

T.I.M.P.

TEST DE IMAGINACIÓN PRODUCTIVA

Autor: *Dr. Plácido Blanco Bembibre.*

Equipo psicopedagógico de El Barco.

FICHA TÉCNICA

- Nombre: Test de Imaginación Productiva.
- Autor: Plácido Blanco Bembibre. Doctor en CC. Educación.
- Administración: FORMA "A" (INDIVIDUAL).
- Duración: Ad Libitum (aconsejable 30 minutos).
- Aplicación: Forma "A": Alumnos de E.Primaria (desde 2º Ciclo) y Alumnos E.S.O.
- Puntuación: Prueba 1: 3 puntos. Restantes pruebas 2 puntos. Se concede uno adicional.
-

JUSTIFICACIÓN.

Un handicap de la institución escolar es el trabajo dirigido fundamentalmente a la IMAGINACIÓN REPRODUCTORA. Por otra parte se carece de instrumentos que mensionen la IMAGINACIÓN PRODUCTIVA -única que nos especifica como seres humanos- y que hace posible el desarrollo de las Ciencias y las Artes de los pueblos.

FIABILIDAD.

Se realizó prueba clásica de Test-Retest. Índice de correlación: 0,863.

VALIDEZ.

Validación por criterio externo, sometidas las pruebas a la opinión de expertos.

Validación actual: Se realiza en el Instituto de Ciencias Humanas y Sociales de Santiago de Compostela.

NORMAS DE APLICACIÓN.

Incorporadas a cada prueba.

BAREMO ESCOLAR.

Puntuación directa: Hasta 7 puntos (centil 50) es NO SIGNIFICATIVA.

8 puntos y 9 puntos. TALENTOSO.

10 puntos. BIEN DOTADO.

1.- INSTRUMENTO PSICOMÉTRICO.

En medio de la vorágine de lo cotidiano, en medio de la sensación de homogeneidad, suele encenderse, a manera de piloto de aviso, de vez en cuando, una actitud de curiosidad, de riesgo en las soluciones... en un determinado alumno o alumna. El profesor observa la novedad de sus reacciones e incluso es posible que quede pasmado por la "estética" de las ideas de aquella niña o niño. El profesor denominará de inmediato, y no sin fundamento, a todo aquello como "Creatividad". El paso siguiente corresponderá al especialista en Psicopedagogía. Creerá el profesor del descubrimiento, creerán los padres del alumno, que este está en buenas manos.

La verdad es que las manos del Psicólogo o del Pedagogo se encuentran a menudo no muy llenas. Con frecuencia descubrimos que los instrumentos que manejamos para mensurar la Creatividad son puros instrumentos de investigación a los que hemos presupuesto un valor psicométrico que es verdaderamente incierto.

2- TEMORES.

Lo científico exige rigor. Lo riguroso no puede otorgar concesiones a la improvisación. Examinados uno a uno los llamados test de Creatividad observamos que muchos de ellos no resisten un análisis concienzudo. Sin tomarnos la pretensión de la severidad, constatamos en buena parte de ellos o en algunos de sus ítems lo siguiente:

- A) Son algunos un puro Registro de lo que Freud denominó "procesos primarios"; expresiones de pensamientos, actos o sentimientos relativos al sistema inconsciente.
- B) Otros se limitan a ser Relatorios de Procepciones -en el sentido de Allport- Manifestaciones de las percepciones influidas por la personalidad y factores culturales externos.
- C) Convendría investigar sobre las representaciones mentales combinadas con originalidad -y no originadas en experiencias ya vividas- pues es evidente que se construyen algunos instrumentos sin una concepción clara de los denominados "fantasmas" (phantasma). Tales fantasmas, fáciles de descubrir en obras de arte, se barruntan también a través de tests como el Rorschach. La literatura científica de Bleuler y del propio Freud va a ser de gran ayuda. No conviene que tales fantasmas lo sean -simbólicamente- de un castillo de naipes.
- D) Suelen ser de aplicación dificultosa, de contestación tediosa y de corrección reservada a iniciados. Ello hace que aparezcan, a menudo injustamente, como poco útiles y siempre ajenos a un planteamiento dinámico.
- E) Algunos ítems de pruebas verdaderamente relevantes, una vez que han sido observados sin concesiones, aparecen como puros planteamientos que solicitan del examinado soluciones -conclusiones sólo convergentes.

Sé que el lector va a ser indulgente conmigo puesto que el gran respeto que mantengo por la obra realizada por los otros ha hecho que haya evitado el mencionar los nombres y apellidos de los test sometidos a crítica. Ese lector a quien siempre se presupone inteligencia e intuición pondrá en los renglones vacíos aquellos test para los que siempre pensó cuanto ahora cordialmente escribo.

3.- DE LOS OTROS ANILLOS.

El mundo de la investigación sobre la buena-dotación se mueve más o menos conscientemente, como es sabido, sobre los tres vértices:

1. Habilidad para procesar información.
2. Fuerte motivación intrínseca.
3. Creatividad.

Hasta ahora hemos abordado algunos problemas de la creatividad sometida a mensurabilidad. Conviene, no obstante, no dejarse arrastrar por el desencanto y abordar en profundidad aspectos que por no tenidos en cuenta están echando por tierra la confianza en las investigaciones sobre alumnos y alumnas de altas capacidades. La tarea está más que esbozada y desconfiar de lo hecho hasta ahora sería sencillamente ilógico.

Puesto que la capacidad para procesar información es compleja, se la traduce inmediatamente por "capacidad para adquirir conocimiento" y se termina aceptando, generalmente y convencionalmente, que "una habilidad por encima de la media" ya es suficiente. La convención no es tal y sólo una cierta "complicidad" entre estudiosos del tema hace que aceptemos como sería una propuesta que aún debe permanecer, para la investigación, abierta.

Las habilidades de los individuos se suelen circunscribir a áreas específicas (que pueden ser abordadas desde test de aptitudes generales o específicas). Sólo indirectamente tales resultados van a ser indicativos del potencial del individuo. Con facilidad encontramos niñas o niños con alta puntuación en razonamientos verbales y numéricos y que son incapaces, por ejemplo, de alcanzar un puesto decoroso en el RF (Rotación de Figuras) ya que se muestran perdidos en las relaciones espaciales.

El segundo vértice suele aparecer en estudios sobre el tema bajo el epígrafe: compromiso con la tarea. Tiene fácil justificación pues así se subraya una tarea específica, un trabajo particular. Terman y Galton abundan en la cientificidad de este apartado. Nosotros apuntamos la urgencia de investigar "el gozo subjetivo de superar la barrera" que experimenta a nivel cognitivo y emocional el bien-dotado.

4.- APREMIANTE.

A lo mejor el calificativo debiera descafeinarse y debiéramos decir sólo "conveniente". La verdad es que se precisa de un instrumento mensurador de la imaginación creadora pues se nos viene escapando como fenómeno controlable y dominable.

La imaginación "reproductora" sí posee instrumentos y estrategias y la escuela ha llegado a dominarlos. Se ha trabajado la memoria, la reproducción de imágenes pero se ha escapado siempre entre los dedos aquella que es capaz de crear combinaciones de situaciones, hechos, datos, concepciones. No olvidemos que la imaginación productiva es creatividad pero también intersección de los tres anillos puesto que quien la posee es capaz de superar la copia de lo percibido y a su vez procesa la información, la elabora, la transforma haciéndola genuina y utilizable.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blanco Bembibre, P.** (1995). "*Pedagogía da Diversidade*". Ed. Fundación Valdeorras. Orense.
- Pérez Sánchez, L.F. & Díaz Fernández, O.** (1994). "*Bajo rendimiento académico y Desintegración escolar en alumnos de altas capacidades*". Rev. FAISCA. Nº1. p.p. 103-122.
- Freeman.** (Ed.). (1985). "*Los niños superdotados. Aspectos psicológicos y pedagógicos*". Ed. Santillana. Madrid.
- Renzulli, J.S.** (1977). "*The Enrichment Triad Model...*". Creative Learning Press. Connecticut.

T.I.M.P.

TEST DE IMAGINACIÓN PRODUCTIVA

© Dr. Plácido Blanco Bembibre.

PRUEBA 1.

Un Viaje

A) Puedes imaginar el viaje que prefieras. Puedes ir a algún lugar al que nunca has ido o a aquella época de la historia en la que te encantaría haber vivido.





Piensa.

Escribe aquí los materiales que necesitarás (ropas, instrumentos...)

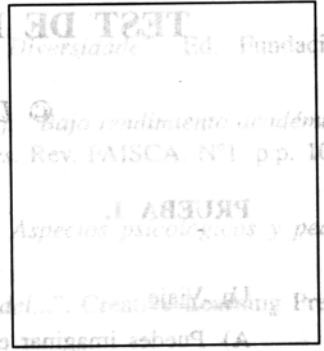
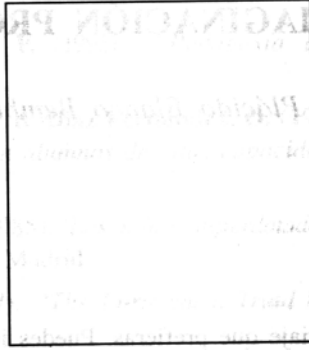
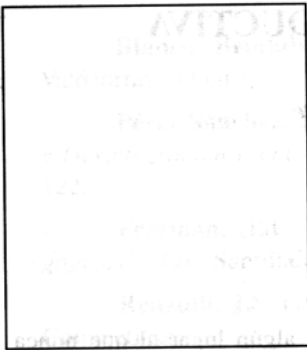
Necesito:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

B) Si necesitas hacer un mapa puedes emplear este recuadro:

	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>										
<p>Corrección:</p> <ul style="list-style-type: none">- Mascar chicle: 0 puntos.- Hacer un globo: 1 punto.- Otra representación (estirarlo, etc...): 1 punto más.	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>										
	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>										

C) Dibuja tres fotografías del lugar o tiempo que visitaste con tu imaginación.



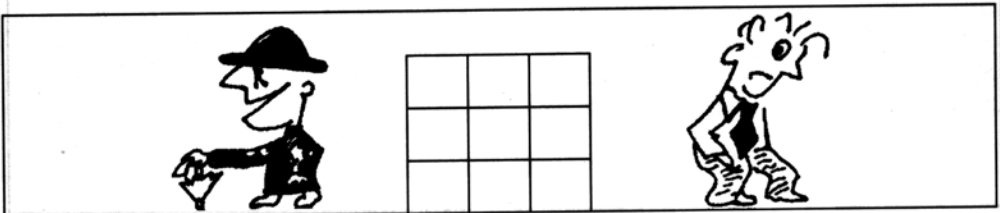
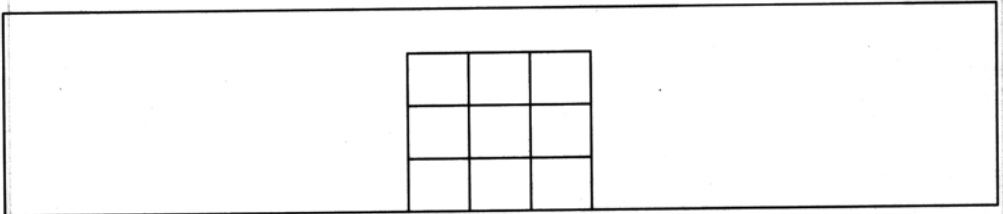
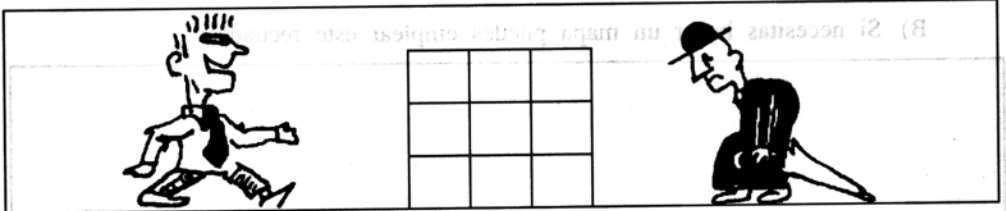
Corrección:

- A.- Cualquier enumeración: 1 punto.
- B.- Cualquier mapa: 1 punto.
- C.- Cualquier foto: 1 punto.

PRUEBA 2.

¿Qué pudo ocurrir?

Observa esas tres viñetas



ENTREVISTA A... Cuenta lo que crees que ocurrió en la zona cuadriculada: PRUEBA 4.

DR. CANDIDO GENOVARD

Realizada por la Dra. Luz Pérez

Corrección:

- Una contestación sólo descriptiva de las viñetas (ejemplo: es un señor que va triste y otro que va alegre...): 0 puntos.
- Una contestación divergente cualquiera: 1 punto.
- Una contestación original: 1 punto más.

PRUEBA 3.

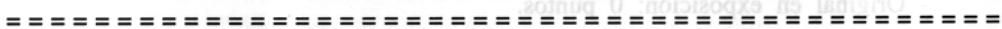
Pantomima.

Tienes que realizar un ejercicio muy sencillo. Has de representar por mimo (Mímicamente) "el mascar un chicle". Tienes dos minutos para pensar tu actuación. Puedes ponerte cómodo. Puedes realizarlo de pie, sentado o en la postura que te convenga.

... Puedes comenzar.

Corrección:

- Mascar chicle: 0 puntos.
- Hacer un globo: 1 punto.
- Otra representación (estirarlo, etc...): 1 punto más.



PRUEBA 4.

Solución de problema

(La droga)

A) Enumera los hechos

Corrección:

B) Tu propuesta de solución:

Dibújala, escríbela u opera matemáticamente.



Corrección:

- Enumeración de hechos y propuesta convergente: 0 puntos.
- Original en exposición: 0 puntos.
- Original en solución: 1 punto.
- Si es original en exposición y solución: Sólo 2 puntos.

Nota: Se puede conceder 1 punto adicional si resultan coincidentes: una buena realización de dibujos en primera prueba y si en cuarta prueba emplea signos aritméticos.