

EVALUACIÓN DE LA EFICACIA DE TRES PROGRAMAS DE ENRIQUECIMIENTO DE LA CREATIVIDAD

Zacatelco Ramírez Fabiola*, Chávez Soto Blanca Ivet**.
Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores Zaragoza

Aceptado 24 abril 2012. Revisado 30 junio 2012. Publicado 31 diciembre 2012

RESUMEN

Es importante instrumentar actividades de intervención acordes con las necesidades educativas de los niños con Altas Capacidades (Gómez & Mir, 2011), para dar respuesta a las mismas, facilitar su máximo desarrollo y contribuir en su fortalecimiento para un mejor desempeño en el aprendizaje. Se propone el enriquecimiento como una estrategia educativa para favorecer sus habilidades en diferentes áreas a través del proceso creativo. El propósito fue conocer los efectos de tres programas de enriquecimiento de la creatividad para alumnos con altas capacidades que cursan educación primaria. Participaron 17 alumnos de 8 a 11 años. Se integraron tres grupos: 1º, siete niños de segundo grado que participaron en un programa de arte; 2º, cinco estudiantes de tercero en actividades de juego y 3º, cinco alumnos de quinto en creatividad escrita. Se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon y se encontraron incrementos estadísticamente significativos en los tres programas. Las puntuaciones medias de los alumnos del grupo uno fueron de $M_{creatividad} = 434$, con una $p = .018$; para el segundo grupo, $M_{creatividad} = 565$ con una $p = .001$; y para el tercero, $M_{creatividad} = 269$, con una $p = .001$, lo cual confirma la efectividad de los programas desarrollados para estos niños.
Palabras clave: Altas capacidades, creatividad escrita, arte, juego

EVALUATION OF THE EFFECTIVENESS OF THREE PROGRAMS OF CREATIVITY ENRICHMENT

It is important to implement intervention activities consistent with the educational needs of children with high capacities (Gomez & Mir, 2011), to respond to them, facilitate their best development and reinforce to contribute to a better performance in learning. Enrichment is proposed as an educational strategy to further their skills in different areas throughout the creative process. The purpose was to determine the effects of three enrichment programs creativity for high ability students enrolled in primary education. The study involved 17 students from 8 to 11 years. Joined three groups: 1, seven second graders who participated in an art program; 2, five students in playing activities and 3rd, five fifth graders in creative writing. We applied the nonparametric Wilcoxon test and found statistically significant increases in all three programs. The mean scores of students in group one were $M_{creative} = 434$, with $p = .018$, for the second group, $M_{creative} = 565$ with $p = .001$, and for the third, $M_{creative} = 269$ with $p = .001$, which confirms the effectiveness of the programs developed for these children.

Key words: High capacities, creative, writing, art, game

Los niños con altas capacidades son alumnos que presentan necesidades educativas especiales, de ahí la importancia de considerar el desarrollo de programas acordes con dichas necesidades. Autores como Sánchez Manzano (2009) han señalado que muchos alumnos sobresalientes no son identificados a tiempo dentro de los centros escolares y dejan de estudiar por carecer de programas escolares adecuados, encaminados a optimizar el potencial que presentan.

Dentro del campo educativo, la adaptación curricular que ha mostrado mayor aceptación es la propuesta por Renzulli (1997) que consiste específicamente en el enriquecimiento del programa curricular, en el que se propone un aprendizaje innovador, flexible y creativo. Puede realizarse vinculado al programa educativo del alumno y centrarse en una o varias asignaturas y manifestarse en la elaboración de adecuaciones en cuanto a la profundidad y extensión de los contenidos dentro del aula. Se basa en la noción de que los niños exhiben conductas con talento cuando realizan un proyecto particular o actividades en las que puedan demostrar alta habilidad y creatividad.

Galdó (2007) señaló que el niño creativo generalmente posee gran imaginación y fantasía, muestra un pensamiento divergente, da respuestas inusuales y novedosas a los problemas, con frecuencia incorpora el sentido del humor, está dispuesto a participar en nuevas experiencias, mostrándose independiente en los ámbitos intelectual y emocional. Su creatividad, imaginación y fantasía puede llevarlo a oponerse a lo establecido.

Diversas investigaciones desarrolladas por autores como Prado (2005), Franco (2004), Tovar,

Ortega, Camero y Alezones (2005) confirmaron el hecho de que los programas de creatividad favorecen su desarrollo a través del proceso educativo. Al respecto Betancourt (1999) planteó que educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en la vida cotidiana y en la escolar, además de ofrecerles herramientas para la innovación y utilizar de mejor manera los recursos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cabe señalar que, para la elaboración de programas es importante considerar las características y habilidades de la población y, en el caso específico de la creatividad se sugiere partir de su conceptualización, tal y como lo mencionan autores como Torrance (1977, 2008) quien la define como un conjunto de habilidades mentales generalizadas que se expresan en los nuevos elementos y relaciones asociadas con el logro creativo, además la operacionalizó a través de los siguientes indicadores: a) fluidez, entendida como la característica que permite generar un número elevado de ideas; b) flexibilidad, dimensión mediante la cual se valoran las diversas formas que tienen las personas para dar respuesta a una misma situación o problema; c) originalidad, generación de soluciones únicas, novedosas o innovadoras; d) elaboración, capacidad que tiene una persona para considerar e incorporar detalles a una respuesta y, e) apertura a la experiencia, que se refiere a la receptividad ante lo nuevo y diferente en el pensamiento, las acciones, los productos propios y de los demás.

En este sentido, resulta importante diseñar e instrumentar programas con el fin de llevar a cabo acciones que den una respuesta adaptada a las posibilidades, intereses y ritmos de aprendizaje de este alumnado, a fin de favorecer el desarrollo de sus habilidades creativas, fomentar su imaginación con aportación de ideas interesantes, originales y sorprendentes, estimular la flexibilidad del pensamiento y aprender a expresar de distintas formas una misma situación.

Como lo han señalado algunos autores como Reyzábal (2007), en el desarrollo de programas de enriquecimiento se debe partir de que el alumno es el protagonista de su propio plan de trabajo, mientras que, el papel de los distintos profesionales va a ser el de mediador o facilitador de estrategias de investigación y de sus procesos creativos, además de considerar su compromiso y motivación hacia la tarea, especialmente hacia aquellas que son de su interés, de tal manera que participen de forma activa en el diseño y desarrollo de los proyectos en función de sus intereses y motivaciones.

Con base en lo anterior, el propósito del presente trabajo fue determinar la eficacia de tres Programas de Enriquecimiento de la Creatividad para alumnos de educación elemental, identificados con altas capacidades -un programa de arte para alumnos de segundo grado, -otro de actividades de creatividad y juego para estudiantes de tercero y, para alumnos de quinto grado un programa de creatividad escrita.

MÉTODO

Participantes

Participaron 17 alumnos identificados con potencial sobresaliente que presentaban puntuaciones por arriba del percentil 75 en creatividad, compromiso con la tarea, inteligencia y que fueron nominados por sus maestros. Con un rango de edad de ocho a 11 años y una edad promedio de 9.5 años, que cursaban de segundo a cuarto grado de educación primaria. Cabe indicar, que la escuela se encuentra ubicada en una zona urbano-marginal de la delegación Iztapalapa, en la ciudad de México y tiene como características sociodemográficas ser la más poblada del país, lo que con lleva a que sus planteles educativos se encuentren saturados, además de que sus habitantes son de bajos recursos económicos y algunas de las viviendas carecen de los servicios básicos como luz, drenaje y agua.

Metodología y diseño

El estudio se desarrolló en dos fases: la primera consistió en evaluar a un total de 410 alumnos que cursaban de segundo a quinto grado de educación primaria con el propósito de identificar a los estudiantes con altas capacidades. Se detectaron a 17 niños, que se distribuyeron en tres grupos (uno con siete y dos con cinco alumnos cada uno) a los cuales se les diseñó un programa diferente para el Enriquecimiento de la Creatividad. En la segunda fase,

se analizaron los cambios en la creatividad al comparar las puntuaciones obtenidas en las producciones iniciales (bloque 1) con las finales (bloque 2) por medio de la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Instrumentos

- Test de Matrices Progresivas de Raven Forma Coloreada (Raven, J. C., Court, J. H. y Raven, J. (1993): Mide la capacidad intelectual de un niño a partir del factor "g" de inteligencia; consta de 36 problemas de completamiento ordenados de menor a mayor dificultad, la respuesta correcta está mezclada entre otras cinco erróneas y distribuidos en tres series, A-AB-B, la puntuación se obtiene al tomar en cuenta las respuestas correctas, se suman y se obtienen equivalencias a normas percentiles.
- Prueba de Pensamiento Creativo Versión Figural A (Torrance, 2008): Tiene como propósito evaluar las producciones creativas con tres actividades -- componer un dibujo, acabar un dibujo y líneas paralelas--, las cuales se califican con los indicadores de fluidez, originalidad, elaboración, títulos y cierre. Esta prueba cuenta con una validez de constructo realizada con niños de primaria de la delegación Iztapalapa y tiene un índice de confiabilidad de 0.90 obtenido por un Alfa de Cronbach.
- Escala de Compromiso con la Tarea (Zacatelco, 2005): Ayuda a identificar niveles altos y bajos de este rasgo a partir de una dimensión general que es la motivación, los diferentes factores que la integran son interés, persistencia y esfuerzo, así como su incidencia tanto en áreas curriculares -- actividades en el salón de clase, tareas y exámenes -- como no curriculares - deporte, lectura y música --. Es una escala que consta de 18 reactivos tipo likert, con seis intervalos que van de nunca, marcado con el número uno, a siempre que corresponde al número seis. Se considera que un sujeto tiene alto compromiso con la tarea cuando responde de manera afirmativa a los enunciados, por el contrario si contesta de manera negativa tendrá manifestaciones bajas de esta variable. La escala fue validada en tres escuelas de la delegación Iztapalapa con una confiabilidad de 0.79 obtenida por una alfa de Cronbach.
- Lista Para Padres y Maestros Regulares Para Identificar Potencial Sobresaliente (Covarrubias, 2001): Diseñado para que los maestros regulares identifiquen el potencial sobresaliente de sus alumnos, se compone de 15 preguntas que se contestan de manera dicotómica Si o No.
- Programas de enriquecimiento de la creatividad
 - Programa de Enriquecimiento de la Creatividad Artística (Tapia, 2012): el cual consistió en 30 sesiones de 60 minutos cada una, en las que se realizaron actividades artísticas con grados de complejidad que se incrementaron paulatinamente. Cabe indicar que, el programa

Tabla 1. Indicadores de Torrance sobre la creatividad gráfica

CREATIVIDAD GRÁFICA	
• ORIGINALIDAD	
1 punto=	Figura sencilla, trivial, esperada de acuerdo al entorno escolar que lo rodea.
2 puntos=	Figura con ideas diferentes a lo común.
3 puntos=	Figura con elementos adicionales y con imaginación que se elabora a partir del estímulo.
• ELABORACIÓN:	
1 punto =	Figura que se le añade un trazo o elemento.
2 puntos=	Figura con dos o cinco trazos o elementos.
3 puntos =	Figura con más de seis trazos o elementos.
• TÍTULOS	
0 puntos =	Obvios, genéricos como "hombre", "sombrero", "perro", "pato", montañas, etc.
1 punto =	Descriptivos simples o concretos.
2 puntos=	Imaginativos, descriptivos en el que el modificador va más allá de lo que se observa en el dibujo.
3 puntos =	Título apropiado pero abstracto, captura la esencia del dibujo, pero va más allá de lo que se observa.

- se dividió en dos bloques con quince actividades cada uno. Durante el primero se enseñó a los participantes diferentes técnicas de arte -- dibujo, pintura, escultura y grabado -- en las que aprendieron sobre los tipos de pinceles y materiales -- esponjas, listones, cuerdas, popotes, canicas, cepillos, tenedores, distintos papeles y pinturas--. En el segundo bloque se les dio a los niños la oportunidad de elegir tanto la técnica como los materiales con los que realizarían sus diseños. Las actividades se calificaron a través de los indicadores propuestos por Torrance (2008) (tabla 1).
- Programa de Enriquecimiento de la Creatividad a través del Juego (Chávez, 2008): Constituido por un total de 52 actividades de juego educativo: 26 en el primer bloque y 26 en el segundo, que tenían como propósito favorecer la creatividad verbal y gráfica a través de la elaboración de cuentos, creación de historias, adivinanzas, acertijos, búsqueda de palabras y la elaboración de dibujos con diferentes materiales, que se desarrollaron en un tiempo aproximado de 18 meses, dos actividades por semana con una duración de una hora. Los productos realizados en cada una de las actividades se calificaron con los criterios desarrollados por Torrance (1977) para evaluar la creatividad (tabla 2).
 - Programa de Enriquecimiento de la Creatividad a través del Cuento (Lemus, 2012): Está conformado por 30 sesiones, dos por semana de 70 a 100 minutos cada una aproximadamente, distribuidas en dos bloques: en las primeras se realizaron adivinanzas, elaboración de dibujos a partir de estímulos gráficos, la invención de una historia de un animal, y finalmente, la creación de un cuento con sus personajes, escenografía y la actuación del mismo--. En el segundo, se revisaron algunas actividades propuestas por Yuste (1993); De Bono (2008), Duarte (2001), Garaigordobil (2004); Franco y Justo (2008) a las que se hicieron adaptaciones y se crearon otras, con la intención de que no fueran monótonas y se pudieran enriquecer diferentes áreas del desarrollo, de ahí que se combinaron tareas de expresión escrita, verbal, gráfica y plástico constructivo. La evaluación de las producciones escritas fue a través de los indicadores propuestos por Guilford (1977) y Torrance (2008):
 - Fluidez: entendida como la capacidad para generar un gran número de ideas, se dio 1 punto, por cada idea diferente en las historias.
 - Flexibilidad: es la habilidad para escribir diferentes tipos de textos. 1pto. si las historias sólo eran descriptivas y 2 puntos si se incluían diálogos entre los personajes.
 - Originalidad: es la aptitud para aportar ideas lejos de lo obvio o común, se evaluó con 1 punto a ideas sencillas o triviales; 2 puntos a aportaciones diferentes a lo común y 3 puntos si las ideas tenían poca probabilidad de que
- n.
- Elaboración: evalúa el llenar de detalles las ideas y la extensión de textos, por lo que se asignó 1 punto por cada 10 palabras y 1 punto por cada 2 verbos.
 - Expresión en títulos: tiene que ver con emociones expresadas en la historia. Se dio 1 punto por cada expresión referida a personajes o lugares o en los títulos de los cuentos. Cabe señalar que esta característica sólo se evaluó en las actividades tipo II y III.

Procedimiento

En una primera fase se evaluaron a 410 alumnos de segundo a quinto grado, de una escuela primaria pública, para identificar a los alumnos con altas capacidades. Se solicitó permiso a la directora de la escuela para aplicar los siguientes instrumentos -- Test de Matrices Progresivas de Raven (Raven, Court & Raven, 1993), Prueba de Pensamiento Creativo Versión Figural A (Torrance, 2008), Escala de Compromiso con la Tarea (Zacatelco, 2005) -- para lo cual se asistió a cada uno de los salones de segundo a cuarto grado y de forma grupal se respondieron, así mismo se solicitó que los nueve docentes a cargo de los grupos contestaran la Lista Para Padres y Maestros Regulares Para Identificar Potencial Sobresaliente (Covarrubias, 2001).

Los datos de los 410 alumnos se capturaron en el programa SPSS versión 17 y se identificó a los estudiantes que en tres de las cuatro pruebas aplicadas obtuvieran una puntuación igual o superior al percentil 75. Se detectó a 17 niños que cumplían con los criterios, a los que se les aplicó la prueba WISC-R III para complementar el perfil. Los alumnos con altas capacidades se distribuyeron en tres grupos y cada grupo participó en un programa diferente para el enriquecimiento de la creatividad: el primero quedó conformado por siete niños de segundo grado que participaron en el programa de arte; el segundo con cinco estudiantes de tercero quienes se incluyeron al de juego educativo y cinco alumnos de quinto que se incorporaron al de cuento. En esta segunda fase se analizaron mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon, los cambios en creatividad contrastando sus producciones iniciales (bloque 1) con sus producciones finales (bloque 2).

RESULTADOS

Los resultados obtenidos en cada uno de los programas se presentan de la siguiente manera: primero los datos de los alumnos que participaron en las actividades de arte, posteriormente, los de juego y al final los de creación de cuentos.

Programa de Enriquecimiento de la Creatividad Artística

Para determinar los cambios en la creatividad de los estudiantes en las actividades se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon y se encontró que hubo un incremento significativo ($p = .018$, con una $\alpha 0.05$) en las puntuaciones medias del bloque I ($M_{\text{creatividad}} = 227$) en comparación con las del bloque II ($M_{\text{creatividad}} = 434$), lo cual sugiere que la fluidez, elaboración y

Tabla 2. Criterios de Torrance para evaluar la creatividad

CREATIVIDAD VERBAL	CREATIVIDAD GRÁFICA
FLUIDEZ: Se concede un punto por cada idea presentada, sin tomar en consideración las ideas repetidas y las no relevantes.	ORIGINALIDAD: 1 punto= Figura sencilla, trivial, esperada de acuerdo al entorno escolar que lo rodea. 2 puntos= Figura con ideas diferentes a lo común. 3 puntos=Figura con elementos adicionales y con imaginación que se elabora a partir del estímulo.
FLEXIBILIDAD: Se valora el número de categorías o agrupamientos temáticos posibles de las ideas y se da un punto por cada categoría planteada.	ELABORACIÓN: 1 punto = Figura que se le añade un trazo o elemento. 2 puntos= Figura con dos o cinco trazos o elementos. 3 puntos = Figura con más de seis trazos o elementos.
ORIGINALIDAD: Se da un punto en función de lo poco frecuente de la idea.	

originalidad de los niños mostraron un aumento en las sesiones finales del programa.

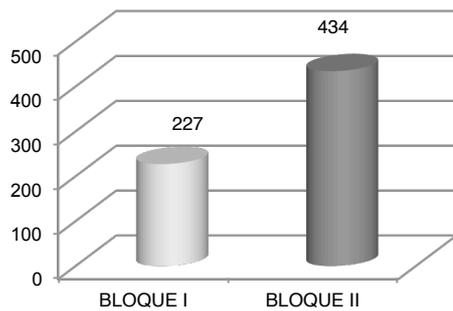


Figura 1. Medias de las puntuaciones de los dos bloques del programa de creatividad artística

Al realizar un análisis cualitativo sobre los cambios logrados durante el programa se observó que hubo incrementos en algunas conductas positivas como la interacción social, la cual era muy complicada en las primeras actividades, pues, los niños se mostraban tímidos al expresar sus ideas, incluso ellos mismos mencionaron que eran rechazados por sus compañeros de grupo, lo cual se confirmó en el horario de descanso al ver que los alumnos generalmente estaban solos y no se incluían en las actividades recreativas. Dicha situación se modificó a lo largo de las sesiones, en las cuales se mostraban más participativos e interactuaban con mayor frecuencia con sus compañeros de grupo durante el recreo, esto fue confirmado por los padres y maestros, quienes igualmente reportaron mayor interacción dentro y fuera del ámbito escolar.

En el aspecto creativo, se observó que en las primeras actividades los niños se centraron en un personaje de las caricaturas llamado Bob Esponja aun cuando la técnica de arte fuese distinta; y, en las del segundo bloque los alumnos hicieron creaciones más originales, con distintos temas, sus ideas eran poco usuales, con gran riqueza y complejidad en los detalles de sus diseños (Figura 2).



Figura 2. Dibujos elaborados por los alumnos durante el programa

Programa de Enriquecimiento de la Creatividad a través del juego

El programa de enriquecimiento favoreció la creatividad verbal de los alumnos, se compararon las medias de las 13 actividades del bloque I ($M_{\text{creatividad}} = 272$) con las 13 del bloque II ($M_{\text{creatividad}} = 565$), se

aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon y se encontraron diferencias significativas de $p = 0.001$ con una $\alpha 0.05$, lo cual sugiere que la fluidez, flexibilidad y originalidad, mostraron un incremento en las sesiones de enriquecimiento del programa (Figura 3).

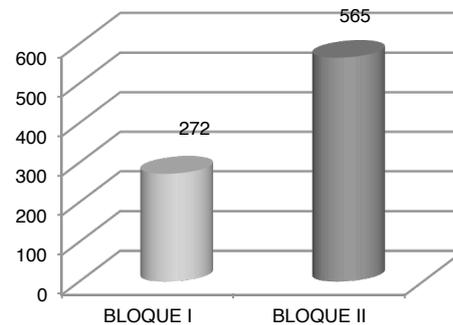


Figura 3. Medias de las puntuaciones de las sesiones de la creatividad verbal

Para determinar los efectos del programa en la creatividad gráfica, se compararon las medias de las 13 sesiones del bloque I ($M_{\text{creatividad}} = 45$) con las 13 del bloque II ($M_{\text{creatividad}} = 60$) a través de la prueba no paramétrica de Wilcoxon y se encontraron diferencias significativas de $p = 0.002$ con una $\alpha 0.05$ (Figura 4), lo cual muestra que los dibujos desarrollados por los alumnos en las sesiones de enriquecimiento, fueron más elaborados y originales.

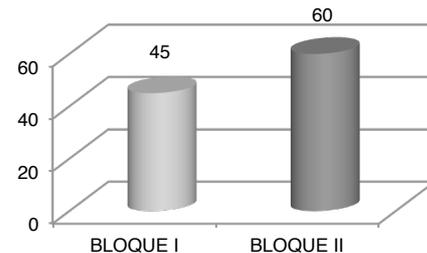


Figura 4. Medias de las puntuaciones de las sesiones de la creatividad gráfica

Se observó que en las sesiones del bloque I los dibujos diseñados por los alumnos mostraban menos elementos y eran poco originales, mientras que los realizados en las actividades del bloque II tenían ideas fuera de lo común, con gran riqueza y complejidad en los detalles que llenan de belleza los dibujos, además de presentar rasgos de movimiento lo que los hace originales (Figura 5).



Figura 5. Dibujos elaborados por los alumnos durante el programa.

Cabe indicar que, también se observaron cambios cualitativos tanto en sus producciones como en la convivencia social, por ejemplo, una de las alumnas era muy tímida y al inicio participaba poco en las actividades, lo cual cambió de forma radical al final del programa ya que explicaba sus creaciones y aportaba ideas a sus compañeras. Las alumnas a lo largo de las sesiones se mostraron motivadas y constantemente proporcionaban información sobre los temas que les gustaría trabajar, además, esto se

reflejó en su desempeño académico lo cual fue referido por sus padres quienes eran participativos y se involucraron activamente para mejorar las capacidades de sus hijas al llevarlas a otros cursos extracurriculares (papiroflexia, idiomas, gimnasia, natación y artes marciales).

Programa de Enriquecimiento de la Creatividad a través del Cuento

El programa de enriquecimiento favoreció la creatividad escrita de los alumnos. Lo cual se observó al comparar las puntuaciones medias de las actividades del bloque I ($M_{\text{creatividad}} = 142$) y las del bloque II ($M_{\text{creatividad}} = 269$). Se encontraron incrementos significativos obtenidos con la prueba no paramétrica de Wilcoxon de $p=0.001$ y $\alpha 0.05$, lo cual sugiere que la fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad aumentaron en las últimas actividades del programa (Figura 6).

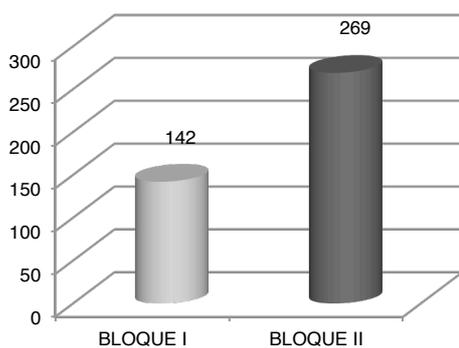


Figura 6. Medias de las puntuaciones de las sesiones de creatividad

En cuanto al aspecto cualitativo se debe resaltar que hubo un aumento en el vocabulario de los niños, es decir, desarrollaron más argumentos para defender sus ideas frente a sus compañeros, mostraron más habilidades de expresión escrita para crear diferentes tipos de textos, tanto descriptivos como narrativos, también se favoreció la expresión corporal al escenificar las historias. Por otra parte, los niños aprendieron a reconocer las partes del cuento y a elaborarlos, al incorporar en su escrito títulos expresivos e irreales, personajes, escenarios y diálogos. Se observó que sus producciones finales fueron más elaboradas, utilizaron más verbos, adjetivos, crearon más lugares en la historia, personajes de ficción --que presentaban emociones tales como: alegría, tristeza, enojo y suspenso--, creatividad y resolución de conflictos en los cuentos, así como un pensamiento más crítico. Lo anterior lleva a concluir que a través de este programa se pueden enriquecer las habilidades en la creatividad escrita (Figura 7).

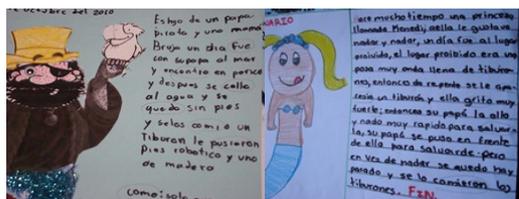


Figura 7. Producciones escritas y gráficas elaboradas por los alumnos durante la instrumentación del programa.

DISCUSIÓN

Los diferentes programas permiten visualizar su función principal en la promoción y apertura para que el alumno manifieste sus habilidades dentro del aula. En este sentido, la respuesta educativa a las necesidades que presentan los alumnos con altas capacidades intelectuales debe estar incluida en las medidas de atención escolar. Dentro de las posibilidades de intervención con estos alumnos, se ha retomado la estrategia de enriquecimiento educativo y se hace énfasis en una detección y atención temprana para favorecer así el objetivo final de la educación: el desarrollo de programas

Por otro lado, Penagos & Aluni (2000) han señalado que a pesar de los esfuerzos, es posible afirmar que el énfasis no es suficiente en el estudio y desarrollo de la creatividad, si bien se le menciona o se le cita en las propuestas educativas, esta consideración no pasa en la mayoría de los casos, de alusiones o menciones y pocas veces es posible observar programas educativos dirigidos a la mayor parte de la población que estén explícitamente centrados en el estudio y desarrollo de la creatividad, de ahí, la importancia de proporcionar los medios, herramientas y espacios que permitan el enriquecimiento para su desarrollo.

En el presente estudio se comprueba la posibilidad de mejorar la habilidad creativa de los alumnos con altas capacidades mediante la utilización de programas dirigidos a su desarrollo. Datos que concuerdan con los obtenidos en otras investigaciones (Zacatelco, F. 2005; Chávez, B., Zacatelco, F., y Aclé, G., 2009; & Hernández, R. 2009), en las que se demostraron cambios positivos en la producción creativa de los alumnos con la utilización de diversos programas aplicados en el aula, basados en el juego, en la educación artística y en la resolución de problemas, entre otros.

Como se señaló en los resultados, en los tres programas se dieron incrementos significativos en la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, de las producciones creativas de los alumnos. Si bien, se enriqueció la creatividad y los niños lograron una gran diversidad en sus creaciones, también se favoreció el desarrollo de habilidades sociales tales como: comunicación, interacción social y mejora del autoconcepto. En este sentido, se puede enfatizar que, a través del arte, el juego y la producción escrita, se logró que transformaran situaciones conocidas en experiencias nuevas, proporcionándoles seguridad y libertad para crear e innovar y, fortalecer sus altas capacidades.

Otro punto a destacar fue la participación de los padres, quienes se mostraron interesados y les proporcionaron actividades adicionales para su educación. Expresaron estar satisfechos con el desempeño de sus hijos, al ver que eran más analíticos, más comprometidos, hacían preguntas sobre diversos temas y presentaban un mejor desarrollo escolar, por lo que, es importante reconocer que el apoyo brindado por los padres, de alguna forma se reflejó en los cambios encontrados en los resultados al finalizar los programas de enriquecimiento de la creatividad.

Es preciso señalar que para el diseño de las actividades hay que tomar en cuenta el aspecto motivacional, pues además de cumplir con un objetivo educativo, también deben tener una apariencia lúdica, que resulten atractivas, que estén relacionadas con el contexto del niño y sean adecuadas a los intereses de su edad, para lo cual es necesario utilizar materiales llamativos, novedosos y de bajo costo.

En relación con los niveles de dificultad de las tareas, es preciso plantear actividades que sean lo

suficientemente complejas para motivar la participación, pero que no sean tan complicadas que los frustren o hagan perder interés, para lo cual se sugiere ir incrementando los niveles de dificultad de forma paulatina. Cabe mencionar que el tiempo fue un factor que limitó el desarrollo de actividades más complejas que hubiesen favorecido aún más los resultados obtenidos.

Finalmente, es importante resaltar que los alumnos aprendieron a construir su conocimiento y lograron descubrir el valor de sus habilidades a partir de las cuales planificaron sus ideas hasta llegar al producto final y de esta manera crecer intelectual y emocionalmente a lo largo de este proceso.

Lo anterior, confirma el hecho de que el enriquecimiento de la creatividad debe ser asumida de forma principal por el sistema educativo y, dicha labor debe comenzar desde los primeros niveles escolares pues de esta primera experiencia dependerá que se manifieste plenamente, o no, su potencial creativo, lo que también implica un compromiso en el diseño e instrumentación de programas acordes con sus necesidades educativas, que generen desafíos y oportunidades para las altas capacidades.

REFERENCIAS

- Betancourt, J. (1999). Creatividad en la educación: Educar para Transformar. Recuperado el 30 de marzo de 2012 en: *educar*, revista de educación de la Secretaría de Educación Jalisco: Nueva época, núm. 10 / julio-septiembre de 1999.
- Covarrubias, P. (2001) *Características cognitivas y socioafectivas de los niños y niñas sobresalientes de la zona norte de México*. Tesis de Maestría no publicada. Universidad Nacional Autónoma de Tlaxcala. Departamento de educación Especializada. México.
- Chávez, B. (2008). *Programa de enriquecimiento para niños con potencial sobresaliente de segundo ciclo de primaria*. Reporte de experiencia profesional no publicado. Universidad Nacional Autónoma de México: México.
- Chávez, B., Zacatelco, F., y Acle, G. (2009). Programa de Enriquecimiento de la creatividad para alumnas sobresalientes de zonas marginadas. *Electronic Journal of Research In Educational Psychology*. Recuperado de <http://www.investigacion-psicopedagogica.org>
- De Bono, E. (2008). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. México: Paidós.
- Duarte, B. E. (2001). *Modelo para la estimulación del pensamiento creativo (MEPC)*. México: Mc Graw Hill.
- Franco, C. y Justo, E. (2008). Efectos de un programa de intervención basado en la imaginación, la relajación y el cuento infantil, sobre los niveles de creatividad verbal, gráfica y motora en un grupo de niños de último curso de educación infantil. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49 (3), 1-11.
- Franco, J. (2004). Aplicación de un programa psicoeducativo para fomentar la creatividad en la etapa de educación infantil. *Revista electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, v.10, (2). Recuperado de http://www.uv.es/RELIEVE/v10n2/RELIEVEv10n2_4.htm consultado el 1º abril de 2012.
- Galdó Muñoz G. (2007). Niños superdotados. *Bol. SPAO 2007; 1 (2) Recuperado el 30 de marzo de 20012* en
- http://www.spao.info/Boletin/1_2/1_2_especial.pdf
- Garaigordobil, L. M. (2004). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. España: Pirámide.
- Gómez, Ma. T. y Mir (2011). *Altas capacidades en niños y niñas. Detección, identificación e intervención en la escuela y en la familia*. Madrid: Narcea.
- Guilford, J. P. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Buenos Aires: Paidós
- Hernández, C. (2009). Programa de Enriquecimiento de la Creatividad escrita para alumnos sobresalientes de tercer ciclo de primaria Reporte de experiencia profesional no publicado. Universidad Nacional Autónoma de México: México.
- Lemus, A. (2012). *Enriquecimiento de la creatividad escrita: Modelo de atención para niños sobresalientes*. Reporte de experiencia profesional no publicado. Universidad Nacional Autónoma de México: México.
- Penagos, J. y Aluni, R. (2000). Creatividad, una aproximación. *Revista Psicología*. Edición Especial. Pp. 3 – 11.
- Prado (2005). La creatividad técnico - científica sistematizada. [Recuperado el 1º abril de 2012, de: <http://www.iacat.com/webcientifica/WEBSCIENTIFICA.HTM>].
- Raven, J. C., Court, J. H. y Raven, J. (1993). *Test de Matrices Progresivas Raven. Escala Coloreada, General y Avanzada*. Manual. Buenos Aires: Paidós.
- Renzulli, J. (1997). *The three ring conception of giftedness: A developmental model for promoting creative productivity*. USA: Creative, Learning Press.
- Renzulli, J. (2005). *The three ring conception of giftedness: A developmental model for promoting creativly productivity*. USA: Creative, Learning Press.
- Reyzábal, M. (coord) *Respuestas Educativas al alumnado con sobredotación intelectual. Guía para elaborar el documento individual de adaptaciones curriculares de ampliación o enriquecimiento*. Madrid: Consejería de educación, Dirección General de Promoción Educativa, 2007.
- Sánchez Manzano, E. (2009). *La superdotación intelectual*. Madrid: Aljibe.
- Tapia, E. (2012). *Programa de Enriquecimiento de la Creatividad artística para alumnos con aptitudes sobresaliente*. Reporte de experiencia profesional no publicado. Universidad Nacional Autónoma de México: México.
- Torrance, E (1977, 2008): *Torrance test of creativity thinking. Norms technical manual. Form A figural tests*, Princeton: Personnel Press.
- Tovar, Ortega, Camero & Alezones (2005). *El arte de crear escribiendo: La producción textual en niños de la primera etapa de educación básica*. *Educare*, 31(19). 589-698.
- Yuste, H. (1993). *Programas para la estimulación de las habilidades de la inteligencia*. España: PROGRESINT.
- Zacatelco, F. J. (2005). *Modelo para la Identificación del niño sobresaliente en escuelas de educación primaria*. Disertación Doctoral, no publicada. Universidad Nacional Autónoma de México: México.