

ELABORACIÓN DE UN PORTAFOLIO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN EL ALUMNADO DE ALTAS CAPACIDADES

María Teresa Sanz de Acedo Baquedano

María Victoria Lumbreras Bea

UNED Tudela

El objetivo de la presente investigación consistió en la elaboración de un portafolio de actividades con el propósito fundamental de estimular la creatividad mediante un programa de enriquecimiento para el alumnado de altas capacidades, detectado en el centro escolar Santo Tomás de Pamplona (Navarra). El portafolio formará parte del programa de enriquecimiento que seguirá el método "Pensar Activamente en Entornos Creativos, PAEC", una adaptación (Sanz de Acedo Lizarraga y Sanz de Acedo Baquedano, 2007) del método propuesto por Wallace y Adams (1993). En un futuro, la aplicación de dicho programa de enriquecimiento permitirá impulsar una respuesta educativa ajustada al alumnado con altas capacidades tal y como señala la Orden Foral 93/2008, de 13 de junio, por la que se regula la atención a la diversidad en los centros educativos de Educación Infantil, Primaria y Secundaria de la Comunidad Foral de Navarra.

INTRODUCCIÓN

Una de las creencias habituales que en muchas ocasiones se han identificado con los alumnos de altas capacidades consiste en considerar que, debido a su potencial intelectual, están en mejores condiciones que el resto de los alumnos para alcanzar sin esfuerzo los estándares que establecen los sistemas educativos. En relación con el aprendizaje, en el contexto del aula, este tipo de alumnado suelen aprender más rápidamente y con más profundidad que el resto de sus compañeros. Y esto lleva a que muchas veces el profesorado se sienta desbordado ante sus exigencias de atención y no esté preparado para darle una respuesta educativa adecuada (Boal y Expósito, 2011).

La atención educativa del alumnado con altas capacidades es una responsabilidad importante que no debería consistir únicamente en implementar iniciativas de intervención educativa sino también asegurar que están realmente diseñadas para este tipo de alumnado y que sean eficaces. Desde los centros educativos ordinarios, en los que se encuentran escolarizados

este tipo de alumnado, la respuesta educativa debe contemplar desde medidas ordinarias que deben adoptarse dentro del proceso normalizado de escolarización hasta medidas extraordinarias, que se llevarán a cabo cuando las anteriormente citadas no sean suficientes para responder a las necesidades educativas específicas del alumnado con altas capacidades.

Por eso, el marco de esta investigación no tuvo únicamente como objetivo la elaboración de un programa de enriquecimiento que estimulara la creatividad del alumnado con altas capacidades sino también que este en un futuro pudiera aplicarse, es decir, actuase como una respuesta psicoeducativa para dicho tipo de alumnado. Educar en creatividad supone enseñar nuevas formas de ver, descubrir y explorar el mundo.

CREATIVIDAD

La creatividad es una forma de pensar que produce muchas, variadas y nuevas ideas que pueden solucionar problemas, inventar historias, formular preguntas, diseñar objetos, etc., las cuales tienen un valor para el individuo, el grupo o la sociedad (Zhou y Shalley, 2003). La creatividad, fruto de esta forma de pensar, puede analizarse desde diferentes perspectivas, como un producto concreto, un proceso consciente e inconsciente, una persona con rasgos especiales y un ambiente social donde se manifieste.

Considerar la creatividad como la capacidad para producir algo, novedoso, útil, de calidad e importante es la forma más generalizada de reconocer a una persona como creativa, ya que cuando un desenlace es original resulta fácil inferir que el procedimiento que lo produjo fue creativo (Mumford, 2003). También, la creatividad es un proceso de producción y comunicación de nuevas y significativas conexiones, para lo cual, se utilizan distintas formas de pensamiento y se elaboran y seleccionan alternativas de acción. La creatividad, puede contemplarse como una interacción de cualidades que la persona posee y que se proyectan en mayor o menor grado según las circunstancias. Suelen ser curiosas por las cosas que suceden en la vida, tienen confianza en sus posibilidades, tolerancia a la ambigüedad y flexibilidad ante lo que ocurre, se muestran extrovertidas y viven en armonía con sus emociones al mismo tiempo que son sensibles a las emociones de los demás y aceptan el riesgo cuando desean dar cierto salto mental en su producción. Finalmente, el ambiente tiene también su influencia en la creatividad puesto que puede ayudar a maximizar la ejecución creativa fomentando la inspiración y evaluando los resultados (Amabile, 2001).

ELABORACIÓN DE UN PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN EL ALUMNADO DE ALTAS CAPACIDADES

El hecho de profundizar más en el estudio de la creatividad para conocer nuevas perspectivas de ella es sumamente reconocido tanto por la comunidad científica como por la sociedad en general. Y es que su incidencia en ambos campos resulta beneficiosa en prácticamente todas las actividades de la vida personal, social y económica, mejorando en todas ellas su calidad y significado. La creatividad, que algunos autores denominan pensamiento divergente, es un fenómeno humano de naturaleza multidimensional que genera ideas inéditas, y supone procesos conscientes e inconscientes realizados por personas con rasgos especiales (Albert y Runco, 1989). El entorno físico, social, educativo y cultural tiene también su influencia en la creatividad, principalmente facilitándola o inhibiéndola. Igualmente, el entorno puede proporcionar una formación suficiente al creador, reconocer sus productos y ayudarle a contactar con expertos de su área de conocimiento (Beghetto y Kaufman, 2007).

En la actualidad potenciar el desarrollo y el estudio de las capacidades creativas debe convertirse en un objetivo prioritario de las instituciones y, consecuentemente, también del sistema educativo. Frente a los valores tradicionales de rendimiento académico o de inteligencia, la creatividad gana terreno. Todas las personas tienen una vena de creatividad en germen, que la escuela y la sociedad en general deben trabajar para que florezca. Por eso, los profesores de cualquier nivel educativo deberían aplicar instrumentos específicos para identificar el potencial creador de los estudiantes con el fin de facilitar el proceso de desarrollo hacia la creatividad profesional. Tiene que implantarse una educación basada en actividades que combinen el pensamiento creador originado en el aula con su aplicación en el mundo real (Guilera, 2011).

ALTAS CAPACIDADES

El alumnado con altas capacidades intelectuales presenta características diferenciales asociadas a sus capacidades personales, su ritmo y profundidad de aprendizaje, su motivación y grado de compromiso con las tareas, sus intereses o su creatividad. Su atención educativa debe realizarse en el marco educativo ordinario, y no sólo debe orientarse a la estimulación de su desarrollo cognitivo, sino que también debe contemplar su desarrollo equilibrado de sus capacidades creativas, emocionales y sociales. Existen multitud de programas de intervención diseñados expresamente para atender a esta población aunque todos ellos podrían agruparse en dos únicas categorías. Los modelos organizativos que abordan cómo agrupar a los alumnos y cómo hacer las transiciones de una actividad a otra (por ejemplo: sesiones esta-

blecidas un número de veces por semana, atención dentro del aula ordinaria o programas en horario extraescolar). Por otro lado, los modelos teóricos que se centran en el tipo y calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje independientemente del tipo de agrupamiento de dicho modelo (por ejemplo: el Modelo de Enriquecimiento Triádico de Reis y Renzulli, 2003).

Por desgracia, los programas escolares fracasan muy a menudo en su intento de satisfacer las necesidades de sus alumnos más avanzados. Gran parte del currículum está diseñado para el estudiante medio, con pocas oportunidades para los alumnos de estudiar contenidos por encima de nivel, y así los alumnos realmente avanzados pueden tener dificultades para encontrar compañeros en el colegio que compartan sus intereses y capacidades (Brody, 2015). Por eso, desde esta investigación se pretende dar respuesta al alumnado con altas capacidades mediante la elaboración de un programa de enriquecimiento que estimule la creatividad de este tipo de alumnado.

PROPÓSITO DEL ESTUDIO

El propósito fundamental de la investigación fue elaborar un portafolio de actividades, como parte de un programa de enriquecimiento, que estimulará la creatividad del alumnado con altas capacidades del centro de Santo Tomás de Pamplona. Para conseguir el éxito de cualquier programa educativo es esencial que el programa esté bien estructurado pero también que detrás del mismo exista un profesorado bien preparado y con ilusión al aplicarlo.

METODOLOGÍA

La metodología que se utilizó para elaborar el portafolio fue el método "Pensar Activamente en Entornos Creativos, PAEC", una adaptación (Sanz de Acedo Lizarraga y Sanz de Acedo Baquedano, 2007) del método propuesto por Wallace y Adams (1993).

Este método tiene como meta guiar al aprendiz a la independencia y equiparlo con habilidades de aprender cómo aprender. El profesor explica en voz alta y asesora a los alumnos en cada una de las etapas del método. El método requiere una actitud interactiva entre profesor y alumno y una inter-

ELABORACIÓN DE UN PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN
EL ALUMNADO DE ALTAS CAPACIDADES

relación entre los procesos mentales y los contenidos, consta de ocho etapas, que son las siguientes:

- 1) *Reunir y ordenar información sobre el tema*: supone preguntarse qué información se tiene sobre el mismo, qué se comprende de él y qué cuestiones sugiere;
- 2) *Identificar los objetivos del aprendizaje*: preguntarse cuáles son las metas, por qué es importante la práctica de la competencia y el estudio del tema, qué dificultades se pueden tener en su aprendizaje y qué criterios de evaluación se utilizarán para valorar el logro de los objetivos;
- 3) *Generar nuevas ideas acerca de los objetivos*: clarificar por qué son necesarias e interesantes dichas ideas y preguntarse de qué otras maneras podrían enfocarse los objetivos;
- 4) *Decidir qué ideas pueden resultar las más relevantes para el estudio del tema*: hacer un plan de trabajo sobre las actividades individuales y grupales y priorizarlas;
- 5) *Verificar o efectuar el aprendizaje*: llevar a cabo el aprendizaje realizando las actividades previamente propuestas;
- 6) *Evaluar cómo se practicó la competencia y se profundizó en el estudio del tema (a nivel individual y grupal)*: revisar si se alcanzó la meta, proponer estrategias de mejora y analizar si el grupo trabajó adecuadamente;
- 7) *Comunicar a la clase los logros alcanzados y los errores cometidos*: compartir las experiencias de aprendizaje con el resto de los grupos;
- 8) *Aprender de la experiencia*: reflexionar sobre lo aprendido, compararlo con los conocimientos previos, explicitar las competencias practicadas y preparar la transferencia.

Para que el método sea eficaz, tal y como hemos señalado anteriormente, el profesor debe dominarlo muy bien y los alumnos aceptarlo plenamente, es decir, estar motivados en su aplicación.

RESULTADOS

Los resultados alcanzados, es decir, el paquete de actividades elaborado permitirá estimular la creatividad del alumnado de altas capacidades. En dicho portafolio de actividades se trabajaron dos aspectos fundamentales. Por un lado, los componentes de la creatividad como son la fluidez o número de ideas, la flexibilidad o categorización de las mismas, la elaboración o detalle de las ideas y la originalidad o novedad de estas. Por otro lado, algunas técnicas creativas para generar ideas como son el Brainstorming (Osborn, 1953) y la técnica denominada con el acrónimo "Scamper" (Eberle, 1977) o conjunto de preguntas que sirven para conocer todos los enfoques posibles que los participantes tienen sobre la solución de un problema cuya novedad consiste en cambiar lo ya existente, lo que se consigue haciendo preguntas siguiendo los siete momentos correspondientes a cada una de las letras que conforman el título de la técnica y que son sustituir, combinar, adaptar, magnificar, poner usos diferentes, eliminar y reordenar. Además, también se utilizaron técnicas creativas de evaluación de ideas.

Un ejemplo de una de las actividades diseñadas para estimular la creatividad siguiendo el método PAEC, sería la siguiente:

ACTIVIDAD: <i>PENSAR UN PRODUCTO CREATIVO</i>
Objetivos Generales: <ul style="list-style-type: none">✓ Desarrollar los componentes de la creatividad verbal y la creatividad gráfica como son la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y la originalidad.✓ Aplicar la primera fase del método PAEC denominada "reunir y organizar la información".

Objetivos Específicos:

- ✓ Reunir información relacionada con un tema específico mediante un soporte informático como son las "tablets".
- ✓ Realizar un mapa mental con la información reunida sobre un tema y ordenarla en categorías.

Contenidos:

- ✓ La creatividad verbal.
- ✓ La creatividad gráfica.
- ✓ El método PAEC para estimular la creatividad.

Metodología (Método PAEC):

FASE 1: REUNIR Y ORDENAR LA INFORMACIÓN

Procedimiento:

1. La sesión se iniciará con la explicación del método PAEC al alumnado y a continuación se comenzará a trabajar la primera fase que se denomina "reunir y ordenar la información" sobre un tema de estudio. Se asignará un tiempo de 10 minutos.
2. El tema de estudio consistirá en que cada grupo de alumnos deberá elegir el juguete estrella que crean que tendrá mayor número de ventas las próximas Navidades.

3. El alumnado deberá reunir información sobre el tema y una manera de activar sus conocimientos previos sería a través de las siguientes preguntas:

- ¿qué tipos de juguetes existen?
- ¿cuál fue el juguete estrella de las Navidades pasadas?
- ¿existen juguetes recomendados para cada edad?
- ¿qué características definen a un juguete?
- ¿todos los juguetes son seguros?
- ¿cómo se garantiza la calidad de un juguete?

4. Cada alumno utilizará una "Tablet" que le permitirá consultar distintas fuentes de información y así poder reunir los datos necesarios para dar respuesta a las preguntas planteadas y poder elaborar su propio producto creativo. Se les asignará un tiempo aproximado de 40 minutos.
5. Cada grupo generará el mayor número de ideas sobre el elemento creativo a realizar y para ello, se utilizará la técnica creativa denominada "Brainstorming" o "Lluvia de ideas" que consiste en que cada alumno escriba el mayor número de ideas sobre el tema planteado, durante 15 minutos. Hay dos reglas fundamentales que se deben seguir: a) toda crítica está prohibida y b) toda idea es bienvenida. Cada una de las ideas elaboradas serán escritas en un "pos-it" por cada alumno que conforma un grupo y después serán pegadas en una cartulina grande.
6. Cada grupo evaluará las ideas generadas por cada uno de sus miembros y para ello, se utilizará la técnica creativa denominada "Mis Puntuaciones" que consiste en que cada grupo lea todas las ideas obtenidas y cada miembro señalará las dos ideas que más le gustan. Dichas ideas (escritas previamente en "pos-it") serán pegadas en el lado derecho de la cartulina grande mientras que en el lado izquierdo, se pondrán las ideas que van siendo eliminadas.

ELABORACIÓN DE UN PROGRAMA DE ENRIQUECIMIENTO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN EL ALUMNADO DE ALTAS CAPACIDADES

Finalmente, quedará un único "post-it" con la idea elegida, es decir, con el producto creativo que cada grupo realizará a lo largo del programa. Cada grupo explicará al resto de compañeros el producto elegido. Se asignará un tiempo de 25 minutos.

7. Una vez reunida la información cada grupo establecerá una serie de categorías (por ejemplo: tipos de juguetes, calidades de los juguetes, seguridad de los juguetes, etc.) que se plasmarán en un mapa mental. Se les asignará un tiempo aproximado de 30 minutos.

Materiales y recursos:

Tablets, una cartulina y post-it

Tiempo:

2 horas

Tipo de agrupación:

Individualmente y en pequeño grupo

Estimular la creatividad no es tarea fácil y además, la mera elaboración y aplicación de programas tampoco es suficiente aunque ofrezcan buenas oportunidades para poner en práctica la creatividad. El deseo de desarrollar esta capacidad debe ser el núcleo de la educación, por tanto, debe estar presente en todo lo que implica el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los contenidos y en las didácticas, esto es, en todos los momentos educativos y para todo tipo de alumnado. Y para ello, debería estar sustentado por un conjunto de orientaciones educativas que hicieran más asequible su ejercitación por parte del profesorado.

En resumen, estructurar la educación alrededor de la meta creatividad trae consigo cambiar algunas funciones propias del profesor y de los alumnos. El primero, tiene la responsabilidad de empezar por decir a los estudiantes que valoren la creatividad y que se comporten como personas creativas. La creatividad debe estimularse dentro de los espacios, los movimientos, las figuras, las palabras, los números, los hechos reales o imaginarios, las relaciones interpersonales, etc. para que el acto creador se experimente en diferentes aspectos. Lo importante en este tema es aceptar que el progreso en creatividad dependerá, básicamente, de dos realidades que son una conceptualización teórica unificada y una estimulación que proceda de varias fuentes, entre ellas, la educativa.

BIBLIOGRAFÍA

- Amabile, T. M. (2001). Beyond talent: John Irving and the passionate craft of creativity. *American Psychologist*, 56(4), 333-336.
- Beghetto, R. A., y Kaufman, J. C. (2007). Toward a broader conception of creativity: A case for "mini-c" creativity. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 1, 73-79.
- Boal, T. y Expósito, M. (2011). Medidas de intervención específicas para alumnos con altas capacidades en la Comunidad de Madrid: respuestas educativas y programa de enriquecimiento. En J. C. Torrego (Coord.), *Alumnos con altas capacidades y aprendizaje cooperativo. Un modelo de respuesta educativa* (pp. 53-87). Madrid: SM.
- Brody, L. E. (2015). The Julian C. Stanley Study of Exceptional Talent : A Personalized Approach to Meeting the Needs of High Ability Students. *Revista de Educación*, 368(abril-junio), 174-185.
- Eberle, R. F. (1977). *SCAMPER*. Bufalo, NY: DOK.
- Guilera, Ll. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Sabadell: Fundit-Escola Superior de Disseny ESDi.
- Mumford, M.D. (2003). Where have we been, where are we going? Taking stock in creativity research. *Creativity Research Journal*, 15(1), 107-120.
- Osborn, A. F. (1953). *Applied imagination*. New York: Scribner.
- Reis, S. M., y Renzulli, J. S. (2003). Research related to the Schoolwide Enrichment Triad Model. *Gifted Education International*, 18(1), 15-40.
- Sanz de Acedo Lizarraga, M.L. y Sanz de Acedo Baquedano, M.T. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación*. Madrid: Eiunsa.
- Wallace, B. y Adams, H. B. (1993). *TASC. Thinking Actively in a Social Context*. Bicester, UK: A B, Academich Publishers.
- Zhou, J. y Shalley, C.E. (2003). Research on employee creativity: A critical review and directions for future research. En J. J Martocchio y G. R. Ferris (Eds.), *Research in personnel and human resources management* (pp. 165-217). Oxford, England: Elsevier.