

PIC-J

Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes

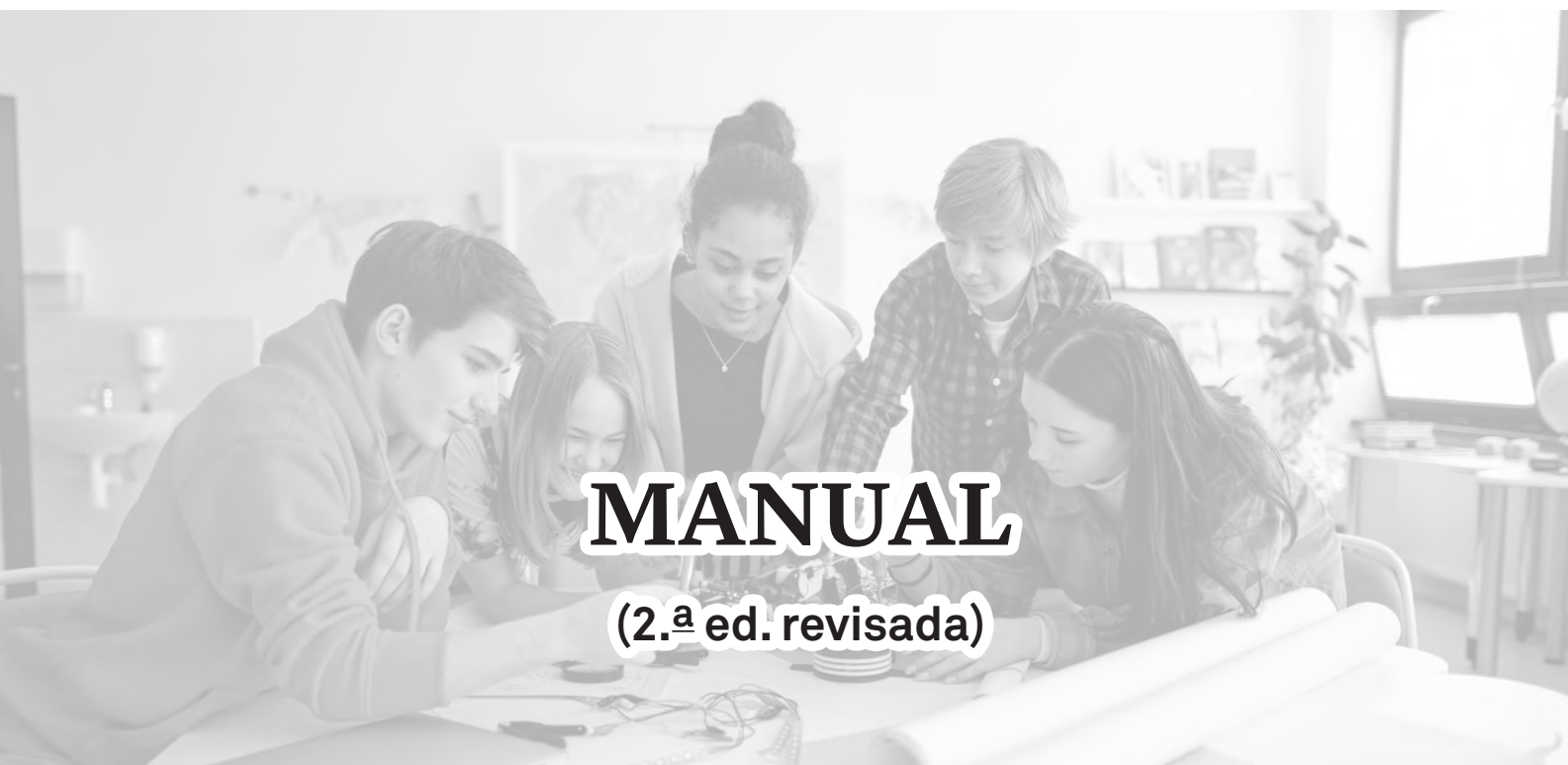


T. Artola
J. Barraca
C. Martín
P. Mosteiro
I. Ancillo
B. Poveda

PIC-J

Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes

Teresa Artola
Jorge Barraca
Carolina Martín
Pilar Mosteiro
Isabel Ancillo
Belén Poveda



MANUAL

(2.^a ed. revisada)



hogrefe

Madrid, 2022

Nota. En la redacción de este manual se ha utilizado un lenguaje inclusivo para evitar la discriminación por razón de sexo. En este contexto, los sustantivos variables o los comunes acordados deben interpretarse en un sentido inclusivo de mujeres y varones, cuando se trate de términos de género gramatical masculino referidos a personas o grupos de personas no identificadas específicamente.

Copyright © 2008, 2022 by Hogrefe TEA Ediciones, S.A.U., España.

I.S.B.N.: 978-84-18745-24-9.

Depósito legal: M-xxxx-2022.

Diseño y maquetación: La Factoría de Ediciones, S.L., Madrid, España.

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del «Copyright», bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamos públicos.

Si el comportamiento creativo estuviera determinado por la herencia, los padres tendrían poco que hacer para incrementarlo. Existe evidencia convincente de que no es así. La forma en que la conducta creativa de un niño pequeño es afrontada por sus padres y por otras personas importantes en la vida del niño parece ser un factor determinante.

E. Paul Torrance

Agradecimientos

Deseamos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todos los profesionales que han participado en la elaboración de la *Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (PIC-J)*, trabajo que no podría haberse concluido sin su generosa colaboración.

A los directores y profesores de los colegios e institutos colaboradores, que nos han permitido evaluar a sus alumnos con nuestra prueba, les agradecemos el tiempo prestado para llevar a cabo nuestra investigación, pues somos conscientes de las muchas otras actividades que deben realizar en su quehacer educativo.

A los alumnos de Psicopedagogía del Centro Universitario Villanueva Daniela Carrillo, Víctor García Ramos, Graciela Salazar, Elena López-Hazas y María del Camino Bosque, que han participado activamente en la aplicación y corrección de las pruebas conducentes a la elaboración de la PIC-J.

Nota: Agradeceríamos asimismo a todos aquellos investigadores y profesores que en el futuro utilicen la PIC-J que nos envíen los resultados de sus trabajos así como cualquier sugerencia que nos permita mejorar la prueba a la siguiente dirección:

Centro Universitario Villanueva
Departamento de Orientación Personalizada (a la att. de Dra. Teresa Artola González)
C/ Costa Brava, 2
28024 Madrid

Índice

Agradecimientos	5
Ficha técnica	9
1. Fundamentación teórica	11
1.1. El estudio de la creatividad	11
1.2. Definición del constructo: imaginación creativa	13
1.3. La evaluación de la creatividad	15
2. Descripción de la prueba y fundamentación de los juegos incluidos en la PIC-J	21
2.1. Objetivos de la PIC-J	21
2.2. La PIC-J (jóvenes) frente a la PIC-N (niños)	21
2.3. Descripción de la prueba	22
2.4. Componentes	24
2.4.1. El manual	24
2.4.2. El ejemplar	24
2.4.3. El cuadernillo de corrección	25
3. Normas de aplicación	27
3.1. Normas generales	27
3.2. Precisiones importantes a tener en cuenta	27
3.3. Instrucciones específicas	28
4. Normas de corrección	29
4.1. Criterios generales	29
4.2. Instrucciones específicas para la corrección	30
5. Proceso de elaboración de la PIC-J	33
5.1. El proceso de elaboración de la prueba	33
5.2. Selección y elaboración de otras pruebas para la validación de la escala	33
6. Fundamentación estadística	35
6.1. Muestra de tipificación	35
6.2. Análisis de los elementos	35
6.3. Fiabilidad	36
6.3.1. Consistencia interna	36
6.3.2. Acuerdo interjueces	37

6.4. Validez	38
6.4.1. Validez factorial	38
6.4.2. Validez convergente y divergente	41
6.4.3. Validez de criterio	45
6.4.4. Pruebas adicionales para la validez de constructo	46
6.4.5. Estudios realizados con la PIC-J	48
7. Normas de interpretación	55
7.1. Fluidez	55
7.2. Flexibilidad	55
7.3. Originalidad	56
7.4. Elaboración	56
7.5. Título	56
7.6. Detalles especiales	56
7.7. Creatividad narrativa	57
7.8. Creatividad gráfica	57
7.9. Creatividad general	57
8. Propuestas para desarrollar la creatividad	59
9. Bibliografía	63
Anexos	67
Guía de puntuación del juego 1	67
Guía de puntuación del juego 2	71
Guía de puntuación del juego 3	75
Guía de puntuación del juego 4	78
Anexo 5. Caso ilustrativo: ejemplar y hoja de corrección	96
Baremos	111

Ficha técnica

Nombre original: PIC-J. *Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes.*

Autores: Teresa Artola González, Jorge Barraca Mairal, Carolina Martín Azañedo, Pilar Mosteiro Pintor, Isabel Ancillo Gómez y Belén Poveda G^a Noblejas.

Procedencia: Hogrefe TEA Ediciones (2008,2022).

Aplicación: individual y colectiva.

Ámbito de aplicación: adolescentes de los cursos escolares comprendidos entre 1.º de ESO y 2.º de Bachillerato (12-18 años).

Duración: variable, aproximadamente 45 minutos.

Finalidad: evaluación de la creatividad narrativa y gráfica.

Baremación: baremos en percentiles por cursos escolares.

Material: manual de la prueba, ejemplar y cuadernillo de corrección.

1. Fundamentación teórica

1.1. El estudio de la creatividad

La creatividad constituye hoy en día una demanda social y laboral y una necesidad personal: el hombre siente la necesidad de investigar y conocer situaciones nuevas. Si no se desarrolla es a menudo porque el propio ambiente en el que el sujeto se desenvuelve es muy restrictivo y poco propicio a admitir cambios en el pensamiento tradicional. Desde el punto de vista de la sociedad, se demanda cada vez más personas capaces de llegar a nuevos descubrimientos científicos, nuevos movimientos artísticos y nuevas soluciones a los grandes problemas con los que se enfrenta hoy la humanidad.

En un sentido amplio, la creatividad puede definirse como la capacidad para generar algo nuevo (original e inesperado) y apropiado (útil, adaptativo) en una amplia variedad de áreas o dominios específicos: literario, artístico, musical... (Sternberg y Lubart, 1991, 1995, 1996).

Otras definiciones inciden más en el proceso creativo, definiendo la creatividad como el *conjunto de capacidades, habilidades, motivaciones y estados involucrados en la resolución de problemas* (Torrance, 1979). Menchén (2002) define la creatividad como **la capacidad que tiene el niño para captar la realidad de manera singular, generando y expresando nuevas ideas, valores y significados** (Menchén, 2002, pp. 62).

Ser creativo puede considerarse como una tendencia natural, presente en mayor o menor grado en todas las personas, que puede verse alentada o frustrada. Por desgracia la mayoría de nosotros vamos perdiendo esta tendencia natural a lo largo del proceso de crecimiento volviéndonos más prácticos y prosaicos por miedo a arriesgarnos, a ser criticados o minusvalorados por los demás.

A pesar del interés que despierta hoy y de la relevancia de su estudio, la investigación sobre la creatividad no ha sido muy abundante en la historia de la Psicología. Ya Guilford (1950) en su discurso como presidente de la APA reta a los psicólogos a prestar mayor atención a lo que él considera un tema poco estudiado pero especialmente importante: la creatividad. Estudios más recientes, como el realizado por Sternberg sobre el número de artículos citados en el *Psychological Abstracts* entre 1975 y 1994, muestra que sólo un 0,5% de éstos abordaban el estudio de la creatividad. Asimismo, si por ejemplo revisamos los manuales más conocidos de *Introducción a la Psicología*, observaremos cómo, si bien la mayoría dedican al menos un capítulo al estudio de la inteligencia, apenas dedican unos pocos párrafos al estudio de la creatividad.

Entre las razones a las que podríamos aludir para explicar esta falta de atención cabría citar:

- ⊗ Puntos de vista acientíficos sobre la creatividad desde los que ésta se considera como una cualidad «espiritual» difícil de medir o alcanzar.
- ⊗ Problemas en la definición y los criterios para valorar la creatividad.
- ⊗ El estudio de este campo desde una visión pragmática centrada únicamente en el desarrollo de técnicas para incrementar la creatividad, en el ámbito de la educación o de la empresa, con escasa o nula base científica.

Desde el punto de vista teórico, la creatividad se ha abordado desde múltiples enfoques y puntos de vista:

- ⊗ Psicoanalítico: basado en la idea de que la creatividad surge como resultado de la sublimación de determinados deseos o impulsos inconscientes (Freud, 1908-1959).
- ⊗ Cognitivo: centrado en la comprensión de las representaciones y procesos mentales que subyacen al pensamiento creativo (Sternberg y Davidson, 1995).
- ⊗ Socio-personal: centrado en el estudio de variables de personalidad, variables motivacionales y variables socioculturales que influyen en la creatividad (Barron y Harrington, 1981; Pirto, 2004).
- ⊗ Enfoques centrados en los estudios de simulación del pensamiento creativo mediante ordenadores (Boden, 1994).

Nosotros, al elaborar esta prueba, hemos adoptado el enfoque psicométrico que propone estudiar la creatividad dentro del contexto escolar en todos los sujetos mediante tareas de pensamiento divergente.

Los modelos derivados de la perspectiva psicométrica, utilizados para evaluar el pensamiento divergente dentro del contexto escolar, han sido básicamente dos: el de Guilford (1950) y el de Torrance (1962).

El modelo de Guilford (1950) que incluye en su modelo de la inteligencia el pensamiento divergente como uno de los cinco procesos intelectuales fundamentales de la mente humana.

Desde este modelo, **el pensamiento divergente** podría definirse como una forma diferente o divergente de procesar la información en la que se establece una serie de nuevas conexiones que posibilitan el proceso creativo; **la resolución de problemas de forma diferente a como lo hace la mayor parte de los sujetos**. El pensamiento divergente se define fundamentalmente mediante cuatro habilidades (Guilford, 1950): fluidez (pensar muchas ideas), flexibilidad (reestructurar ideas o plantearse distintos puntos de vista), originalidad (pensar en ideas diferentes, infrecuentes) y elaboración (añadir detalles o adornar las ideas).

El modelo de Torrance (1962), en el que la creatividad se define como el proceso a través del cual la persona manifiesta una cierta capacidad para percibir problemas, detectar lagunas o fallos en la información, formular hipótesis, verificarlas, modificarlas y presentar resultados novedosos, incluye dentro del pensamiento creativo los siguientes factores (López *et al.*, 1998):

- ⊗ Sensibilidad hacia los problemas.
- ⊗ Fluidez o habilidad para generar ideas.
- ⊗ Flexibilidad, habilidad para definir y cambiar enfoques.
- ⊗ Originalidad y elaboración: consisten en la capacidad para redefinir problemas, considerar detalles y percibir soluciones de manera diferente.

Esta forma de abordar la creatividad, desde el estudio del pensamiento divergente, presenta claras ventajas y también algunas desventajas. Entre las ventajas podríamos citar las siguientes:

La visualización de estas páginas no está disponible.

Si desea obtener más información
sobre esta obra o cómo adquirirla
consulte:

www.teaediciones.com

3. Normas de aplicación

3.1. Normas generales

Se deberán leer con los alumnos las instrucciones redactadas en cada uno de los Juegos y se aclararán dudas si no se comprende enteramente la tarea propuesta.

En principio, existen unos tiempos estimativos para cada uno de los juegos:

- ⊙ Juego 1: 10 minutos.
- ⊙ Juego 2: 10 minutos.
- ⊙ Juego 3: 10 minutos.
- ⊙ Juego 4: 10 minutos.

No obstante, si el evaluador observa que transcurrido el tiempo indicado bastantes alumnos siguen trabajando, permitirá continuar la tarea. Del mismo modo, si todos los alumnos han acabado, aunque queden algunos minutos, permitirá que se pase a otro juego o se finalice la prueba. En ambos casos el evaluador tomará nota de los tiempos reales empleados en cada juego por la mayoría del grupo.

3.2. Precisiones importantes a tener en cuenta

- ❶ Insistir al dar las instrucciones en que se trata de un juego y que no hay respuestas mejores o peores. Por tanto no deben fijarse en lo que hacen sus compañeros, ya que se trata de ser lo más original posible.
- ❷ El evaluador nunca ofrecerá la posibilidad de realizar una tarea lúdica (por ejemplo, salir al patio) si se termina antes, ya que de esta forma podría inhibir la creatividad de los sujetos.
- ❸ Como se indica en las instrucciones los tiempos son estimativos, 10 minutos por juego, aunque si el evaluador observa que transcurrido este tiempo muchos siguen escribiendo éste puede ampliarse; al igual que si observa que todos han acabado puede reducirlo.
- ❹ Cuando terminen cada juego no deben pasar la página, sino esperar en silencio hasta que el evaluador dé las instrucciones para comenzar el juego siguiente. Todos los sujetos deben comenzar cada Juego simultáneamente.

La visualización de estas páginas no está disponible.

Si desea obtener más información
sobre esta obra o cómo adquirirla
consulte:

www.teaediciones.com

Baremos

Los baremos se han construido con una muestra representativa de escolares de 1º ESO a 2º de Bachillerato de ambos sexos. Su uso es el siguiente: en primer lugar debe localizarse la tabla correspondiente al curso académico del sujeto que deseamos comparar con la muestra normativa. A continuación, para cada una de las variables evaluadas por la PIC-J debe localizarse la puntuación directa (PD) del sujeto en la columna correspondiente. Finalmente se busca en la misma fila, pero en la primera o la última columna de la tabla la puntuación percentil (PC) correspondiente, trasladándose esta puntuación a las casillas de la columna PC del resumen de puntuaciones del cuadernillo de corrección.

Las puntuaciones percentiles se interpretan como el porcentaje de sujetos que obtuvieron en la muestra de tipificación un valor igual o menor al de la correspondiente puntuación directa. Por ejemplo, un percentil de 95 indica que el sujeto tiene una puntuación superior al 95% de la muestra de referencia o, lo que es lo mismo, que la puntuación se encuentra entre el 5% de las puntuaciones más altas de la muestra. Por el contrario un percentil de 10 indica el sujeto tiene una puntuación que sólo supera al 10% de la muestra de referencia o, lo que es lo mismo, que el 90% de los sujetos de la muestra de referencia tienen puntuaciones iguales o superiores a la obtenida por ese sujeto.

La visualización de estas páginas no está disponible.

Si desea obtener más información
sobre esta obra o cómo adquirirla
consulte:

www.teaediciones.com

Hoy en día, la evaluación de la creatividad se ha convertido en uno de los grandes retos de la educación. Sin embargo, se trata de un constructo complejo que requiere la presencia simultánea de multiplicidad de rasgos, lo que dificulta tanto su definición como el diseño de instrumentos de medida. No obstante, para desarrollar actuaciones en el aula dirigidas a incrementar la creatividad es necesario disponer de pruebas que permitan valorarla.

La *Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes (PIC-J)* parte de una estructura muy similar a la presentada por los mismos autores en la PIC-N. Está destinada a la evaluación del pensamiento divergente de los jóvenes de 12 a 18 años. Mediante diversos juegos se evalúan de manera fiable y válida los distintos componentes de la creatividad, tanto narrativa como gráfica (fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad).

De duración breve y con posibilidad de aplicación tanto individual como colectiva, la PIC-J se presenta como un nuevo instrumento de gran utilidad para evaluar la creatividad de los alumnos de estas edades tanto en el contexto educativo como en la práctica clínica. Entre sus diversas aplicaciones, puede citarse su uso en la identificación de personas con altas capacidades.

Grupo Editorial Hogrefe

Göttingen · Berna · Viena · Oxford · París
Boston · Ámsterdam · Praga · Florencia
Copenhague · Estocolmo · Helsinki · Oslo
Madrid · Barcelona · Sevilla · Bilbao
Zaragoza · São Paulo · Lisboa

www.hogrefe.es

ISBN 978-84-18745-24-9

