

INTRODUCCIÓN

Diversos trabajos de investigación indican que los estudiantes con altas capacidades (aquellos que han sido identificados por una serie de instrumentos de evaluación como superiores a la media, creativos y comprometidos en la tarea, entre otras características) requieren de experiencias de aprendizaje diferentes. Características como aprendizaje rápido, curiosidad intelectual, producción divergente y creativa pueden tender a separar a los superdotados de sus compañeros, causando problemas sociales o emocionales. Debido a su extensa gama de intereses, valores e inquietudes, los adolescentes superdotados anhelan desafíos y necesitan una mayor oportunidad de control educativo. Generalmente, debido a su independencia, suelen encontrarse en problemas escolares que les impide progresar de forma adecuada y conseguir los logros propios de su capacidad.

Para ello, se requiere una enseñanza adaptada con un enfoque multidisciplinar, variando las actividades, diversificando las dinámicas de trabajo, propiciando un clima participativo, y la oportunidad para poder expresarse y utilizar sus habilidades.



OBJETIVO

El objetivo general del Programa "Conoce, Crea, Aplica" es desarrollar en los estudiantes de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato identificados como alumnos con altas capacidades, su autoconocimiento, la autorrealización, y la potenciación de sus cualidades personales y el pensamiento divergente.

MATERIALES

Un cuadernillo de trabajo. Cada actividad programada requiere de sus propios materiales, como hojas de papel, tijeras, papeles de diferentes colores, pegamento, rotuladores de colores o ceras, etc. Para la implementación se requiere un aula amplia y ventilada con mesas y sillas móviles, reproductora de CDs, cañón, laptop, conexión a internet.



CONTENIDOS

A) Apreciación artística, B) Apreciación musical y ambientación sonora, C) Juegos de destrezas.

ESTRUCTURA

Cada sesión cuenta con una estructura similar:

- + **Conocimientos previos.** Se explora sus conocimientos previos sobre los contenidos a trabajar.
- + **Información.** Es la fase teórica donde se exponen los contenidos e información básica para la producción divergente.
- + **Modelado.** Es una estrategia didáctica que permite guiar y explicar paso a paso, un procedimiento o una técnica, seguida por imitación
- + **Práctica.** Una vez aprendido el procedimiento o la técnica, tiene que utilizarla para la producción divergente.
- + **Exposición.** Los participantes ponen en común sus producciones



MÉTODO

Participantes: 17 estudiantes de bachillerato con altas capacidades intelectuales (13 chicas y 4 chicos) de diferentes localidades de la Provincia de Toledo, España, edades entre los 16 y 17 años. **Diseño:** Para analizar los efectos del programa Conoce, Crea, Aplica (variable independiente) sobre los niveles de creatividad y satisfacción (variables dependientes) se utilizó un diseño preexperimental con un solo grupo, con medición pretest-postest.

Instrumentos: Test CREA-B. Inteligencia creativa (Corbalán, Martínez, Donolo y otros, 2003). Cuestionario de satisfacción de los participantes en escala de likert (gratificación, horario, relaciones, mobiliario, expresar opiniones, profesora, utilidad, teoría, práctica, medios audiovisuales, desarrollo personal). Valores 5: muy alto, 1: muy bajo

PROCEDIMIENTO

Duración: 4 sesiones de 4hrs c/u. Sábados en horario de 9:30 a 13:30hrs durante los meses de octubre y noviembre de 2008. **Lugar:** Escuela Universitaria de Magisterio de la UCLM. **Actividades:** Aplicación del test CREA-B en la 1ª sesión y al finalizar la 4ª. Juegos creativos a través del arte: Mi identidad, storyboards, cadáver exquisito, mandala, etc. Aplicación de cuestionario satisfacción al finalizar cada sesión.

RESULTADOS

Tabla 1. Diferencia de Medias entre puntuaciones directas pretest-postest en el Test CREA-B

	PRETEST	POSTEST	t	Sig.
grupo	19.05 (4.21)	21.21 (5.21)	2.418	.026

Resultados test satisfacción

En general, las puntuaciones promedio de satisfacción por cada sesión son altas (valores mayores a 4) en casi todos los aspectos valorados, excepto por el espacio donde se llevaron a cabo las sesiones (Mobiliario. Promedio 2.8). A su vez, otro aspecto menos valorado fue el horario del curso (Promedio: 3.30). Uno de los aspectos mejor valorados es el desarrollo personal (Promedio 4.47) y la oportunidad de relacionarse con otras personas con intereses comunes (Promedio 4.6).

CONCLUSIONES

El programa "Conoce, Crea y Aplica" puede ser útil para desarrollar la creatividad a partir de juegos artísticos. estimulen la consecución de metas realistas y satisfactorias. favorece, además, la percepción de competencia social y mejora de relaciones interpersonales, Es por ello que los programas de enriquecimiento extracurricular para alumnos con altas capacidades son pertinentes toda vez que facilitan el desarrollo en diferentes áreas formativas, así como el encuentro de personas con características e intereses comunes.