensiones, unas son de carácter espacial, y otras de tipo verbal. Cuando se ha querido estudiar el grado de relación entre estas dos vertientes de la creatividad, los resultados han apuntado hacia una escasa correlación de la una o la otra. Los bien dotados en un campo, no suelen estarlo en el otro. La doble capacidad es la excepción.

2.1. Las pruebas de tipo espacial

Podemos distinguirlas, a su vez, en dos grupos fundamentales: las perceptivas y las gráficas.

a) Pruebas perceptivas

Consisten en ofrecer un material que permita ser contemplado mentalmente desde puntos de vista distintos. El objeto captado varía, según el número de figuras

percibidas y la interpretación de las líneas sugiere un objeto u otro distinto. En los textos sobre psicología de la percepción aparecen ejemplos con mucha frecuencia. Uno de los procedimientos más utilizados consiste en presentar una serie de figuras incluidas entre otras más complejas. Lo ideal es que estén graduadas las dificultades de modo tal que discriminen bien los sujetos. Los que tienen menos agilidad perceptiva deben descubrir algunas y los más flexibles no deben llegar al tope, de otro modo difícilmente podríamos matizar las diferencias personales. Estos materiales se han venido empleando, ciertamente en proporción escasa, pero con resultados prometedores. Si bien las investigaciones en curso dejan mucho campo para su validación. Hoy por hoy es el sector más abandonado y el que está reclamando mayores aportaciones por parte de los investigadores.

b) Pruebas gráficas

Podemos designarlas así porque se suelen reducir con pocas excepciones a pruebas de dibujo, por su facilidad de realización y riqueza de posibilidades valorativas. Los estímulos suelen ser figuras sencillas, por ejemplo, círculos, cuadrados, triángulos o formas elementales abiertas, compuestas de algunas líneas rectas o curvas, a veces de una sola. Estas figuras deben ser parte de otra más compleja, que la imaginación del sujeto debe anticipar. No se trata de ejercicios de habilidad técnica, sino de fertilidad imaginativa. Importa que aparezcan relaciones remotas, asociaciones insospechadas. Hasta tal punto es así, que se tolera y aun se recomienda, poner títulos para que quede inequívocamente claro lo que pretendió el sujeto, especialmente cuando por su escasa edad o su limitada habilidad para lo gráfico o por la complejidad del objeto, no acaban de dar forma adecuada a brillantes intuiciones. En ocasiones se les pide que ordenen las figuras en series que relaten alguna historia interesante.

Las figuras que se ofrecen varían en número. Puede ser una sola, por ejemplo un esquema de un mueble, para que sea completado con cuantos detalles se crea conveniente o varias decenas de figuras,

esquemáticas con la indicación de que completen los rasgos esenciales que permiten reconocer los objetos imaginados. En otras ocasiones se parte de materiales variados, como cepillo de dientes, tiras de papel, etc., para que compongan con esos elementos sencillos figuras variadas.

El dibujo libre con estímulos imprecisos, como los musicales o alguna poesía o con temas de pura creación, puede revelar sin duda las potencialidades creadoras de los sujetos en el plano espacial, aunque la valoración aquí es más complicada y subjetiva.

2.2. Pruebas verbales

Se califican así porque tienen la palabra como un elemento fundamental, a veces exclusivo. Van desde lo puramente verbal, en que casi lo único importante es la facilidad para emitir palabras que cumplan unas condiciones determinadas, hasta auténticas creaciones donde se recurre a todas las capacidades expresivas del lenguaje y la fantasía juega con libertad.

Aquí están comprendidos la mayor y mejor parte de los tests de creatividad. Enumeremos algunos de los grupos fundamentales:

a) Escribir palabras que respondan a una condición determinada:

Por ejemplo, que comiencen por cualquier letra dada, o por una sílaba, o que terminen en una letra o grupo de letras. Es ya antiguo el juego de la fuga de letras, pero para que la prueba tenga carácter creativo debe dejar abiertas varias posibilidades de respuesta.

Se muestran palabras completas, dos, cuatro, hasta veinte y se deben formar con ellas variadas frases y párrafos con sentido. Se recomienda que construyan con ese material historias ingeniosas. Únicamente se pueden establecer en las palabras estímulo las modificaciones gramaticales necesarias, como convertir en plural, modificadores verbales y añadir artículos, preposiciones y conjunciones.

b) Analogías:

Esta es una de las pruebas que tiene mayor poder discriminante y es, por lo tanto una de las más válidas. Como estímulo se ofrece una palabra, no sólo que tenga numerosos sinónimos, sino que además permite aplicarse a campos distintos, por ejemplo raíz, derecho. Se le pide no sólo que formulen lo que pudiéramos considerar sinónimos en un sentido estricto, sino todos aquellos sentidos que van adquiriendo en contextos distintos, al emplear la palabra en situaciones varias. Por ejemplo: duro puede tener un sentido material, como sólido o resistente, o una intención espiritual como tenaz, incansable. Tanto mejor si hay analogías brillantes o literarias.

Estas analogías se presentan de modos variados. A veces se invita a descubrir las semejanzas que se dan entre objetos sometidos a comparación. Así, establecer lo que tienen de común entre sí un ave y un pez.

c) Preguntas:

Uno de los caracteres distintivos del pensamiento y por supuesto del pensamiento creativo es la capacidad de solucionar problemas. Para resolver el problema, el primer paso es detectarlo, darse cuenta de que existe, situarlo exactamente, dividirlo en subproblemas.

Un indicador claro de esta capacidad de ver una dificultad donde los otros nada descubren, es la capacidad de preguntar. Para estimular esta capacidad de preguntar se utilizan objetos corrientes. Por ejemplo una cama, ¿presenta inconvenientes en determinadas situaciones?, ¿tiene ángulos con las que los niños pueden lesionarse?, ¿es cómoda?, ¿tiene poca estabilidad?, ¿ocupa demasiado espacio?, ¿es poco estética?. Las preguntas de manera significativa pueden detectar los correspondientes problemas.

En cualquier caso mantener viva la curiosidad por saber, sentir el deseo de preguntar incesantemente, es un camino seguro para desplegar saberes y estimular ac-

ciones que superen nuestros límites actuales.

d) Usos inusuales:

A veces se designa este ejercicio como redefinición del objeto, porque descubre finalidades distintas de la corriente.

Los objetos suelen tener una utilidad fundamental. La silla sirve para sentarse, el plato para poner la comida y el periódico para enterarse de la información diaria. Pero a veces los empleamos para otras finalidades. Con el periódico envolvemos la comida o los zapatos, los niños hacen aviones o construyen gorros napoleónicos, el motorista se lo pone en el pecho bajo la cazadora para combatir la gélida corriente en invierno; inspirados en él se hacen camisetas llamativas; se venden los viejos para campañas de caridad y en invierno calientan las manos ateridas de los albañiles.

Es conveniente ofrecer más de un objeto, para evitar bloqueos en un campo determinado. Se sugiere que enumeren cuantos usos se les ocurran, todo lo que puede hacerse con ellos, en todas las situaciones posibles.

e) Mejora del producto:

Es una prueba consecuencias a la de la sensibilidad para detectar problemas. Descubrir fallos e insuficiencias es paso previo y necesario pero insuficiente. Si no fuésemos mucho más allá estaríamos todavía en la prehistoria.

Se puede tratar tanto de mejoras fáciles asequibles, como de otras para las que no disponemos de los medios necesarios. Estas tienen menos utilidad práctica pero puede ser un buen ejercicio para desplegar la creatividad. Dependen las preguntas del objetivo que se pretende en función de la situación y de la edad. No es lo mismo reunir a un grupo de expertos para que apunten posibles soluciones de entre las cuales hay que seleccionar la mejor, que pedir a los niños que imaginen cómo debería ser un juguete para que cumpliera todos sus sueños,

para que fuese divertido a no poder más y encontrar en él cuanto desearan.

f) Sintetizar:

Superar los datos dispersos en busca de soluciones unificantes es un buen índice de creatividad. Una catedral donde se integran piedras y maderas, cristales y argamasa, pilares y bóvedas, arcos y ventanales, rosetones y esculturas, hasta lograr una unidad superior a veces sublime, es algo que denota el talento creador de los artistas que la soñaron y forjaron. Un sistema filosófico o un viaje espacial, una ópera o una organización social que coordina voluntades y alcanza vastos y nobles objetivos, todo esto denota una capacidad de fundir elementos dispersos y trascenderlos hacia síntesis ambiciosas unificantes.

Uno de los procedimientos más utilizados para detectar esta capacidad, consiste en poner títulos variados, agudos, sugerentes, a pequeñas historias. El título ha de captar lo esencial. Pretende decirlo todo, de un modo comunicativo, penetrante, intenta que el mensaje no quede ignorado y a la vez invita a su lectura.

Los "slogans" publicitarios apuntan a lo mismo, y también se utilizan para detectar esta capacidad sintetizadora. Se quieren transmitir las cualidades esenciales del producto, sus virtualidades, de un modo persuasivo, respondiendo a cuanto el público anhela en un campo determinado.

g) Trazar un plan:

Para realizar algo interesante, tras detectar sus fallos, y para mejorarlo, hay que trazar un pormenorizado plan de acción en el que se anticipen cuantas dificultades puedan presentarse, y se vayan tomando las medidas oportunas para soslayarlas. Hay, en definitiva, que prever todos los pasos necesarios para realizar el producto o alcanzar la situación que se anhela. Estimular colaboraciones, juntar recursos, tomar las disposiciones oportunas y acabar logrando el objetivo propuesto, implica una patente capacidad realizadora, innovadora.

LOS TESTS DE CREATIVIDAD

Hay dos técnicas clásicas para disponer de instrumentos que nos pongan en la pista de las personalidades innovadoras:

- a) Aplicar baterías de tests ya conocidos a dos grupos de población: uno claramente creativo y otro que carece de esta cualidad. Todas aquellas pruebas que den diferencias significativas, pueden servir de indicadores para descubrir los sujetos más renovadores.
- b) En otros casos se procura fabricar pruebas específicas para detectar esas cualidades, que parecen ser típicas, que poseen los sujetos creadores únicamente. Posteriormente se verifica la validación de las pruebas.

Se ha puesto en duda, con frecuencia, que a través de pruebas más o menos estandarizadas se pueda detectar la capacidad creativa. Entre otras razones porque la creación suele surgir de un impulso apasionado, a veces casi irresistible, hacia la realización de una tarea determinada, mientras que los tests colocan ante una situación artificial, impuesta, que difícilmente puede provocar entusiasmo.

Por otra parte se objeta que el creador necesita el aislamiento, el reposo y el tiempo necesario para que maduren sus experiencias. Tiene que dar oportunidades para la eclosión final casi siempre inesperada y que presupone una larga incubación, un aporte de materiales, como ramas del bosque de la experiencia que esperan el chispazo mágico que las consumirá en la genial llamarada imprevisible.

Recordemos algunos de los principales tipos de tests para diagnosticar la creatividad, en cuya elaboración y aplicación están comprometidos en la actualidad los principales investigadores en este campo.

Los hay que detectan la inventiva plástica o figurativa. La creatividad en el orden espacial suele identificarse a través de una serie de pruebas en las que se elaboran figuras a partir de estímulos gráficos. Por

ejemplo se presentan algunas líneas paralelas a diversas distancias y arrancando de ellas se les sugiere que realicen las figuras más insospechadas, completándolas con cuantos trazos sean necesarios. Otras veces se dan sencillas figuras abiertas, constituidas por muy pocas líneas rectas o curvas o figuras geométricas, como triángulos, cuadrados o círculos, que sirven de estímulo para cuantas figuras se les ocurran. Así el círculo puede dar lugar a una fruta, a un timón de barco, a una rueda, a una plataforma espacial, a una moneda, etc. Como no se trata de medir la capacidad o la maduración estética, se puede escribir debajo del dibujo aquello que se ha intentado representar.

Se pueden entregar al alumno elementos sencillos, es decir, los que no predefinan la tarea futura, como palillos, fósforos o tiras de papel de colores, y se los invita a que los combinen de la manera más ingeniosa.

Una condición de indudable valor en la personalidad creadora es su flexibilidad en el campo de la percepción, su ágil, aguda captación de los estímulos sensibles. Por ello se elaboraron pruebas que diagnostican la capacidad de sujeto para descubrir, a través de un material gráfico confuso, realidades que no aparecen a primera vista. Todos hemos visto en las publicaciones infantiles dibujos que parecían sólo una maraña de líneas. Al pie se formulaban cuestiones como ésta: ¿Dónde están el elefante y el cazador?

Normalmente el material de estas pruebas consiste en una serie de figuras geométricas que quedan parcialmente enmascaradas. La prueba para ser válida tiene que ofrecer la oportunidad de descubrir algunas figuras a los menos dotados en este campo. La cifra va aumentando a medida que crece esta capacidad, presentando algunas figuras tal dificultad que, prácticamente, no suelen descubrirse, de modo que permitan - como en toda prueba bien hecha y válida - lograr una perfecta discriminación de las diversas capacidades.

También es frecuente el empleo de los cubos flotantes. Se trata de una figura en la

que aparecen diversos cubos enlazados y cuyo número varía según se consideren mentalmente en uno u otro aspecto.

Cuando se trata de descubrir la percepción en el campo estático se presentan diversas figuras con objeto de que se seleccionen las bellas.

Se ha estudiado la correlación entre la percepción de figuras complejas o sencillas, simétricas o asimétricas con la capacidad innovadora; los resultados son interesantes pero necesitan, en general, una mayor determinación de todos los factores en juego, pues en ocasiones han conducido a conclusiones aparentemente contradictorias.

Asimismo se investiga sobre la utilidad de los tests proyectivos. Ya se han hecho clásicos, entre otros, los de Rorschach, T.A.T y Szondi. En ellos se ofrece un material indeterminado: manchas de tinta (negras y policromáticas), fotografías, diálogos inacabados, situaciones conflictivas con figuras o texto incompleto. El sujeto, al percibirlos, proyecta y revela su personalidad, y por lo tanto da ocasión a manifestar sus facetas creativas. Estudios muy interesantes se están realizando en esta línea, aunque por tratarse de pruebas que han sido elaboradas con otros objetivos, su validez aún necesita muchos trabajos experimentales (Torrance, 1977).

Hay toda una serie de tests verbales con los cuales se pretende medir los principales aspectos de la creatividad en este campo. En general, suelen consistir en suscitar la expresión verbal del sujeto a partir de determinadas condiciones establecidas: por ejemplo, enumerar palabras que comiencen por un prefijo determinado o que terminen con una letra o sílaba establecida.

Hay pruebas en las que se pide que se construya una frase con sentido, de la cual ofrecemos sólo las iniciales de cada palabra. O bien se deja incompleta una expresión que no admita por supuesto una respuesta única o determinada. A veces se presentan algunas palabras que sirvan de base y estímulo para una serie de juicios, lo más variados y originales posible.

Interesa diagnosticar la capacidad de síntesis. Por ejemplo resumir el contenido de una película en un telegrama o dar el título más adecuado a una historia. En otras ocasiones se exige construir una frase que sea un slogan publicitario. Recordemos el "contamos contigo" y tantos como se ofrecen cada día a través de la propaganda comercial, algunos ciertamente de indudable mordiente y agudeza.

Hay pruebas que consisten en imaginar todas aquellas cosas que se consideran imposibles. Cuando recordamos las cosas que se tenían por irrealizables un siglo atrás, motivo sólo de fantasías a lo Julio Verne y que hoy se han revelado como perfectamente viables, las gentes se hacen más cautas para poner límites a la capacidad de realización humana. Mirar esos horizontes últimos donde el hombre ya nada puede, reeditar hasta qué punto cabrá dilatar el círculo de nuestras posibilidades finitas, es un ejercicio incitante.

Estas listas de actividades pueden ser elaboradas por los propios alumnos después de haber entrevistado a quienes se han destacado en sus respectivos campos o sencillamente a los que figuran en un estamento social determinado: periodistas, investigadores profesionales, escritores o quienes han inscrito su nombre en los registros de patentes de inventos. Recogiendo las fechas en que fueron realizando sus tareas hasta alcanzar la madurez y el renombre; tomando nota de los salones fundamentales que indicaban la manifestación de una tendencia y una capacidad creadora, podemos, por analogía, inferir que aquellos que realicen tareas similares, colocados en situaciones parejas, previsiblemente alcanzarán logros dignos de consideración.

MATERIAL PARA EL DIAGNÓSTICO DE LA CREATIVIDAD

Para el diagnóstico de la creatividad podemos utilizar los tests elaborados por los especialistas o preparar sencillas pruebas, especiales o acordes con las actividades programadas en las diversas materias. Asimismo se puede reproducir la metodología empleada por los investigadores, elaborando

material similar en la clase.

Los Tests De Creatividad ya elaborados son numerosos. En ellos se especifican las condiciones de aplicación de cada prueba, así como los factores que identifican, y su valoración.

A título de ejemplo, y por la resonancia adquirida por sus autores, se pueden recomendar los de Joy Paul Guilford (1978) y de Ellis Paul Torrance.

Las Pruebas Escolares, si no se dispone de tests o material similar, pueden ser fácilmente preparadas, aplicadas y evaluadas en la clase.

Quizá lo más sencillo sea la elaboración de las pruebas verbales. Entre cinco y diez minutos son suficientes para descubrir la fluidez verbal. Se les indica a los alumnos que enumeren cuantas palabras se les ocurren que:

- Comiencen por una letra (l, p, s...).
- O por una sílaba (pa, flo, bre...).
- Terminen con una sílaba determinada.
- Rimen igual.
- Se les dan las letras iniciales de varias palabras que constituyen una frase con sentido. Por ejemplo: l.g.e.p. que puede dar "le gusta el pan" o "la granja es patrimonio", etc.
- Presentada una palabra (flor, hermoso...), se les indica que escriban cuantas tengan parecida o aproximada significación.
- Se les ofrecen juicios como "la vida es una lotería", "errar es humano", etc. para que expresen la misma o parecida idea, de las maneras más variadas.

Ciertamente para el desarrollo de esta actividad las palabras, ideas o frases han de estar de acuerdo con la capacidad e intereses del alumno.

Las redacciones libres sobre temas personales son siempre una buena oportunidad para que cada cual revele su personalidad. En éstas es preferible no limitar el tiempo.

Las pruebas figurativas se realizan

también en breves plazos que pueden oscilar de los cinco a los diez minutos. Se les entrega una página llena con alguno de los siguientes estímulos, de los que ofrecemos, a título de ejemplo, una línea de cada uno.

Partiendo de ellos se les dice que los completen produciendo las figuras y formas diferentes que estimen más originales, aquellas que crean que a pocos alumnos, o a ninguno, se les van a ocurrir.

La cantidad de figuras nos dará la fluidez en este campo. Las diversas clases y categorías de dibujos nos indicarán su flexibilidad. La tendencia a cerrar pronto las figuras revela la cerrazón u oclusión de; alumno, es decir, su poca receptividad y apertura para seguir mejorando su obra. Si por el contrario mantienen las formas abiertas, dispuestas a ulteriores perfeccionamientos, caemos en la cuenta de que se trata de una mente receptiva y disponible y, por lo tanto, en las mejores condiciones para el trabajo creativo. Quienes terminan y acaban las figuras con un grado considerable de elaboración, revelan una capacidad para llevar a la práctica sus ideas superior a aquellos que las dejan meramente en esbozo o como en proyecto.

El dibujo libre, imaginativo o con tema sugerido, tiene grandes virtualidades para este diagnóstico. Aquí no conviene que pongamos límites rígidos al tiempo.

Una fotografía o un sencillo relato de la Historia, o de la Literatura, nos pueden llevar a numerosos antecedentes posibles, inmediatos y remotos, así como a las consecuencias más insospechadas.

En resumen, cada uno de los tipos de pruebas enumerados da motivo para que el profesor pueda caer en la cuenta de los más creativos en un área determinada. O mejor aún, en qué aspectos y en qué medida es creativo cada uno de los alumnos.

Un rápido análisis del material pronto permite seleccionar los que tienen cualidades relevantes, utilizando algunos de los criterios anteriormente enumerados.

La metodología empleada en este campo por los investigadores puede, en alguna manera, ser empleada en la enseñanza.

Los alumnos pueden realizar una encuesta entre los profesionales, por ejemplo, médicos, abogados, periodistas o pintores, para seleccionar los más creativos. Asimismo, pueden realizar alguna entrevista con estas personalidades para que les indiquen las condiciones en las que producen sus innovaciones.

O pueden discutir criterios cualitativos, hasta llegar a producir una escala, en la que aparecen todos los rasgos que definan tal personalidad como creadora y el grado relativo de intensidad con que los posee, respecto de otros que ejercen la misma profesión y clasificados también como creativos.

Igualmente pueden analizar las mismas actividades escolares y los productos elaborados en el aula, como dibujos, redacciones, etc., y confeccionar las correspondientes escalas cualitativas para su valoración.

Todo lo enumerado los llevará a sensibilizarlos y estimularlos por esta dimensión de la educación.

A modo de conclusión

El problema más grave con que se encuentran los ejercicios para detectar la creatividad es el de su validación. ¿Cómo sabemos que una prueba mide lo que debe medir, es decir, esa capacidad creativa? ¿Cómo podemos contrastar los resultados para descubrir los fallos e insuficiencias de la Prueba?, sin entrar en todos los matices del problema, sólo queremos recordar que la correlación entre las diversas pruebas de creatividad suelen ser muy bajas y que la comparación con la opinión de profesores y compañeros tampoco tiene demasiadas garantías, pues ellos mismos no suelen tener una idea clara de lo que es la creatividad y por consiguiente malamente pueden seleccionar y comparar los individuos a quienes se supone bien dotados.

valor diagnóstico, el predictivo. Pero para esto necesitamos estudios diacrónicos, longitudinales. Aquí está casi todo por hacer.

Estos ejercicios de diagnóstico de la creatividad son tan fáciles de elaborar como difíciles de valorar, lo contrario de los tests clásicos. Casi toda la responsabilidad está en quien ha de calcular el valor de los resultados. Los patrones "estándar" con que comparar los rendimientos son imprecisos. El aspecto más fácil es el de la productividad o cantidad de respuestas, pero la originalidad y las categorías en juego, son problemas donde la precisión es mucho menor. En cualquier caso la comparación de los miembros de una población determinada entre sí, constituye un acercamiento posible. Dado lo complicado y laborioso de esas evaluaciones, una de las tareas más urgentes es la de simplificar la notación. En definitiva se trata de reducir el tiempo para la valoración de las respuestas, o su uso se verá enormemente restringido. Hay problemas menores, como el de la duración de estas pruebas, que van desde cinco minutos a una hora; el de la unicidad de las pruebas o la multiplicidad, es decir, si debe contener la prueba una sola cuestión o muchas, así como la incidencia de las indicaciones iniciales en el resultado final, según que sugiramos el valor de la cantidad o la cualidad. Todo son cuestiones en las que se ha investigado ampliamente, pero las conclusiones variadas y aun discordantes, postulan una continuación de las experiencias.

Hay partidarios de un nivel general de creatividad, detectable especialmente antes de la adolescencia o en todo caso la limitan a escasas direcciones fundamentales que luego con la práctica adquirirán potencia y sobre todo dispondrán de los recursos para su ejercicio adecuado. Otros, siguiendo la línea de Guilford, prefieren hablar de factores numerosos, sin apenas correlación entre sí. En este caso hablar de creatividad carece de sentido, en todo caso de «creatividades», en plural. Y, además, se plantea el problema de la relación entre los factores de la creatividad y los de la inteligencia (Menchén, 1981).

En el nivel actual de las investigacio-

nes podremos concluir que lo más oportuno es diversificar las pruebas antes de cualquier diagnóstico, como de hecho acontece en los tests clásicos. Se cuente o no con un Cociente Intelectual Divergente, paralelo al Cociente Intelectual Convergente, lo que parece evidente es que las capacidades creativas ya no pueden ser ignoradas a la hora del diagnóstico de los escolares, condición previa para su cultivo, cuya importancia, por las circunstancias personales y ambientales de los educandos, irá en aumento y que ha de contemplar necesariamente el sistema educativo.

Bibliografía

- 1.- ANTONIEJEVIC, N. ET. AL., 1989, "Desarrollo de la creatividad: un desafío al sistema educacional". CPU, Santiago (Chile).
- 2.- AUCOUTURIER B., DARRAULT-J.L.EMPINET, 1985, "La Práctica Psicomotriz: Reeducación y Terapia". Editorial Científico-médica. Versión española Diego Carrasco Eguino. Barcelona (España).
- 3.- BAZÁN D., GODOY C., 1990, "Un estudio de la creatividad y sus factores asociados". Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago (Chile).
- 4.- BAZÁN D., LARRAÍN R., 1991, "Ni caos, ni conformismo". Ed. Rancaguinos. Santiago (Chile).
- 5.- DE LA TORRE, S., 1993. "Creatividad Plural: sendas para indagar sus múltiples perspectivas". PPU. Barcelona
- 6.- ESPINOZA L., E.; 1997; "La Creatividad: un desafío de hoy", Seminario para optar al título de Profesora de Educación Especial. Facultad de Educación, Universidad Católica del Maule.
- 7.- Guilford, J. P. STROM, R. D.(1978) Creatividad y Educación. Ediciones Paidós. España
- 8.- OERTER, R., 1975, "Psicología del pensamiento". Editorial Herder, Barcelona (España).
- 9.- MACKINNON, R. DONALD W. 1977. El individuo creativo, Innovación Creadora.
- 10.- MATEO, E.; DÍEZ, M.; MENCHÉN, F., 1983, "Cómo fomentar la creatividad en la familia y en la escuela". Editorial Marsiega, Madrid (España).

- 11.-MENCHÉN, F.; MATEOS, E.; DÍEZ, M., 1981, "Creatividad y medios audiovisuales". Editorial Miñón (España).
- 12.-TORRANCE, E.P. Y MYERS, R.E.; 1977; La enseñanza creativa. Edit. Kapelusz. Buenos Aires (Argentina).
- 13.- VALDÉS A., M.; 1999; Psicomotricidad Vivenciada: una estrategia educativa para trabajar en el aula. Comité Editorial UCM, Talca (Chile).
- 14.-VALDÉS A., M.; 2001; Creatividad y expresión corporal. Revista Educación Física Chile LXXII - Nº256 Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación (Chile).
- 15.-WHITTING, BRUCE G. 1976. How to predict creativity from biographical data en la obra colectiva *Assessing— creative Growth. Measured changes*—Book Two (Comp. Angelo M. Biondi y Sidney J. Parnes). The Creative Education Foundation. New York.