

CAPÍTULO 1

DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN Y LA CLIENTA

La pasantía se realizó en el Instituto de Psicología de la Universidad Central de Venezuela (UCV), específicamente en el Departamento de Investigación Fundamental, ubicado en el Núcleo de Investigación y Postgrado de la Facultad de Humanidades y Educación, calle Edison, Edificio Centro Comercial Los Chaguaramos, Piso 2, Los Chaguaramos, Caracas. Según la información proporcionada por la Profesora Rosa Lacasella y la publicada en la página web del Instituto de Psicología, este Instituto es un centro de investigación adscrito a la Facultad de Humanidades y Educación “cuyas actividades están dirigidas fundamentalmente a promover, coordinar y realizar investigaciones en las diversas áreas de la Psicología” (<http://www.ucv.ve/humanidades/FHE2005/institutos/psicologia/index.htm>,2006), además sirve como infraestructura para varios postgrados, maestrías y doctorados.

El Instituto de Psicología de la UCV está conformado por tres departamentos:

- ❖ Departamento de Investigación Fundamental
- ❖ Departamento de Investigación Aplicada
- ❖ Neuropsicología

Estos departamentos están conformados por “unidades que desarrollan diferentes líneas de investigación generando numerosos proyectos” (*op .cit.*).

El Departamento de Investigación Fundamental consta de dos Laboratorios:

❖ Laboratorio de Condicionamiento Clásico y Operante

❖ Centro de Desarrollo Infantil

Éstos se encargan de la investigación básica del comportamiento.

La cliente de la traducción de la pasantía y tutora institucional es la profesora Rosa Lacasella, quien funge como Jefa del Departamento de Investigación Fundamental. La profesora Lacasella es Licenciada en Psicología, mención Psicología Clínica y *Magíster Scientiarum* en Psicología, mención Análisis Experimental de la Conducta, egresada de la Universidad Central de Venezuela (UCV). Es miembro de la Sociedad Interamericana de Psicología, de la Federación y Colegio de Psicólogos de Venezuela y de la Asociación de Análisis Conductual. Desde 1987 hasta la actualidad se desempeña como docente tanto de pregrado como postgrado en la UCV.

CAPÍTULO 2

DESCRIPCIÓN DE LA PASANTÍA

2.1. ACTIVIDADES DESARROLLADAS EN LA INSTITUCIÓN

La pasantía se realizó en el siguiente orden:

- ❖ **Reunión con la tutora institucional:** se discutió con la tutora institucional el encargo de traducción, y se hizo entrega del texto origen.
- ❖ **Lectura y análisis del texto origen:** se leyó la totalidad del texto origen.
- ❖ **Investigación y documentación:** se investigó sobre el tema que trata el texto origen: el pensamiento creativo del ser humano y cómo medirlo.
- ❖ **Traducción del texto:** se tradujo el texto en cuestión.
- ❖ **Revisión de la traducción:** al finalizar la traducción, se procedió a su revisión y corrección de los errores cometidos.
- ❖ **Revisión con la tutora institucional:** la tutora procedió a revisar la totalidad de la traducción y luego se discutieron los errores encontrados en el texto término.
- ❖ **Revisión con el tutor académico:** el tutor procedió a revisar la totalidad de la traducción y luego se discutieron los errores encontrados en el texto término.

2.2. RECURSOS SUMINISTRADOS POR LA INSTITUCIÓN

La tutora proporcionó valiosa información sobre el trabajo de E. Paul Torrance y sus estudios sobre el pensamiento creativo, específicamente sobre cómo medir la creatividad de las personas mediante un test psicológico. Además, en la biblioteca de la Escuela de Psicología de la UCV se pudo consultar variada bibliografía de E. Paul Torrance. Cabe destacar que también se usaron diccionarios, enciclopedias digitales, páginas web, entre otras fuentes.

2.3. ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS EN EL MEDIO DE TRABAJO DURANTE LA PASANTÍA

En general, la pasantía se llevó a cabo de una manera ideal, ya que la tutora institucional siempre estaba disponible para cualquier consulta, aclarar cualquier duda, proporcionar información especializada sobre el tema, entre otros. No hay ningún aspecto negativo que se pueda resaltar.

CAPÍTULO 3

PROCESO DE TRADUCCIÓN DURANTE LA

PASANTÍA

3.1. TEXTO TÉRMINO

**TESTS
DE
PENSAMIENTO
CREATIVO
DE
TORRANCE**

De E. Paul Torrance, Ph.D

MANUAL DE INSTRUCCIONES
Y
GUÍA DE EVALUACIÓN

Test Figural Cuadernillo A
Revisión de 1972

(Traducido al español por Karla Arias)

SCHOLASTIC TESTING SERVICE, INC., 480 MEYER RD., BENSENVILLE,
IL 60106

ÍNDICE

Introducción.....	8
Preparación para la aplicación del test.....	10
Aplicación de los Tests Figurales.....	13
Instrucciones preliminares para los estudiantes.....	13
Instrucciones específicas para la aplicación de las actividades del test....	15
Cómo usar la Guía de Evaluación.....	19
Guía de Evaluación para los Tests Figurales, Formato A.....	24
Actividad #1, Construir Figuras.....	24
Actividad #2, Completar Figuras.....	31
Actividad #3, Líneas Paralelas.....	48
Muestra de un test ya evaluado.....	63
Hoja de evaluación completa.....	65
Lista de categorías en inglés y su numeración equivalente en español.....	71

INTRODUCCIÓN

Este manual incluye las instrucciones para la administración y evaluación de los *Tests de Pensamiento Creativo de Torrance*, Formato Figural A. El test figural es apropiado para ser aplicado desde el preescolar hasta niveles de estudios de postgrado. Otros tests en esta serie incluyen un Test Figural alternativo, Formato B, y dos Tests Verbales, Formatos A y B. Los tests verbales pueden usarse con grupos desde el cuarto grado hasta la universidad, y como un test individual en el preescolar hasta el tercer grado. Para cada test hay un manual designado como Manual de Instrucciones y Guía de Evaluación, el cual contiene toda la información necesaria para administrar y calificar el test. Un solo manual llamado Manual Normativo-Técnico, que cubre los cuatro tests, incluye el material con el antecedente teórico y estadístico que sustenta los tests de pensamiento creativo, así como información normativa.

Los examinadores deben notar que los tests tienen el título *Pensamiento Creativo con Dibujos, Cuadernillo A*. Este es el “título de trabajo” para el Test Figural, Formato A, y se emplea para tratar de reducir la percepción del examinando de que lo están evaluando al encontrarse con los materiales de pensamiento creativo. Aunque se referirá a los cuadernillos como “tests” en los manuales y en otros materiales diseñados para el examinador, no se recomienda el uso de la palabra “test” u otra terminología similar en frente de los estudiantes.

A los examinadores que no estén familiarizados con los conceptos de pensamiento creativo del Dr. Torrance y sus mediciones se les insta a informarse sobre este tema antes de usar esta test. Mucho de este material complementario se puede encontrar en el Manual Normativo-Técnico, el cual incluye una extensa bibliografía de las publicaciones del autor. Aquí se presentan cinco referencias útiles (en inglés):

Torrance, E. P. (1962). *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliff, N.J.: Prentice Hall, capítulos. 2, 3, apéndice

Torrance, E. P. (1965). *Rewarding Creative Behavior: Experiments in Classroom Creativity*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, capítulo 3 y apéndice A.

- Torrance, E. P. (1967). The Minnesota Studies of Creative Behavior. National and International Extensions. *Journal of Creative Behavior, 1*, 137-154.
- Torrance, E. P. (1968). Examples and Rationales of Test Tasks for Assessing Creative Abilities. *Journal of Creative Behavior, 2*, 165-178.
- Torrance, E. P. (1969). Prediction of Adult Creative Achievement among High School Seniors. *Gifted Child Quarterly, 13*, 223-229.

PREPARACIÓN PARA LA APLICACIÓN DEL TEST

Los formatos figurales de los *Tests de Pensamiento Creativo de Torrance* requieren respuestas principalmente de carácter pictórico. Cabe destacar que se recomienda el uso de las baterías de Tests Figurales desde el preescolar hasta niveles de estudios de postgrado. Se requiere que los examinandos escriban un poco cuando se les pide que titulen o nombren las figuras que han dibujado. En el caso de los niños que todavía no saben escribir, la parte escrita del test es asistida por un examinador. Lo ideal es que haya uno o dos asistentes dispuestos a ayudar con esta tarea cuando se evalúen a niños del preescolar o de los primeros grados de la primaria.

Antes de aplicar el test, el examinador debe leer completamente las instrucciones y de esta manera familiarizarse con la mecánica de la aplicación de los tests. No se requieren accesorios para la aplicación de los tests figurales.

Los examinadores deben tomar en cuenta que la palabra “test” no se usa en el folleto ni en las instrucciones. Si se debe referir al material del examinando, se sugiere usar la palabra “cuadernillo” o “ejercicios”. Sin embargo, si los examinadores siguen los procedimientos descritos en la sección “Administración de los Tests Figurales”, se desarrollará el lenguaje adecuado y el ambiente libre de la idea de estar en un examen. Se recomienda que en general se cree un ambiente lúdico, de pensamiento o de solución de problemas y se intente evitar una situación amenazante frecuentemente asociada a la aplicación de un test. Intente crear la expectativa de que los examinandos disfrutarán las actividades e incítelos a “divertirse”. El ambiente psicológico que se encuentra en el antes y el durante de la aplicación del test debe ser lo más cómodo y estimulante posible. La única excepción a este principio sería que el examinador estuviera realizando un experimento controlado que involucre estrés.

El formato del test se diseñó deliberadamente para facilitar el proceso de “calentamiento” necesario para cualquier tipo de comportamiento creativo. El diseño de la portada consiste en combinaciones de elementos aparentemente sin relación y usualmente evoca curiosidad, actividad imaginativa e interés. Tal formato puede ser criticado y considerado por algunos expertos en este tipo de

tests como poco ortodoxo y no propio de un test. Sin embargo, el autor considera esta característica como una parte esencial en el proceso de la aplicación del test.

El examinador debe también asegurarse de que las condiciones físicas durante el test sean las adecuadas. Asegúrese de que haya la cantidad suficiente de tests, de que todos tengan lápices (lápices ordinarios sirven) o lápices de colores a la mano, y de que la temperatura del salón sea la más adecuada, si lo permiten las condiciones climáticas y las instalaciones existentes para el control de la temperatura.

Los examinandos no necesitan otros materiales más que los tests y los lápices o lápices de colores. Se recomienda que los maestros y los examinadores sigan la dinámica o procedimientos normalmente usados al darles a los alumnos acceso a las cajas de lápices de colores. Los examinadores necesitarán una copia de este manual, una copia del test como referencia y un dispositivo preciso para medir el tiempo, preferiblemente un cronómetro.

Se debe evitar aplicar el test en grupos grandes de clases combinadas en comedores, auditorios o afines. En la mayoría de los casos, el tamaño usual de una clase de 15 a 35 niños es suficiente. Sin embargo, si es posible, se sugiere que los niños del preescolar hasta el cuarto grado hagan el test en grupos más pequeños. Por ejemplo, es posible dividir una clase de 30 alumnos en dos grupos de 15 cada uno y que realicen el test en salones separados, o la aplicación de este test puede ser alternada con otra actividad. No es necesario aplicar el formato figural individualmente a los niños después de que éstos hayan aprendido a dibujar con lápices o lápices de colores.

El tiempo real para que el alumno realice los tests figurales es de 30 minutos. Por ende, se deben programar por lo menos 45 minutos libres de interrupciones para cubrir las instrucciones preliminares, repartir los tests, etc. Por lo general, el interés del alumno en los tests es tan alto que la fatiga no representa un problema y esto le permite realizar todo el test de una sola vez. Sin embargo, si la fatiga se hace evidente, el examinador puede darle al grupo una breve pausa entre las actividades (después de realizar una o dos de las actividades).

Si ambos tests, el figural y el verbal, se van a aplicar consecutivamente, es recomendable que se realicen en dos períodos diferentes; o por lo menos se debe realizar una pausa entre los dos tests.

APLICACIÓN DE LOS TESTS FIGURALES

Esta sección contiene las instrucciones para la aplicación de los Tests Figurales de la batería de los *Tests de Pensamiento Creativo de Torrance*, incluyendo la formulación de los comentarios y las instrucciones que el examinador da a los estudiantes. Los comentarios preliminares se presentan en comillas y pueden modificarse un poco para adecuarse apropiadamente a las condiciones especiales durante la aplicación del test. Las instrucciones específicas para los estudiantes de las tres actividades del test están impresas en **negrita**. Estas instrucciones en **negrita** deben leerse de este manual exactamente como están escritas sin modificaciones.

Se sabe que siempre se realizarán algunas pequeñas modificaciones durante la aplicación del test, dependiendo del propósito y las condiciones del test. Debido a que esta batería puede ser usada desde el preescolar hasta niveles de estudios de postgrado, se tendrán que hacer algunas pequeñas modificaciones por diferencias que puedan presentar los examinandos en la habilidad para escribir, en el vocabulario, entre otros. Esto es válido sobre todo en la orientación inicial o calentamiento; sin embargo, la medición del tiempo y las otras instrucciones dadas por el examinador deben ser lo más uniformes posible. Algunos examinadores podrían ser más flexibles en cuanto al tiempo con los niños de la escuela primaria, a quienes se les dificulta plasmar sus ideas, por poseer habilidades pictóricas limitadas. Sin embargo, estos examinadores deben reconocer que las normas dadas en este manual no se aplican. Los cambios en los límites de tiempo también pueden afectar la confiabilidad y validez de las mediciones, pero se debe realizar un extenso trabajo de investigación antes de poder determinar la naturaleza exacta de estos cambios.

Instrucciones preliminares para los estudiantes

Si uno de los tests figurales se aplica solo o antes del test verbal, se debe usar una orientación similar a la que se presenta en los próximos párrafos. Si se aplica después de un formato verbal se necesitará añadir alguna explicación u

orientación corta. El examinador podría simplemente decir que en el primer folleto los alumnos expresaron sus ideas mediante palabras; por otro lado, en este folleto expresarán sus ideas de otras maneras.

Antes de repartir los tests, el docente o examinador debería dar una breve orientación que tenga sentido para ese grupo en particular, que sea franca, que incremente el interés y motive el desempeño de los participantes. Se puede usar alguna modificación de la siguiente instrucción:

“Creo que se divertirán mucho haciendo las actividades que hemos planificado para esta hora de clase. Vamos a hacer algunas actividades que les darán la oportunidad de ver qué tan buenos son para crear nuevas ideas y resolver problemas. Estas actividades requerirán de toda la imaginación y habilidad de pensamiento que tengan. Así que espero que se concentren mucho y se diviertan”.

Si va a haber aplicaciones sucesivas del test o un formato alternativo de éste, es una buena idea informar sobre esta condición incluso en la aplicación inicial. Las aplicaciones sucesivas del test son a menudo planificadas en programas experimentales diseñados para evaluar la relativa efectividad de los métodos, materiales, innovaciones organizacionales y afines, y pueden ser explicadas junto con el propósito del programa completo. Se puede dar una explicación como la siguiente:

“Uno de los aspectos que nos gustaría averiguar es cómo ustedes mejoran su habilidad de crear nuevas ideas, usar su imaginación y resolver problemas ahora y después. Si quisiéramos saber cuánto aumentan en estatura y peso durante un período de tiempo en particular, los pesáramos o los mediríamos ahora, y de nuevo al final de ese período. Esto es lo que queremos hacer en cuanto a su habilidad para crear ideas. Vamos a medir su habilidad para crear ideas hoy y al final del año escolar (trimestre, mes, etc.). Queremos obtener hoy una medida lo más exacta posible, así que concéntrense mucho y hagan lo mejor posible”.

Dentro del contexto de la situación, la actividad debe realizarse de una manera en la cual los examinandos no se sientan amenazados, a menos que algún factor de estrés sea parte intencional del diseño experimental.

Instrucciones específicas para la aplicación de las actividades del test

En este momento reparta los tests. Después haga que cada participante llene los espacios en blanco en la parte superior de la hoja cuidadosamente. Asegúrese de que escriban el año como parte de la fecha para que de esta manera no haya confusión o pérdida innecesaria de datos en estudios longitudinales o estudios que incluyen diseños pre-test y post-test.

Los niños del preescolar y de la primaria necesitarán asistencia para escribir y para la ortografía. También cabe la posibilidad de que el docente o el examinador escriba por adelantado la información de cada estudiante, obtenida de los registros escolares, en la portada de los tests, y así cada estudiante recibirá “su propio” test.

Después de que cada test haya sido identificado con el respectivo nombre del alumno, lea las siguientes instrucciones:

En este cuadernillo hay tres actividades muy interesantes para realizar. Todas ellas les darán la oportunidad de usar su imaginación para crear ideas y unir las de diversas maneras. En cada actividad queremos que ustedes creen las ideas más interesantes e inusuales posibles, ideas que nadie más en este salón pueda crear. Después de que creen una idea sigan añadiéndole cosas y haciéndola más compleja para que cuente la historia más interesante y emocionante posible.

Tendrán un límite de tiempo para cada actividad, así que usen bien su tiempo; trabajen rápido pero no se apresuren. Traten de seguir creando ideas, pero si se les acaban las ideas antes de que termine el tiempo, sigan sentados tranquilamente y esperen hasta que se les diga que pasen a la próxima página.

Si tienen alguna pregunta después de que empezemos, no la hagan en voz alta. Levanten la mano y yo me acercaré a responderles la pregunta individualmente.

Si no hay preguntas en este momento, proceda con la primera actividad. Si hay preguntas con respecto a las instrucciones, intente responderlas repitiendo las instrucciones con palabras que la persona entienda o explique más detalladamente las instrucciones del cuadernillo. Evite dar ejemplos o ilustraciones de “respuestas modelos”, ya que esto tiende a reducir la originalidad y en algunos casos incluso reduce el número de respuestas producidas. Por sobre todo, intente mantener una relación amistosa, cómoda y cordial con el grupo.

Pídale al grupo pasar a la segunda página, Actividad #1, CONSTRUIR FIGURAS. Pídale a aquéllos examinandos que puedan, que lean con usted las instrucciones que se presentan a continuación:

En la página opuesta aparece una forma curvilínea. Piensa en una figura u objeto el cual puedas dibujar incorporando esta forma.

Piensa en un objeto en el cual nadie haya pensado. Continúa añadiendo nuevas ideas a tu primera idea de modo que cuente la historia más interesante y emocionante posible.

Cuando completes tu dibujo piensa en un nombre o título y escríbelo al pie de la página en el espacio señalado. Trata de que tu título sea único e ingenioso, y que te sirva para contar una historia. (Los examinadores y docentes anotarán los títulos de los niños que necesiten ayuda).

Empiecen con su dibujo y traten de hacerlo diferente al de los demás y que cuente una historia lo más completa e interesante posible. Tienen diez minutos.

La mayoría de los examinandos estarán ansiosos por empezar, así que responda cualquier pregunta lo más rápido posible y permítales que empiecen a trabajar. Cuando pasen aproximadamente **9 minutos**, recuérdelos a los alumnos que no hayan titulado sus dibujos al pie de la página 3 que empiecen a hacerlo y anímeles a que lo hagan.

Con un cronómetro calcule **10 MINUTOS** antes de indicar que esta parte del test ha terminado. Pídale al grupo que pase a la página 4, Actividad #2, COMPLETAR FIGURAS. De nuevo pídale al grupo que lea las instrucciones

mientras usted las lee en voz alta (excepto por supuesto con niños muy pequeños que no pueden leer):

Puedes dibujar objetos o figuras interesantes al añadir líneas a las figuras incompletas en ésta y en la próxima página. De nuevo, trata de pensar en alguna figura u objeto en el cual nadie haya pensado. Trata de que tu dibujo nos diga un cuento completo e interesante, añadiendo y construyendo nuevas ideas sobre la primera. Piensa en un título o nombre para cada uno de los dibujos y escríbelo debajo de cada cuadro al lado del número de la figura.

Muy bien, ¡empiecen ahora! Tienen 10 minutos.

Si algunos examinandos están molestos por el hecho de no haber terminado, tranquilícelos de una manera muy sencilla al decir algo como lo siguiente:

“Noto que ustedes trabajan de diferentes maneras. Algunos terminaron los diez dibujos muy rápido y luego comenzaron a añadir nuevas ideas a los dibujos que ya habían hecho. Algunos terminaron sólo algunos de los dibujos pero lograron que cada uno de ellos contara una historia muy completa. Continúen trabajando de la manera que les resulte más natural y cómoda.”

Con un cronómetro calcule **10 MINUTOS** antes de indicar que esta parte de del test ha terminado. Pídale al grupo que pase a la página 6, Actividad #3, **LÍNEAS PARALELAS**. De nuevo pídale al grupo que lea las instrucciones mientras usted las lee en voz alta:

En diez minutos trata de hacer el mayor número de objetos o figuras a partir de los pares de líneas rectas que tienes debajo y en las próximas dos páginas. Los pares de líneas rectas deben ser la parte más importante de lo que hagas. Con un lápiz o lápiz de color agrega líneas a los pares de líneas para completar una figura. Tú puedes

colocar marcas entre las líneas, sobre ellas, o afuera de ellas; donde quieras con tal de hacer tu dibujo. Trata de pensar en cosas que nadie haya pensado. Haz muchos dibujos u objetos diferentes y coloca todas las ideas que puedas en cada uno. Haz que los dibujos cuenten una historia lo más completa e interesante posible. Colócales los nombres o títulos en los espacios proporcionados para tal fin.

Muy bien, empiecen ahora. Tienen 10 minutos.

A pesar de que las instrucciones indican que la actividad incluye tres páginas y que las instrucciones dadas al final de la página 6 indican “pasar a la próxima página”, algunos niños no comprenderán este hecho y preguntarán sobre esto o se les tendrá que recordar sobre este aspecto. Esto también puede ocurrir incluso al aplicar el test en estudiantes universitarios y adultos, así que esté alerta sobre esta posibilidad. Mida el tiempo de la actividad cuidadosamente, usando un cronómetro si es posible.

Después de **DIEZ MINUTOS**, indique que el tiempo se terminó y recoja los tests. Si los niños no pudieron escribir sus propios títulos, esté preparado para entrevistar brevemente a cada niño para así obtener los títulos, de lo contrario no se podrá evaluar el test de manera confiable. Es ideal disponer de uno o dos asistentes para que ayuden en esta tarea cuando se trabaja con niños del preescolar o de la primaria.

CÓMO USAR LA GUÍA DE EVALUACIÓN

Quién puede evaluar los Tests de Pensamiento Creativo

Los estudios sobre la confiabilidad de los evaluadores han mostrado que los individuos especialmente entrenados y experimentados en evaluar o calificar los *Tests de Pensamiento Creativo de Torrance* son capaces de calificar estos tests con un alto grado de confiabilidad. Cabe destacar que se realizó un experimento para responder a la interrogante sobre la confiabilidad de los resultados derivados de evaluadores *sin entrenamiento*. En este experimento, varios docentes regulares y secretarios educacionales evaluaron tests sin haber recibido algún entrenamiento excepto el de estudiar los manuales de evaluación. Los resultados disponibles de los seis docentes y del secretario educacional indican que *cuando se estudia cuidadosamente y se acepta la guía de evaluación*, se obtienen resultados de confiabilidad aceptables. Los promedios de los coeficientes de correlación producto-momento de Pearson entre la calificación de evaluadores entrenados y docentes no entrenados de los tests figurales son: fluidez, .96; flexibilidad, .94; originalidad, .86; y elaboración, .91. Los promedios de los coeficientes de confiabilidad de los tests verbales son: fluidez, .99; flexibilidad, .95; y originalidad, .91. Los resultados del secretario educacional son: fluidez, .99; flexibilidad, .98; originalidad, .76; y elaboración, .87. La confiabilidad más baja para la originalidad parece ocurrir cuando el evaluador rechaza la guía de evaluación y la sustituye con su propio concepto de originalidad. Se puede encontrar un análisis más completo sobre el estudio de la confiabilidad del evaluador en el Manual Normativo-Técnico.

Estos hallazgos sugieren que no es necesario tener un entrenamiento especial en evaluar estos tests para asegurar resultados confiables. Lo que sí parece ser necesario es que el evaluador *lea y siga la guía de evaluación de la manera más precisa posible, aceptando los estándares de la guía como la base de juicio*.

Procedimientos para la Evaluación

1. Lea la guía de evaluación tomando en cuenta su organización. Si el examinador todavía no comprende del todo los conceptos de fluidez, flexibilidad, originalidad, y elaboración, debería leer algún material complementario* sobre las bases teóricas de los *Tests de Pensamiento Creativo de Torrance*. También debería familiarizarse con las bases teóricas de las tareas de las tres actividades del test figural que forman parte de esta batería.

2. Relea la guía de evaluación después de conocer toda la información complementaria, localizando las respuestas en las listas de las categorías de calificación y los valores de originalidad. Sin embargo, primero determine si la respuesta es calificable, es decir, si tiene relevancia con respecto a la tarea de la actividad. No se deben realizar anotaciones o tabulaciones en la hoja de evaluación para las respuestas que son consideradas como “no calificables”.

3. Ahora, el examinador debería estar preparado para comenzar a evaluar. Una hoja de evaluación (véase reproducción en la página 65) ha sido diseñada para reducir la cantidad de tiempo necesario para evaluar un test y para incrementar la confiabilidad de la calificación. Después de escribir la información personal del examinando y otra información relevante, se sugiere proceder de la siguiente manera:

Paso 1. Evaluar la actividad de Construir Figuras. Determine por medio de la Guía de Evaluación el valor de originalidad de la respuesta y anote este puntaje en la casilla titulada “Orig.” debajo de “Actividad #1”. Después determine el puntaje de elaboración y escriba este número debajo de la columna titulada “Elab.” de la “Actividad #1”.

Paso 2. Evaluar la actividad de Completar Figuras. Usando la guía de evaluación determine el valor de originalidad y la categoría de flexibilidad para la primera respuesta y escriba estos números en las columnas tituladas “Categ.”

* Se recomienda especialmente leer las secciones introductorias del Manual Normativo-Técnico. Véase también las publicaciones enumeradas en la Introducción de este manual y en la extensa bibliografía del Manual Normativo-Técnico.

y “Orig.” debajo de “Actividad #2”. Si la respuesta es cero o un punto, la categoría de flexibilidad se pondrá entre paréntesis a la izquierda de la respuesta tal y como dice la guía de evaluación de originalidad. Será necesario encontrar la categoría de las respuestas de dos puntos en la lista de las categorías de flexibilidad. Ahora determine el puntaje de elaboración de la primera respuesta y escríbala en la columna de “Elab.” debajo de “Actividad #2”. Para indicar omisiones, trace una línea en los espacios correspondientes.

Paso 3. Evaluar la actividad de Líneas Paralelas. Usando la guía de evaluación determine para cada respuesta calificable la categoría de flexibilidad, el valor de originalidad y el puntaje de elaboración, y escríbalos en los espacios correspondientes en la hoja de evaluación. Se sugiere que el examinador comience con la guía de evaluación de originalidad. En esta guía, hay una lista de las respuestas más frecuentes ordenadas alfabéticamente con sus valores de originalidad y las categorías de flexibilidad. Por lo tanto, es fácil buscar los números de las categorías de las respuestas menos frecuentes o las respuestas de tres puntos.

Paso 4. Resumir los resultados. El examinador está ahora listo para resumir las puntuaciones en el espacio llamado “Resumen de Puntajes” en el lado derecho de la hoja de evaluación. Ya que hay una sola respuesta para la Actividad #1 y a ésta no se le evalúa la flexibilidad y fluidez, simplemente transfiera los puntajes de originalidad y elaboración a la casilla de calificación, escribiéndolos en las columnas de “Orig” y “Elab” para la “Act. #1”. El puntaje de fluidez de la Actividad #2 puede determinarse directamente al ver el número marginal adyacente a la última respuesta, si no hubiese omisiones o respuestas no calificables. De lo contrario, será necesario contar el número de respuestas calificables. Para determinar el puntaje de flexibilidad tache repeticiones de categorías bajo la columna “Categ.” y cuente las respuestas restantes. Para obtener el puntaje de originalidad simplemente sume los valores anotados en la columna “Orig.” bajo la casilla de Actividad #2. De igual forma se obtiene el puntaje de elaboración. Los puntajes de la Actividad #3 son determinados de la misma manera que en la Actividad #2. Los puntos extras por originalidad otorgados por combinar dos o más figuras en la Actividad #3 se deben sumar con los otros

puntos de originalidad. Los procedimientos para otorgar puntos extras se describen en las páginas 58 y 59.

El examinador puede enfrentarse con una situación de evaluación en la cual una actividad fue completamente omitida por el examinando. Puede ocurrir una omisión por diversas causas psicológicas (rigidez, ansiedad por el test, etc.) que pueden inhibir el comportamiento creativo. Si esto ocurriese, el examinador debe anotar ceros como puntajes en el resumen de puntajes y proceder como se indica.

Ahora el examinador debería estar listo para calcular los puntajes totales para cada una de las cuatro columnas de la casilla de “Resumen de Puntajes”. Éstos son los puntajes brutos de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración para el test figural. En muchos casos no se necesitará seguir calculando, pero para ciertos objetivos el examinador deseará convertir estos puntajes brutos en puntuaciones estándares o puntuaciones T*. Esto debería realizarse cuando el evaluador lo considere necesario para algún tipo de puntaje compuesto o total, para cuando quiera determinar las fortalezas relativas de los cuatro tipos de habilidades (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración) de un individuo o grupo, o para cuando quiera comparar el rendimiento de un individuo con algunos de los grupos de comparación, para lo cual se da información en el manual técnico. La información para convertir los puntajes brutos en puntuaciones (T) estándares se incluyen en el Manual Normativo-Técnico.

4. Tanto Inmediatamente como algún tiempo después de evaluar el test, el examinador deseará obtener algún indicio de la confiabilidad de la calificación. Si es posible, él debería hacer que otra persona evalúe cuatro o cinco calificaciones que él mismo evaluó y luego discutir las discrepancias. Luego, con una muestra

*Véase estadísticas estándares o un texto de tests y mediciones para la explicación de estas puntuaciones.

de 20 a 40 calificaciones, el examinador podrá calcular los coeficientes de confiabilidad + para cada una de las cuatro puntuaciones. Otro método útil de revisión es el de evaluar de nuevo un conjunto de tests después de un lapso de tiempo de una o más semanas. Este tipo de revisión será muy fácil, si se usan las hojas de evaluación.

+ Este coeficiente resulta de calcular la correlación entre los puntajes encontrados por dos evaluadores en el mismo conjunto de tests. La mayoría de los textos de estadística explican los métodos de cálculo.

GUÍA DE EVALUACIÓN PARA LOS TESTS FIGURALES, FORMATO A

La edición actual de la guía de evaluación Figural A incluye los valores de originalidad revisados, incluidos en la edición de enero de 1970. Esos valores están basados en una muestra ampliada de 500 individuos e incorpora una creciente extensión de la muestra para incluir estudiantes universitarios. Un estudio comparativo ha mostrado que los puntajes promedios de originalidad de los cuadernillos del Test Figural A evaluados utilizando los valores originalmente publicados, no son afectados cuando se evalúan usando los valores de la edición de 1970.

A cada una de las tres tareas se les evaluarán la *originalidad* y *elaboración*, y a las actividades de Completar Figuras y Líneas Paralelas se les evaluarán también la *fluidez* y la *flexibilidad*. Las siguientes páginas contienen las instrucciones para determinar estos puntajes.

Actividad #1: CONSTRUIR FIGURAS

Originalidad

La guía de evaluación de originalidad en la actividad de Construir Figuras está basada en las respuestas de 500 sujetos, que van desde niños de preescolar hasta estudiantes universitarios. La evaluación se establece en una escala que abarca desde el cero hasta cinco de acuerdo con la frecuencia de aparición en los 500 tests analizadas. Las respuestas que aparecen en un cinco por ciento o más de las veces no reciben puntos. Otras respuestas obvias como una “lágrima”, “gota”, “pera” y afines también se evalúan con un cero. Respuestas que aparecen entre 4,00 % y 4,99 % de las veces reciben un punto; las respuestas que se encuentren entre 3,00 y 3,99 % reciben dos puntos, a aquellas que aparezcan entre 2,00 y 2,99 % de los casos se les otorga tres puntos y aquellas que se encuentren entre 1,00 y

1,99 obtienen cuatro puntos. Todas las demás respuestas que muestran una fortaleza imaginativa y creativa obtienen cinco puntos. La guía que se presenta más adelante contiene una lista de las respuestas que están incluidas en las primeras cinco categorías, pero las respuestas que recaen en la sexta categoría son relativamente únicas y sólo algunas de las más frecuentes están incluidas en la lista.

NOTA: el concepto de “fortaleza creativa” es muy importante y el examinador debería intentar dominarlo bien. Posiblemente la mejor manera de lograrlo es estudiando las respuestas asignadas con sus valores de originalidad en la guía de evaluación, considerando las diferencias entre los ejemplos de respuestas de cero puntos (no originales) y las respuestas que muestran fortaleza creativa. También podría ser de ayuda pensar en respuestas que no muestren fortaleza creativa y que requieren poca energía intelectual; para dar respuestas obvias, comunes y aprendidas es necesaria poca energía. En contraste, se requiere más energía intelectual para dar respuestas que van más allá de lo aprendido, practicado, habitual, y lejos de lo obvio y común. De aquí que se piense que este último tipo de respuestas “muestran fortaleza creativa”.

Respuesta	Valor
Árbol	5
Auto	5
Ave(s)	3
Avión	5
Boca	5
Chica (señorita, mujer)	1
Círculo	0
Cohete	5
Conejito	4
Conejo	4
Dinosaurio	5
Diseño abstracto sin título significativo	0
Flor	4
Gallina	4
Gato	4
Globo	4
Green de golf	5

Hombre (cualquier tipo excepto del espacio exterior)	0
Hombre (del espacio exterior)	3
Hombre huevo; Intelectual (cerebrito), etc.	3
Huevo (de Pascua)	0
Huevo (que no sea de Pascua)	0
Huevo (en cesta)	0
Humpty Dumpty (huevo antropomorfo de poemas infantiles)	4
Insecto	4
Lágrima	0
Laguna (lago)	5
Monstruo	5
Nariz	3
Nave espacial	3
Nube	5
Objeto volador (incluye OVNI)	5
Ojo	4
Oreja (humana)	4
Oreja (animal)	5
Pato	5
Pez	5
Piscina	5
Ratón	4
Roca	5
Rostro (humano)	2
Sol	4
Sombrero	5
Tortuga	5

Originalidad del Título (Opcional. Puede contarse como parte del Puntaje Verbal.*)

Los títulos se evalúan en una escala de cero a tres con respecto a la originalidad o ingenio, siguiendo los siguientes criterios:

- 0 Títulos obvios, como “Hombre”, “Huevo”, “Conejo”, etc.

* Véase el Manual Normativo-Técnico para más detalles y aclaratorias sobre este punto.

- 1 Título descriptivo simple en un nivel concreto, que incluye una clase más un modificador, como “Hombre con una oreja grande”, “Un huevo con manchas”, “Un conejo de Pascua”, etc.
- 2 Título descriptivo e imaginativo en el cual el modificador va más allá de lo concreto, de la descripción física, como “La oreja congelada del tío John”, “El huevo con manchas de Marte”, “El conejo que engañó al tío Remus”, etc.
- 3 Título abstracto pero apropiado que va más allá de lo que se puede ver y que cuente una historia, como “El poderoso Giovanni de los Alpes Congelados”, “Un pájaro en una jaula con mil ojos”, “El conejito dorado de la princesa Mona”, etc.

Elaboración

Dos premisas sustentan la evaluación de la elaboración para la actividad de Construir Figuras. La primera es que la respuesta mínima y primaria a la figura de estímulo es una sola respuesta. La segunda es que la imaginación y la exposición de detalles es una función de la habilidad creativa, apropiadamente denominada elaboración.

Por lo tanto, al evaluar la elaboración se le otorga un punto a cada detalle (idea) pertinente añadido a la figura estímulo, a sus límites y/o al espacio que la rodea. Sin embargo, la respuesta básica por sí misma debe tener algún sentido antes de que la elaboración tenga algún valor o pueda ser evaluada.

Se otorga *un* punto por:

1. Cada detalle esencial de la respuesta total; pero una vez que esa clase de detalle sea evaluada, no se cuentan más respuestas de esa misma clase. En otras palabras, por cada *idea* adicional que contribuya a la historia que las figuras cuentan se atribuye un punto de elaboración, pero no a más representaciones de la misma idea. Así la idea “agujeros en el queso” en el Ejemplo #2, página 29 sólo obtiene un punto de elaboración, pero no *cada* agujero; los “ladrillos” en el Ejemplo #3,

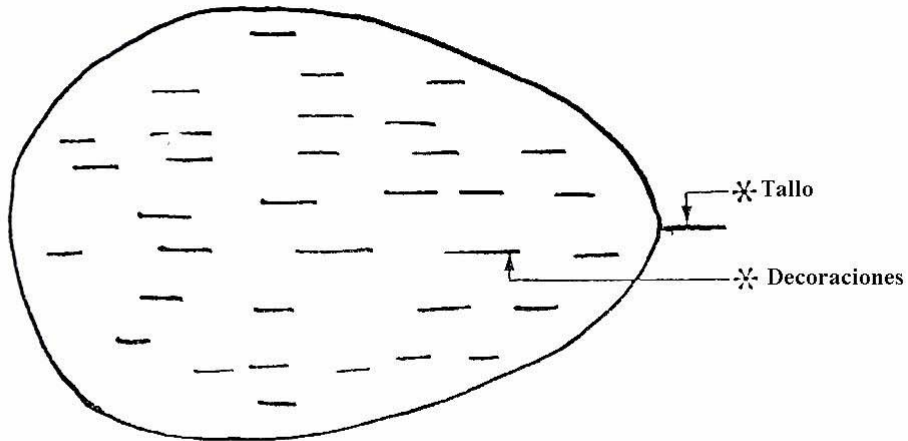
página 63 obtienen un solo punto por la idea, no un punto por *cada* ladrillo. Por otro lado, cada cactus en la muestra de la Actividad #1, página 66 recibe un punto porque cada uno *añade* una idea –anchura, dimensión, profundidad, tamaño, etc.

2. Color, cuando éste añade una idea a la respuesta básica.
3. Sombras hechas deliberadamente (no sólo seguir pasando el lápiz sobre las líneas de nuevo).
4. Decoración, sólo cuando se hace con ese propósito.
5. Cada variación importante (no de cantidad) del diseño el cual tiene sentido con referencia a la respuesta total.
6. Cada elaboración en el título que vaya más allá de la denominación mínima descriptiva.

Si una línea divide una porción del dibujo en dos, cuente las dos partes. Si la línea tiene algún significado (por ejemplo, cinturón, vuelta o ruedo de un pantalón, costura, bufanda, una pieza de una ventana, etc.) otorgue un punto adicional por cada ítem.

Los siguientes ejemplos de tres niveles de elaboración se presentan como ilustraciones:

Ejemplo #1

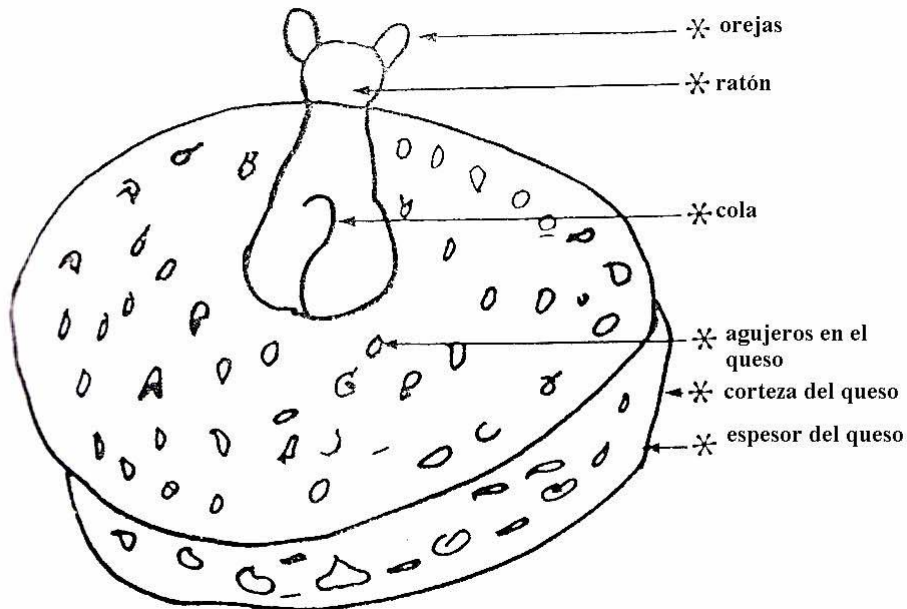


Título: Pera

Puntos mostrados con un
asterisco *

Puntaje de elaboración:2

Ejemplo #2



*

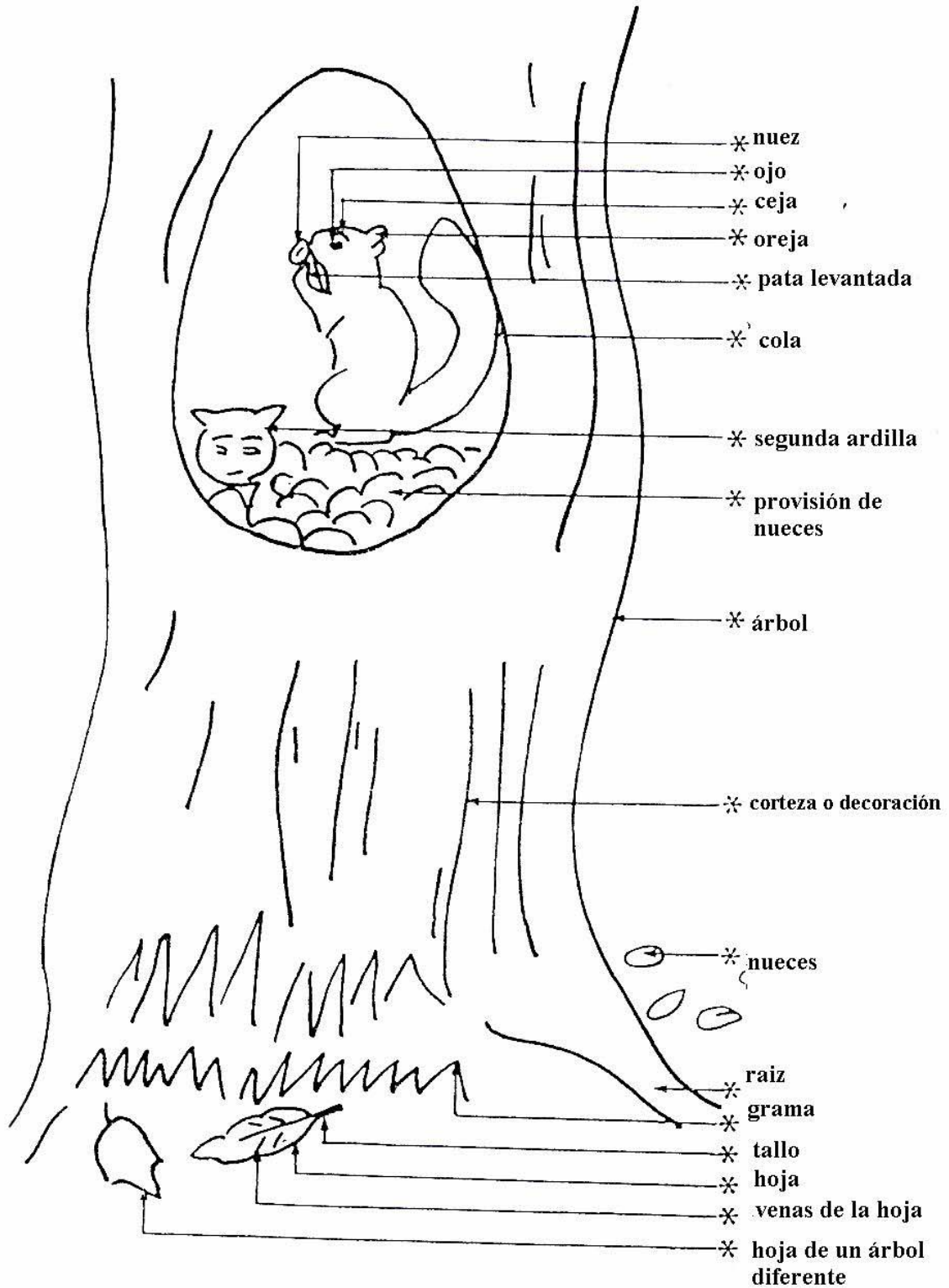
*

Título: Un ratón gordo en el cielo de queso

Puntaje de elaboración: 8

Nota: el objeto básico es el bloque de queso hecho a partir del estímulo. Los puntos son otorgados por las ideas añadidas al objeto básico.

Ejemplo #3



Título: Festival de Otoño en la Tierra de las Ardillas

Puntaje de elaboración: 19

Nota: aquí la respuesta básica es el agujero o nido de la ardilla

Actividad #2: COMPLETAR FIGURAS

Fluidez

El puntaje de fluidez para la actividad de Completar Figuras se obtiene al contar el número de figuras completadas. La calificación máxima es de 10 puntos.

Flexibilidad

La calificación de flexibilidad se obtiene contando el número de diferentes categorías en las cuales las respuestas están incluidas. Tanto el dibujo como el título deben tomarse en cuenta para determinar la categoría. Más adelante se presenta una lista de categorías que abarcan aproximadamente 99% de las respuestas dadas. Se deberán crear nuevas categorías para aquellas respuestas que no se puedan clasificar en ninguna de las categorías de la lista. Esto se puede indicar en la hoja de evaluación escribiendo “X1” para la primera categoría nueva creada, “X2” para la segunda nueva categoría, etc. Sin embargo, raramente esto será necesario. (Estos números de categorías que acompañan las respuestas de cero y un punto de originalidad pueden anotarse en la hoja de evaluación al mismo tiempo que se determinan los valores de originalidad. El número de categoría de las respuestas de dos puntos se puede buscar en la siguiente lista).

1. **ACCESORIOS:** anteojos, bolso, brazalete, collar, corona, monóculo, sombrero, etc.
2. **AERONAVE:** aviones, avión a reacción, bombarderos, cohetes, naves espaciales, etc.
3. **ALIMENTOS:** caramelo, chupeta, rosquilla, hamburguesa, helado, malvavisco, nueces, pan (hogaza), pastel, perro caliente o *hot dog*, piruleta, tostada, etc.
4. **ÁNGELES:** otras formas celestiales, incluyendo alas de ángel.
5. **ANIMAL:** incluye rostros y cabezas de animales: caballo, cabra, camello, caracol, cerdo, ciervo, cocodrilo, elefante, gato, león, oso, perro (incluye razas específicas, tales como el Poodle Francés, Collie, etc.), rana, ratón, simio, toro, etc.
6. **ÁRBOL:** todos los tipos de árboles, acebo, árbol de navidad, etc.

7. **ARMA:** arco y flecha, cañón, honda o china, pistola, rifle, etc.
8. **ARTÍCULOS DEL HOGAR:** cafetera, cepillo, cepillo de dientes, cucharón, escoba, percha, perchero, reloj, taza de té, tazón, vajilla de plata, etc.
9. **ARTÍCULOS ESCOLARES Y DE OFICINA:** clip, cuaderno, papel, pisapapeles, sobre, etc.
10. **AUTO:** automóvil, auto de carreras, camión, tractor, etc.
11. **AVE, AVE DE CORRAL:** cisne, flamenco, gallina, gaviota, grulla, pato, pavo real, pingüino, pájaro carpintero, pavo, pollo, etc.
12. **BARCO:** barco-vivienda o casa flotante, buque, canoa, velero, etc.
13. **BASTÓN:** bastón de caramelo, bastón (para caminar), etc.
14. **CAJA:** incluye paquetes, obsequios, regalos, etc.
15. **CALZADO:** botas, zapatillas, zapatos, etc.
16. **CARRETERA Y SISTEMA DE CARRETERAS:** autopista, autopista de peaje, carretera, mapa de carretera, puente, etc.
17. **CLIMA:** arco iris, gotas de lluvia, lluvia, relámpago, tormenta de nieve, tornado, etc.
18. **COMETA O PAPAGAYO (juguete).**
19. **CRUZ:** Cruz Cristiana, Cruz Roja, etc.
20. **CUERPOS CELESTES:** constelación, eclipse, estrella, la Osa Mayor, luna, sol, etc.
21. **DEPORTES:** carrera, diamante o cuadro (béisbol), pista de carrera, poste de la portería, etc.
22. **DIBUJO ESQUEMÁTICO DE LA FIGURA HUMANA:** (véase FORMA HUMANA: no use una nueva categoría).
23. **DISEÑO O DECORACIÓN:** cualquier tipo de diseño abstracto que no pueda ser identificado como un objeto, arte moderno, lazo, desorden, etc.
24. **EDIFICACIÓN:** casa, casa de animales, casa oriental, colmena, edificio de apartamentos, hotel, iglesia, pagoda, templo, etc.
25. **EDIFICACIÓN, PARTES DE UNA:** paredes, piso, puerta, tejado, ventana, etc.

- 26. ENTRETENIMIENTO:** bailarín, circo, cantante, maestro de ceremonias, etc.
- 27. ESCALERA DE MANO**
- 28. ESPACIO:** astronauta, hombre cohete, plataforma de lanzamiento, etc.
- 29. FLOR:** cactus, margarita, tulipán, etc.
- 30. FOGATA.**
- 31. FORMAS O DISEÑOS GEOMÉTRICOS:** círculo, cono, cuadrado, cubo, rectángulo, rombo, triángulo, etc.
- 32. FRUTA:** banana, cerezas, limón, manzana, naranja, pera, tazón de frutas, uvas, etc.
- 33. GEOGRAFÍA:** acantilado, lago, montaña, océano, olas, río, playa, volcán, etc.
- 34. GLOBO:** uno solo o varios.
- 35. HABITACIÓN O PARTE DE UNA HABITACIÓN:** esquina de una habitación, pared, piso, etc.
- 36. HERRAMIENTA:** hacha, martillo, martillo de carpintero, rastrillo, etc.
- 37. HUELLAS DE ANIMALES**
- 38. HUEVO:** incluye al huevo de Pascua, huevos fritos, personajes ficticios antropomorfos con forma de huevo como Humpty Dumpty, etc.
- 39. INSECTO:** abeja, araña, bicho, escarabajo, gusano, hormigas, luciérnaga, mariposa, mosca, oruga, pulga, mantis religiosa o santateresa, tarántula, etc.
- 40. JUGUETE:** caballito mecedor, caja de sorpresas (con un muñeco a resorte), títere, yoyo, etc.
- 41. LETRAS:** del alfabeto, una sola o en bloques.
- 42. LIBRO:** uno solo o en una estantería, periódicos, revistas, etc.
- 43. LUZ:** farol, foco o reflector, lámpara, lámpara mágica, luz eléctrica, vela, etc.
- 44. MÁQUINA:** máquina expendedora de refrescos, máquina reductora, robot, etc.

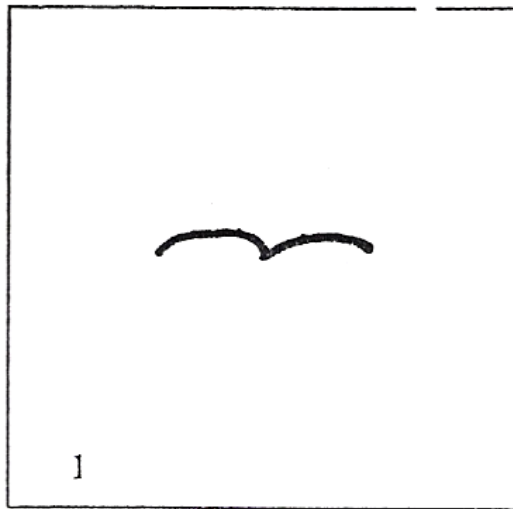
- 45. MATERIAL DE CONSTRUCCIÓN:** ladrillo, madera, piedra, tubería, etc.
- 46. MOBILIARIO:** cama, escritorio, mesa, silla, televisor, etc.
- 47. MUÑECO DE NIEVE**
- 48. MÚSICA:** arpa, atril, carillón, clave de sol, instrumentos de banda, mástil de violín, notas musicales, piano, platillos, silbato, tambor, violín, etc.
- 49. NUBE:** cualquier tipo de nube o formación de nubes, cielo, etc.
- 50. NÚMEROS:** uno sólo o en bloques.
- 51. PARAGUAS**
- 52. PARTES DEL CUERPO:** boca, corazón, hueso, labios, lengua, manos, nariz, ojo, oreja, pies, etc.
- 53. PELOTAS:** bola de lodo, bola de nieve, pelota de baloncesto, pelota de béisbol, pelota de fútbol, pelota de playa, etc.
- 54. PECES Y ANIMALES MARINOS:** ballena, guppys o peces millón, pez dorado, etc.
- 55. PLANTA:** arbustos, césped, etc.
- 56. RECIPIENTE:** barril, caja, jarra, sombrerera, lata, tanque, etc.
- 57. RECREACIÓN:** caña de pescar, columpio, montaña rusa, piscina, rueda o noria gigante, pista para saltos con esquís, tabla de surf, tenis, tobogán, etc.
- 58. REFUGIO (que no sea una casa):** cobertizo de una granja, tienda de campaña, tipi, madriguera, etc.
- 59. ROPA:** abrigo, blusa, camisa, falda, traje de baño o bañador, pantalones, pantalones cortos o shorts, sombrero, vestido, etc.
- 60. RUEDA:** cámara de aire o tripa, neumático, rueda de carreta, rueda, etc.
- 61. SER HUMANO, FORMA HUMANA:** incluye rostros humanos, persona, personas específicas como Michael Jackson, Paris Hilton, etc., vaquero, etc.
- 62. SERES SOBRENATURALES:** Aladino, bruja, Drácula, demonio, criatura del espacio exterior, fantasma, hada, Hércules, monstruo, etc.

- 63. SÍMBOLO:** bandera, insignia, signo de interrogación, símbolo de la paz, etc.
- 64. SOL Y PLANETAS** (véase CUERPOS CELESTES, no cree una nueva categoría).
- 65. SONIDO:** diapasón, ondas de radar, ondas de sonido de radio, etc.
- 66. TEMPORIZADOR:** reloj de arena, reloj de sol, etc.
- 67. TENEDERO:** día de lavado, otros usos de los tendederos.
- 68. TRANSPORTE SUPERFICIAL:** (véase AUTO, no cree una nueva categoría).

Originalidad

La guía para calificar la originalidad se basa en tabulaciones de las respuestas dadas por 500 sujetos, que van desde niños de preescolar hasta estudiantes universitarios. Una guía separada se ha preparado para cada una de las diez figuras, ya que cada una tiende a provocar respuestas comunes diferentes. Las respuestas de cero y un punto se presentan más adelante. A todas las otras respuestas que muestren imaginación y fortaleza creativa se les otorgará *dos puntos*. Para facilitar el proceso de calificación de la flexibilidad, el número de la categoría se ha colocado en paréntesis a la izquierda de cada respuesta.

FIGURA 1



Cero puntos (5% o más de las respuestas)

- (23) Diseño abstracto sin título significativo
- (11) Ave
- (52) Corazón (incluye el que representa el amor)
- (61) Hombre (de la tierra), incluye chico
- (61) Rostro o cabeza

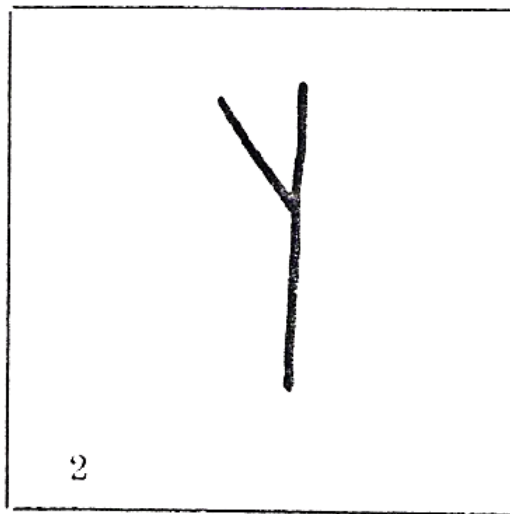
Un punto (2% a 4,99%)

- (1) Anteojos
- (52) Cejas
- (61) Chica o mujer
- (62) Hombre (Marte, etc.)
- (52) Labios, boca
- (32) Manzana(s)
- (62) Monstruo
- (49) Nube

Dos puntos (menos del 2% de las respuestas)

Otras respuestas que muestran fortaleza creativa. Busque la categoría en la lista.

FIGURA 2



Cero puntos (5% o más de las respuestas)

(23) Diseño abstracto sin título significativo

(6) Árboles

(7) Honda o china.

Un punto (2% a 4,99%)

(24) Casa

(61) Chica

(29) Flor

(61) Hombre (chico)

(61) Mujer (chica)

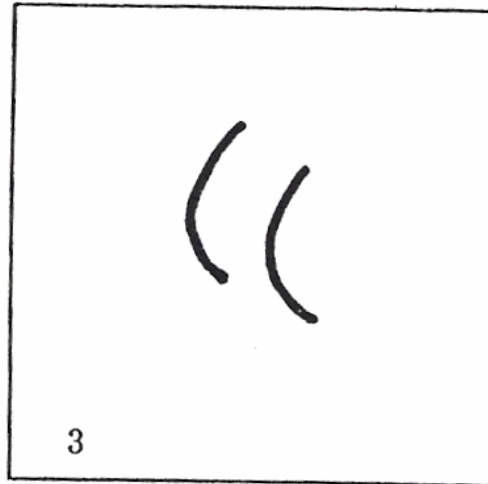
(63) Palabra (símbolo, número, letra, etc.)

(61) Rostro (humano)

Dos puntos (menos del 2% de las respuestas)

Otras respuestas que muestran fortaleza creativa. Busque la categoría en la lista.

FIGURA 3



Cero puntos (5% o más de las respuestas)

(23) Diseño abstracto sin título significativo

(61) Rostro(s)

Un punto (2% a 4,99%)

(5) Animal (rostro o completo)

(7) Arco y flecha

(61) Chica (mujer)

(61) Chico (hombre)

(61) Hombre (chico, incluye dibujo esquemático de la figura humana)

(20) Luna

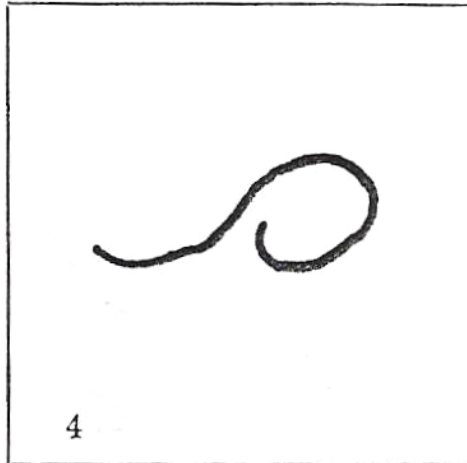
(65) Ondas de sonido

(57) Tobogán

Dos puntos (menos del 2% de las respuestas)

Otras respuestas que muestran fortaleza creativa. Busque la categoría en la lista.

FIGURA 4



Cero puntos (5% o más de las respuestas)

(23) Diseño abstracto sin título significativo

(5) Animal (sin especificar)

(5) Caracol

(61) Rostro

(61) Rostro de un hombre

Un punto (2% a 4,99%)

(33) Agua (olas, piscina, etc.)

(52) Cabello

(61) Chica (mujer)

(61) Cuerpo (hombre)

(5) Gato

(39) Gusano

(61) Hombre

(62) Monstruo (fantasma, etc.)

(52) Nariz

(11) Pato

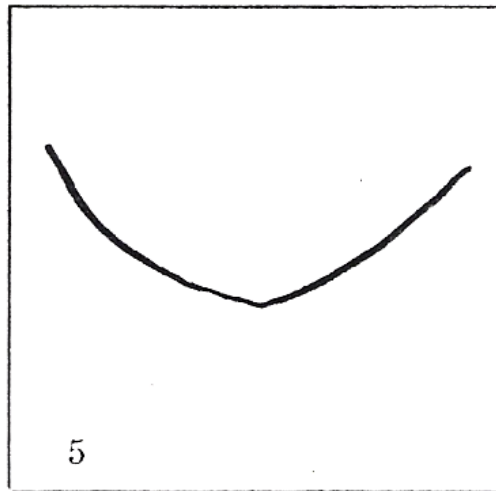
(54) Pez

(5) Serpiente

Dos puntos (menos del 2% de las respuestas)

Otras respuestas que muestran fortaleza creativa. Busque la categoría en la lista.

FIGURA 5



Cero puntos (5% o más de las respuestas)

(23) Diseño abstracto sin título significativo

(12) Barco (o casco)

(12) Barco (vela)

(31) Círculo

(61) Rostro o cabeza

(8) Tazón

Un punto (2% a 4,99%)

(33) Agua (riachuelo, piscina, lago, ola, etc.)

(52) Boca

(57) Hamaca

(38) Huevo(s)

(33) Montañas

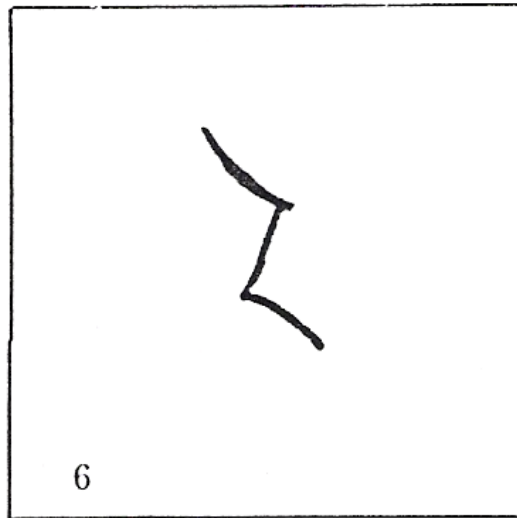
(52) Sonrisa (labios)

(33) Valle

Dos puntos (menos del 2% de las respuestas)

Otras respuestas que muestran fortaleza creativa. Busque la categoría en la lista.

FIGURA 6



Cero puntos (5% o más de las respuestas)

(23) Diseño abstracto sin título significativo

(25) Escalones (escaleras)

(17) Relámpago

(61) Rostro

Un punto (2% a 4,99%)

(6) Árbol

(61) Chica (mujer)

(61) Hombre (chico)

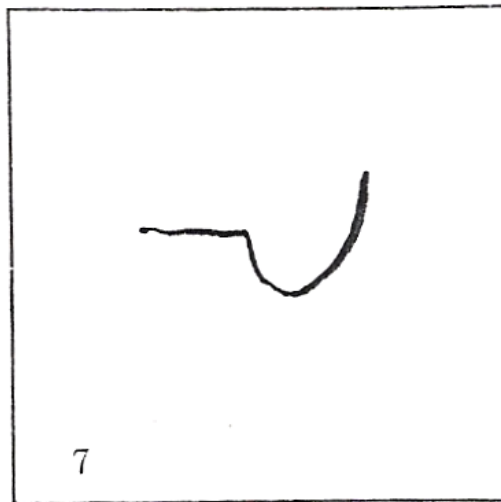
(61) Hombre patinando

(46) Silla

Dos puntos (menos del 2% de las respuestas)

Otras respuestas que muestran fortaleza creativa. Busque la categoría en la lista.

FIGURA 7



Cero puntos (5% o más de las respuestas)

- (23) Diseño abstracto sin título significativo
- (10) Carruaje (calesa)
- (5) Serpiente
- (63) Signo de interrogación(es)

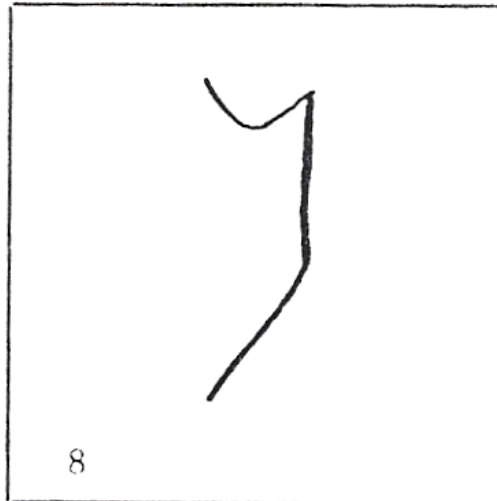
Un punto (2% a 4,99%)

- (10) Auto (carro)
- (8) Cuchara, cucharón
- (8) Cucharón
- (61) Cuerpo (humano)
- (8) Gancho
- (36) Hoz
- (8) Llave
- (63) Palabra (letra, símbolo, número)
- (1) Pipa (de fumador)
- (61) Rostro

Dos puntos (menos del 2% de las respuestas)

Otras respuestas que muestran fortaleza creativa. Busque la categoría en la lista.

FIGURA 8



Cero puntos (5% o más de las respuestas)

(23) Diseño abstracto sin título significativo

(61) Hombre (cabeza y cuerpo)

(61) Hombre, hombres, dibujo esquemático de la figura humana.

Un punto (2% a 4,99%)

(6) Árbol

(61) Chica

(7) Escudo (medieval, etc.)

(62) Monstruo (fantasma)

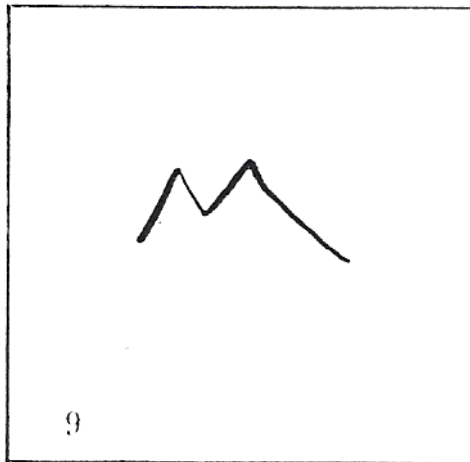
(61) Rostro

(59) Vestido

Dos puntos (menos del 2% de las respuestas)

Otras respuestas que muestran fortaleza creativa. Busque la categoría en la lista.

FIGURA 9



Cero puntos (5% o más de las respuestas)

(23) Diseño abstracto sin título significativo

(5) Conejo

(2) Cohete

(11) Lechuza

(33) Montaña(s)

(61) Monja

Un punto (2% a 4,99%)

(5) Gato

(61) Hombre

(63) Palabra (número, símbolo, letras)

(5) Perro, rostro de perro

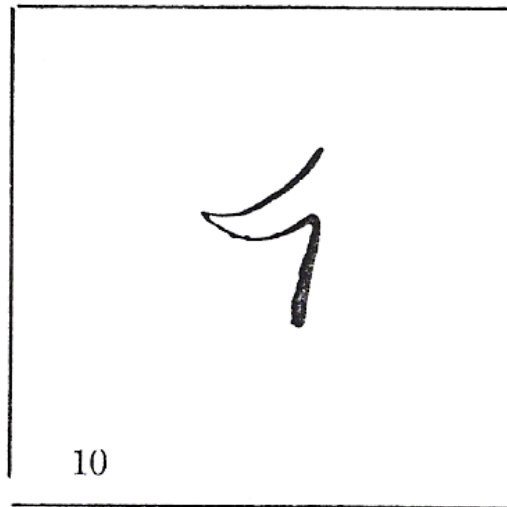
(61) Rostro

(33) Volcán

Dos puntos (menos del 2% de las respuestas)

Otras respuestas que muestran fortaleza creativa. Busque la categoría en la lista.

FIGURA 10



Cero puntos (5% o más de las respuestas)

- (23) Diseño abstracto sin título significativo
- (6) Árbol
- (5) Oso hormiguero
- (11) Pato
- (61) Rostro (boca y nariz solamente)
- (61) Rostro (humano)

Un punto (2% a 4,99%)

- (4) Ángel
- (11) Ave
- (61) Chica
- (61) Figura (humana)
- (52) Nariz (parte del rostro)
- (11) Pájaro loco
- (5) Perro

Dos puntos (menos del 2% de las respuestas)

Otras respuestas que muestran fortaleza creativa. Busque la categoría en la lista

Originalidad del Título (Opcional. Puede contarse como parte del Puntaje Verbal – Véase el Manual Normativo-Técnico)

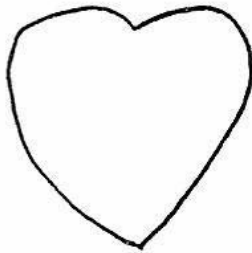
La originalidad y lo ingenioso de cada título se evalúa de acuerdo a los criterios señalados para evaluar este aspecto del desempeño en la actividad de Completar Figuras. Los siguientes ejemplos de títulos para algunas de las respuestas comunes para la Figura 1 ilustrarán el esquema de evaluación:

- 0 Títulos obvios, como “Pájaro”, “Hombre”, “Nube”, “Flor”, etc.
- 1 Títulos descriptivos simples en un nivel concreto, que incluyan una clase más un modificador, como “Pájaro volador”, “Hombre bailante”, “Nube rosada”, “Tulipán”, etc.
- 2 Título imaginativo y descriptivo en el cual el modificador va más allá de lo concreto, de la descripción física, como “Golondrinas de Capistrano”, McGraw sin bebé”, “Nube sin el borde plateado”, “Paraguas para un saltamontes”, etc.
- 3 Título abstracto pero apropiado que va más allá de lo que se puede ver y que cuente una historia, como “Las alas originales sobre el mundo”, “El Rey de corazones en la Tierra del Amor”, “Plataforma de lanzamiento de un ángel”, “Flores lloronas del Valle de la Aflicción”, etc.

Elaboración

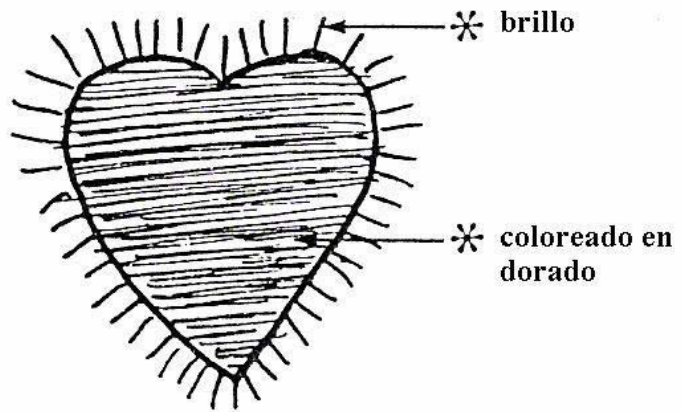
El puntaje de elaboración para las Figuras Incompletas se obtiene de la misma manera como el puntaje de elaboración se obtuvo para la actividad de Construir Figuras. Los siguientes tres ejemplos de respuestas para la Figura Incompleta 1 ilustran las reglas señaladas bajo la actividad Construir Figuras, en cuanto a Elaboración:

Ejemplo #1



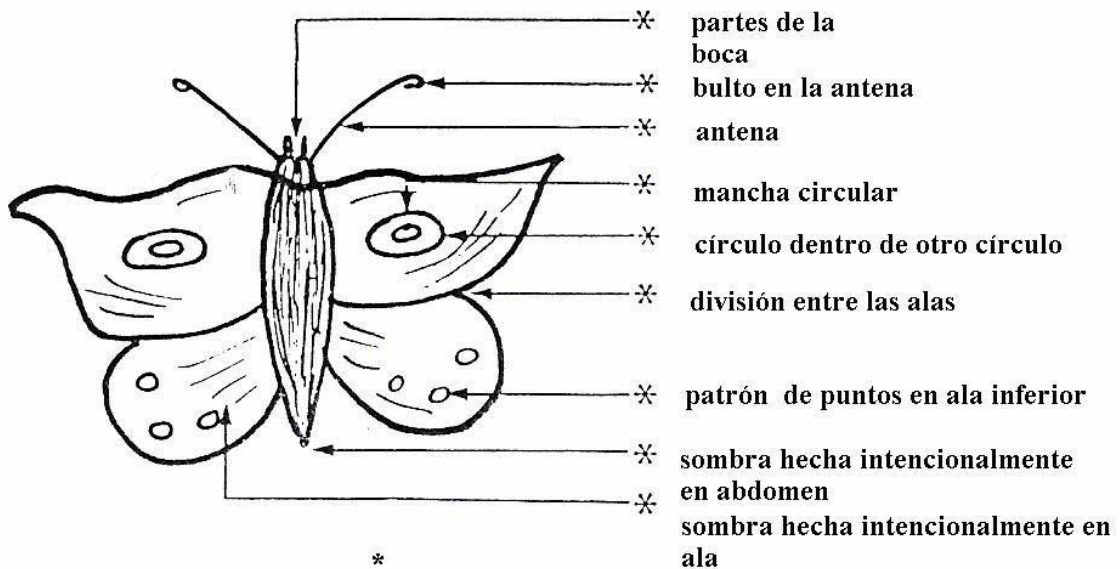
Título: Corazón
Puntaje de Elaboración: 0

Ejemplo #2



*
Título: Corazón de Oro Puntaje de Elaboración :3

Ejemplo #3



*
Título: mariposa de dos ojos

Puntaje de Elaboración: 10

Actividad #3: LÍNEAS PARALELAS

Fluidez

Antes de comenzar a evaluar la actividad de Líneas Paralelas, es importante que se marquen las respuestas repetidas y la relevancia de éstas y que estas respuestas no se consideren en la calificación. Una respuesta relevante se define como aquella que contiene o que hace uso de alguna manera de las líneas paralelas (el elemento estímulo de la actividad). Las respuestas que duplican o repiten una respuesta evaluada anteriormente también se eliminan.

El puntaje de fluidez es simplemente el número de respuestas menos el número de duplicaciones y de respuestas irrelevantes.

Flexibilidad

El puntaje de flexibilidad se obtiene contando el número de categorías diferentes en las cuales las respuestas del sujeto se pueden clasificar. Las siguientes categorías se derivaron de las respuestas de 500 sujetos, que van desde niños de preescolar hasta estudiantes universitarios. En los casos en los que las respuestas no se puedan clasificar en ninguna de las categorías señaladas a continuación, se deberán crear nuevas categorías. Éstas se pueden indicar en la hoja de evaluación anotando “X1” para la primera nueva categoría, “X2” para la segunda nueva categoría, etc. Raras veces esto será necesario, ya que estas categorías cubren más del 99 % de las respuestas dadas por los 500 sujetos.

- 1. ACCESORIOS DE AUTOMÓVILES:** bocina, cámara de aire o tripa, ruedas, etc.
- 2. ALFABETO:** todas las letras del alfabeto - A, B, C, D, etc. y combinaciones de letras, tales como IT.
- 3. ALIMENTOS:** almuerzo, *brownie* o pastel de chocolate y nueces, caña de azúcar, caramelo, cereal, champiñón, chupeta, comestibles, desayuno, emparedado, encurtido, *fudge* o salsa de chocolate o caramelo, galleta, helado, hogaza de pan, huevo, mantequilla de maní, nueces, pastel, perro caliente o *hot dog*, (bolsa de) palomitas de maíz, pinchos, piruleta, polo o paleta helada, refrigerio, queso, soda, *sundae* o copa de helado con sirope, tarta, tocino frito, zanahoria, etc.

4. **ALMACENAJE:** ascensor, silo, etc.
5. **ANEXOS Y ACCESORIOS DE UN EDIFICIO:** ascensor, buzón, cerca, chimenea de una fábrica, edificio contiguo con retrete, manguera de agua, molino de viento, ojo de la cerradura, pestillo, pozo, puerta de vaivén, torre, verja, etc.
6. **ANIMAL O PARTE DE ANIMAL:** burro, caballo, conejo, cuernos, elefante, jirafa, garras, gato, león, mono, murciélago, perro, puercoespín, pulpo, ratones, rostro de cerdo, rostro de perro, tortuga, tigre, etc.
7. **ÁRBOL:** todos los tipos incluyendo el de navidad, árbol decorativo, árbol que da mucha sombra, bosque, cedro, leño, palma, pino, etc.
8. **ARMA AÉREA:** bombas, bombas atómicas, cohetes, flechas, etc.
9. **ARMAS O TRAMPAS** (que no sean armas aéreas): bala, cañón, cargador (de balas), dinamita, escudo, pistola, TNT, torpedo, trampa de osos, etc.
10. **ARTE Y MATERIALES DE ARTE:** arte moderno, cuadro, diseño, diseño abstracto, diseño Indio, juego de artículos de arte, lápices de colores, pintura, tablero de dibujo, etc.
11. **ARTÍCULOS DEL HOGAR** (no incluye el mobiliario): aguja, alfombrilla, aspersor, báscula, batea o tabla de lavar, cafetera, calentador, carrete de hilo, cepillo, cerillos, cocina (estufa), corral de bebé plegable, cortinas de baño, cuchillo, escoba, estante, estera, florero, fregadero, fregona, hervidor, hilo, horno, jabón, matamoscas, olla, papelera, platillo, percha, pimentero, refrigerador, salero, salvamanteles, sartén, tarro de galletas, tazón, tenedor, termostato, tetera, tina, utensilios, vajilla de plata, etc.
12. **ARTÍCULOS ESCOLARES Y DE OFICINA:** bolígrafo, bloc, borrador, carpeta, cuaderno, lápiz, papel, pegamento, regla, sacapuntas, sobre, tinta, etc.
13. **AVE DE CORRAL:** ave, flamenco, gallina, pato, etc.
14. **BEBIDA:** agua, cerveza, coca cola, leche, etc.

- 15. CALLE Y SISTEMAS DE CALLES:** acera, calle, callejón, cuadra, estacionamiento, parquímetro, parte residencial de la ciudad, Wall Street, etc.
- 16. CARRETERA O SISTEMA DE CARRETERA:** autopista, carretera, cruce, puente, etc.
- 17. CIENCIA:** imán, mercurio, microscopio, osciloscopio, telescopio, termómetro, tubo de ensayo, etc.
- 18. CLIMA Y ESTACIONES:** atardecer, lluvia, nieve, paraguas, primavera, rayos del sol, tormenta de nieve, etc.
- 19. CRIATURAS SOBRENATURALES:** ángel, bruja, elfo, fantasma, hada, hombre de la luna, marciano, mujer de la luna, San Nicolás, etc.
- 20. CUERPO O PARTES DEL CUERPO:** boca, brazo, cabello, cabeza, cerebro, dientes, figura, figura femenina, figura masculina, hueso, mano, nariz, ojo, oreja, piernas, pies, rostro, torso, etc.
- 21. CUERPOS CELESTES:** cometa, estrellas, sistema solar, etc.
- 22. DECORACIÓN:** banderines, cinta, lazo, tocado indio, etc.
- 23. DEPORTES:** aparatos de gimnasio, bádminton, bate, los 50 metros planos, carrera de dragsters, catcher o receptor, combate de boxeo, cuadro o diamante (béisbol), estadio (de fútbol americano), gol de campo, gol (de fútbol), marcador, pelota, pista de carrera, pitcher o lanzador, poste de arquería, salto de altura, salto de trampolín, salto con garrocha o pértiga, etc.
- 24. DINERO:** cheque, dinero, dólar, símbolo del dólar, etc.
- 25. EDIFICIO:** banco, cabaña, capitolio, casa, Casa Blanca, choza, edificio Empire State, edificio de apartamentos, escuela, estación de bomberos, estación de tren, faro, fuerte, garaje, gasolinera, granero, hogar, hotel, iglesia, iglú, motel, oficina de correos, palacio, pajarera, perrera, rascacielos, restaurante, ruinas antiguas, Taj Mahal, templo, Torre Rand, Torre de Londres, etc.
- 26. ESCALERA DE MANO:** escalera de mano, escalera de tijera, etc.
- 27. ESCUELA:** afiche, pizarra, reglas de ortografía, tarea, etc.

- 28. ESPACIO:** astronauta, cápsula espacial, Sputnik (satélite soviético), traje espacial.
- 29. FLOR:** flor, tulipán, etc.
- 30. FORMAS GEOMÉTRICAS:** cilindro, cuadrado, cuadrado mágico, cubo, rectángulo, rombo, semicírculos, etc.
- 31. FRUTA:** banana, bandeja de fruta, mango, pasa, etc.
- 32. GEOGRAFÍA:** cascada, cráter, Estrecho de Bering, lago, lava, Lover's Leap (lugar aislado que consiste en un conjunto de montañas que presentan riesgo de caídas o la posibilidad de saltar intencionalmente), mapa, mapa de carretera, montañas, pirámide, río, vista aérea, vista al mar, volcán, etc.
- 33. HERRAMIENTAS:** hacha, horca, martillo, pala, rastrillo, etc.
- 34. INDUMENTARIA:** abrigo, bota, botón, camisa, cinturón, corbata, cordón de zapato, falda, medias, pajarita o corbata de lazo, pantalones, pantalones cortos o shorts, sombrero, sombrero de copa, vestido, zapato, etc.
- 35. INSECTOS:** araña, abeja, bicho, mariposa, telaraña, vampiro, etc.
- 36. JUEGOS:** crucigrama, damas, dominós, el corre que te pillo (la ere), juego chino, palillos chinos, rayuela o avión, tres en raya (la vieja), etc.
- 37. JUGUETES:** bloques, cabeza de patata, caja de sorpresas (con un muñeco a resorte), casa de juguete, cerbatana, hombrecito de plomo, juguete, molinete, pelota, perrito de plomo, petardo, Pinocho, rompecabezas, títere, zancos, etc.
- 38. LENCERÍA:** mantel, sábana, toalla, etc.
- 39. LIBROS:** Biblia, biblioteca, diccionario, dorso de libro, libros, página de libro, periódico, etc.
- 40. LUZ:** bombilla, encendedor, farola, foco, luz, luz de las velas, interruptor, vela, etc.
- 41. MÁQUINAS:** androide, caja registradora, cámara, cerebro electrónico, computadora, grúa, máquina expendedora de refrescos, máquina del tiempo, lavadora, robot, secadora, etc.
- 42. MARCO:** portarretratos, etc.

- 43. MATERIALES O EQUIPO DE CONSTRUCCIÓN:** excavadora a vapor, ladrillos, madera, piedras, poste, etc.
- 44. MEDICINA:** píldora, etc.
- 45. MOBILIARIO:** armario, caja fuerte, cama, catre, cómoda, cuna, escritorio, literas, mesa, silla, etc.
- 46. MÚSICA:** batuta, caja de música, campana, clave de sol, clarín, corneta, flauta, harmónica, notas musicales, piano, tambor, fonógrafo, silbato, tocadiscos, violín, violonchelo, etc.
- 47. NÚMEROS:** arábigos (11, 77, 76, 99, etc.) romanos (II, IV, etc.).
- 48. PAQUETE:** obsequio, paquete, regalo, etc.
- 49. PARTE DE UN EDIFICIO:** chimenea, escaleras, escalones, piso, puerta, techo, tejado, ventana, etc.
- 50. PEZ Y COLECCIONES DE PECES:** acuario, pecera, pez, sardinas, etc.
- 51. PLANTAS:** cactus, habas, hierba, lúpulo, semillas, etc.
- 52. POSTES Y LÍNEAS:** línea telefónica, postes de líneas telefónicas, tendedero, etc.
- 53. PRISIÓN:** barras, cárcel, escondite, esposas, jaula, etc.
- 54. PRODUCTOS DE CUERO:** billetera, equipaje, maletín, etc.
- 55. REALEZA:** rey, príncipe, princesa, reina, trono, etc.
- 56. RECIPIENTES:** barril, baúl, bolsa, bolso, botella, caja, caja de cereal, caja de zapato, cesta, cubo, cubo de basura, fiambarrera, jarra, tarro de fruta, jaula, lata, maceta, pecera, saco de harina, tanque, tanque de gasolina, taza, taza grande o mug, etc.
- 57. RECREACIÓN Y ENTRETENIMIENTO:** alberca, barras de ejercicio, barras de parque, buzo, columpio, escenario, espectáculo, hombre forzudo, mesa de billar, montaña rusa, pantalla de cine, paseo, piscina, tobogán, etc.
- 58. REFUGIO** (que no sea edificio): cueva, refugio anti bombas, refugio antiatómico, refugio subterráneo, tipi, etc.

59. RELOJ Y OTROS DISPOSITIVOS PARA MEDIR EL TIEMPO:

Big Ben, calendario, reloj calendario, reloj de arena, reloj de sol, temporizador, etc.

60. SERES HUMANOS: bombero, chica, chico, chino, cocinero, dama, doctor, figura humana, gemelos, gigante, hombre, hombres, indio, judío, mujer, niñas bailando, niños, payaso, pescador, tonto o burro, etc.

61. SÍMBOLOS Y SEÑALES: bandera, corona, cruz, emblema del ejército, esvástica, NE (noreste), insignia Nazi, poste de barbero, señal, señal de alto, signo de interrogación, signo, símbolo, tótem, etc.

62. SONIDO Y SISTEMAS DE SONIDO: centralita, diapasón, onda sonora, radar, radio, sonar, etc.

63. TABACO: cigarrillo, pipa, puro, etc.

64. TELEVISIÓN

65. VENTANAS: cortinas, persianas, ventanas, ventanas con cortinas, etc.

66. VIAJE POR AIRE: aeropuerto, avión, cápsula espacial, helicóptero, nave espacial.

67. VIAJE POR MAR: barco, buque, canoa, submarino, esnórkel, vela de barco, etc.

68. VIAJE POR TIERRA: auto, bicicleta, camión, camioneta, carro, convertible, diligencia, ferrocarril, furgón, perfil del neumático, remolque, teleférico, tren, trineo, vagón cubierto, vías del ferrocarril, vagón, etc.

Originalidad

La evaluación de originalidad se basa en las tabulaciones de las respuestas dadas por 500 sujetos, que van desde niños de preescolar hasta estudiantes universitarios. A las respuestas que aparezcan en un 20 % o más de las veces no se les otorga puntos. A las respuestas que aparezcan entre un 5 y 19 % de las veces se les otorga un punto; a las respuestas que aparezcan entre un 2 y 4 % de las veces se les otorga dos puntos. A todas las otras respuestas que muestren imaginación y fortaleza creativa se les otorga *tres* puntos. Determine la categoría

de flexibilidad de tales respuestas de tres puntos buscándolas en la lista de categorías anterior.

Las respuestas que valen cero, uno, dos y tres puntos se señalan en la siguiente lista como una guía para obtener el puntaje de originalidad de esta actividad. Las categorías de flexibilidad se dan en una columna y los valores de originalidad en la siguiente.

Respuesta	Categoría de Flexibilidad	Valor de Originalidad
Ábaco	12	3
Abrigo	34	3
Apartamento (edificio)	25	2
Anteojos	34	3
Árbol(es)	7	0
Armas, colección de (arco y flecha; pistola)	9	2
Armario	45	3
Automóvil	68	2
Autopista	16	1
Ave(s)	13	3
Avión	66	3
Bala, cartucho	9	2
Bandera(s)	61	1
Barco (a motor, vela, etc.)	67	1
Batea o tabla de lavar	11	3
Biblia	39	0
Bloque (juguete)	37	3
Bote de basura	11	2
Botella	56	1
Buzón	5	2
Caballo	6	3
Caja(s)	56	0
Caja de lápices de colores	56	2
Caja de sorpresas (con un muñeco a resorte)	37	2
Calendario	59	2
Calle, carretera	16	1
Cama(s)	45	2
Cámara	41	3
Camión	68	2
Camisa	34	2
Campo de fútbol americano	23	3

Caramelo (de menta)	3	2
Caramelo, barra de	3	2
Cárcel (sin ventanas)	53	2
Carrete, huso	11	3
Carro, automóvil	68	2
Cartas (juego)	36	3
Cartel de publicidad	61	2
Cartera (de mujer)	56	2
Castillo	25	3
Carta (correspondencia)	12	2
Casa	25	0
Casa (en el árbol)	58	3
Casa de perro	25	3
Casquillo (bombillo)	11	3
Cerca	5	1
Cesta	56	3
Champiñón	51	3
Chica, rostro de	20	0
Chimenea(s)	49	2
Choza (que no sea casa o casa en el árbol)	58	2
Chupeta	3	2
Cilindro (geométrico)	30	3
Cocina (estufa)	11	3
Columnas (edificio)	49	3
Cohete	8	1
Columpio(s)	57	1
Cometa	37	3
Corona (rey)	61	3
Cruz (religiosa)	61	2
Cuadro (arte)	10	1
Cubo	56	2
Cubo (cuadrado)	30	1
Cubo (pintura, agua)	56	2
Cubo de basura	56	2
Cuchillo	11	3
Cuerda	11	3
Cueva	58	3
Dinamita	9	2
Diseño abstracto	10	0
Diseño geométrico	30	0
Dólar, billete de	24	3
Edificio contiguo con rerete	5	3
Escalera (de mano)	26	0
Escaleras, escalones	49	1
Escoba	11	3

Escritorio	45	2
Escuelas (edificios)	25	2
Espejo	11	3
Estante	45	3
Faro	25	3
Flecha(s)	8	2
Flor (tulipán, rosa, etc.)	29	1
Gato	6	3
Globos	37	3
Goma de mascar	3	3
Granero	25	2
Habitación (en edificio)	5	3
Helado (cono)	3	2
Hexágono	30	0
Hombre (figura o figura esquemática del cuerpo humano)	60	0
Horizonte de ciudad, edificios	32	2
Huevo(s)	3	3
Iglesia	25	3
Interruptor (luz)	11	3
Jarrón (de flores)	56	3
Jaula (para animal)	56	2
Laberinto	36	3
Lápida	61	3
Lápiz(ces)	12	1
Lápiz(ces) de colores	10	2
Lata, metal	56	1
Lavadora	41	3
Lazo (corbata, cinta)	22	2
Leche (cartón)	56	1
Letra(s)	2	0
Libro	39	0
Luz (lámpara)	40	2
Maceta	56	3
Mapa	32	3
Marco (de un cuadro)	42	0
Mariposa	35	2
Martillo	33	3
Mesa	45	1
Monstruo (entero)	19	2
Mujer (rostro)	20	1
Nave espacial	66	2
Nota(s) musical(es)	46	3
Número(s) (arábigos y romanos)	47	0

Obsequio	48	1
Ojo(s)	20	3
Olla	56	3
Pajarera	25	3
Pan, hogaza de	3	3
Pantalones (de hombre)	34	1
Papel, pedazo de, hoja de.	12	1
Papelera	56	2
Paraguas	34	3
Pared(es)	49	3
Pastel	3	2
Perro	6	3
Petardos	37	3
Pez	50	3
Picos de montaña	32	3
Pierna(s) (hombre)	20	2
Pizarra	27	2
Piruletas (chupetas)	3	2
Piscina	57	3
Postes de portería (de fútbol americano)	23	1
Postes de líneas telefónicas	52	2
Prisión (edificio)	53	2
Puente	16	2
Puerta	49	0
Radio	62	3
Rascacielos	25	2
Rectángulo	30	0
Regalo	48	1
Regla (para medir)	12	3
Reloj	59	1
Reloj de arena	59	1
Retrete (en edificio contiguo)	5	3
Robot	41	2
Rostro(s)	20	0
Saco (bolsa)	56	2
Señal de tránsito	61	2
Silla(s)	45	1
Silo	25	2
Sobre	12	3
Sombrero	34	1
Tabla	43	1
Tablero de damas	36	1
Tambor	46	2
Tanque (recipiente)	56	3
Tarro (recipiente,	56	3

mermelada, crema facial, etc.)		
Taza	56	2
Taza grande o mug	56	3
Televisor	64	1
Tendedero	52	3
Tenedor (para comer)	11	3
Tocón de árbol, tronco (que no sea leña)	7	3
Torre (de escalar, mirador, de agua, de Pisa, Eiffel)	25	3
Trampolín	57	3
Tres en raya (la vieja)	36	1
Tronco (árbol)	7	3
Vagón cubierto	68	3
Vaso (para tomar)	56	1
Vela(s)	40	1
Ventana	65	0
Ventana de cárcel	65	1
Verja	5	2
Vestido	34	2
Vía de tren	68	2
Vía del ferrocarril	68	1
Zancos	57	2
Zapato (bota)	34	3

Puntos extras al evaluar la originalidad

Siempre ha habido interrogantes al evaluar las respuestas de la Actividad #3 en el test Figural Formato A cuando el examinando combina dos o más conjuntos de líneas paralelas para formar una sola respuesta. Cabe destacar que siempre se ha reconocido que tales respuestas indican un nivel de originalidad bastante alto. En primer lugar, dichas respuestas son relativamente raras y esta es una razón del por qué no se han establecido previamente disposiciones para los procedimientos de calificación especiales. En segundo lugar, tales respuestas representan sin lugar a dudas una desviación de lo común y lo establecido.

Las instrucciones del test y el formato del cuadernillo establecen claramente que se haga un objeto separado a partir de cada par de líneas paralelas. Sin embargo, no está prohibido el hecho de combinar dos o más pares de líneas, y esto se ha hecho intencionalmente. La razón de esta postura es que la persona creativa ve posibilidades que otros descartan como opción. A partir de los

resultados de los pre- y post-tests en los cuales ha habido experiencias y actividades que han intervenido para facilitar el desarrollo creativo, se ha visto que este tipo de comportamiento que consiste en combinar los pares de líneas paralelas es más frecuente en el post-test. Una re-evaluación de este problema tomando en cuenta la evidencia de tales estudios y a la luz de las bases teóricas deja muy claro que los puntos extras para la originalidad deberían otorgarse para tales respuestas combinadas. Los siguientes parámetros han sido adoptados por el autor y se recomiendan para uso general:

- Combinación de dos pares de líneas paralelas (como en una valla de estacas, casas vecinas, etc.): DOS PUNTOS EXTRAS.
- Combinación de tres a cinco pares de líneas paralelas: CINCO PUNTOS EXTRAS.
- Combinación de seis a diez pares líneas paralelas, DIEZ PUNTOS EXTRAS.
- Combinación de once a quince pares de líneas paralelas: QUINCE PUNTOS EXTRAS.
- Combinación de más de quince pares de líneas paralelas: VEINTE PUNTOS EXTRAS.

Los puntos extras se suman a cualquiera que sea la calificación de originalidad que ya se le haya otorgado al examinando por la Actividad #3 de acuerdo a los procedimientos descritos. Este gran total entonces se convierte en su puntaje de originalidad de la actividad. *

A las respuestas que muestren una originalidad verdaderamente excepcional se les puede otorgar puntos adicionales, pero esto será poco frecuente. Estos son los tipos de respuestas que el evaluador reconoce inmediatamente como “original que va más allá del alcance de una guía de evaluación”.

* Los investigadores que usen este test en un diseño pre- y post-test deben ser consistentes en su evaluación de originalidad tanto para el pre-test como para el post-test. Si los puntos extras no se computaron para el pre-test, no se deberían usar en la evaluación del post-test usada para las comparaciones entre los tests. También es posible reevaluar el pre-test, añadiendo los puntos extras, y en este caso los puntos extras deberían también usarse en el post-test.

Originalidad del título

La experiencia ha indicado hasta ahora que no vale la pena evaluar la Originalidad del Título en esta actividad.

Elaboración

Los principios para evaluar la elaboración de la actividad Líneas Paralelas son las mismas que aquellas señaladas para las actividades de Construir Figuras y Completar Figuras. El problema consiste en determinar el número de ideas comunicadas por cada objeto, ADEMÁS DE LA IDEA MÍNIMA BÁSICA. (Una guía de lo que constituye la idea mínima básica para una cantidad específica de los dibujos más frecuentes se encuentra en la próxima página). Es de ayuda preguntarse cuánto expresa la respuesta sobre una historia. En esta actividad no se evalúan los títulos.

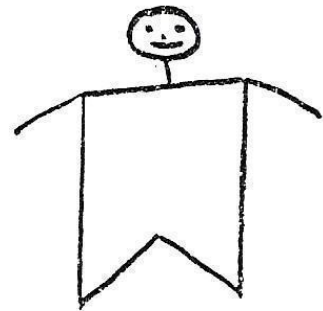
Respuestas que representan ideas mínimas básicas



Alfabeto



Libro



Chico



Rostro humano

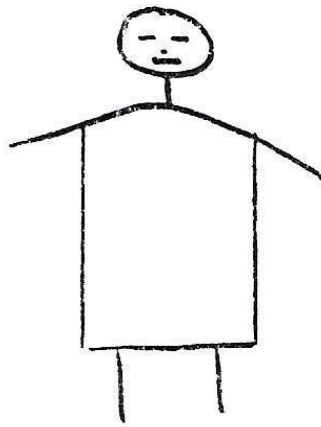
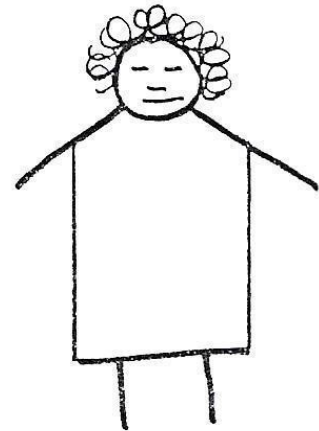
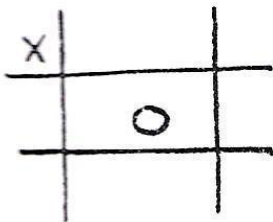


Figura Humana



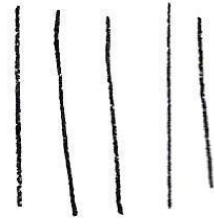
Chica



Juego de tres en raya
o la vieja



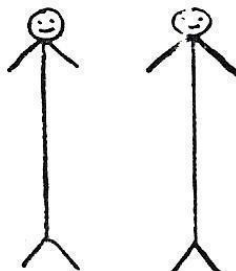
Escalera



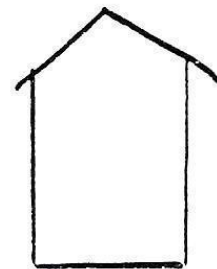
Líneas



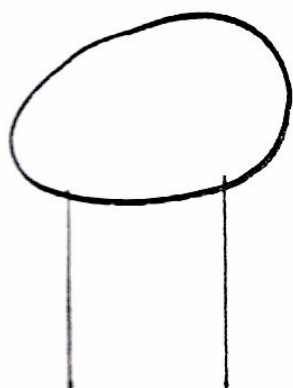
Hombre



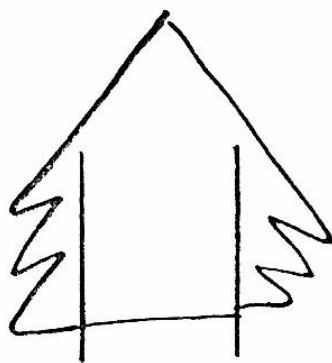
Dibujos esquemáticos de la figura humana



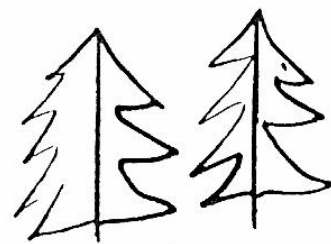
Misil



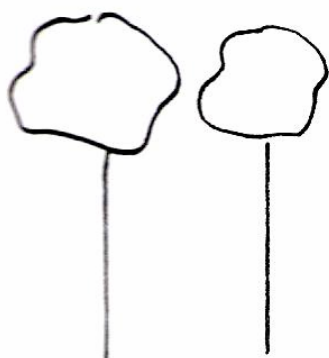
Árbol



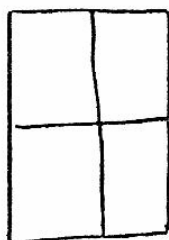
Árbol



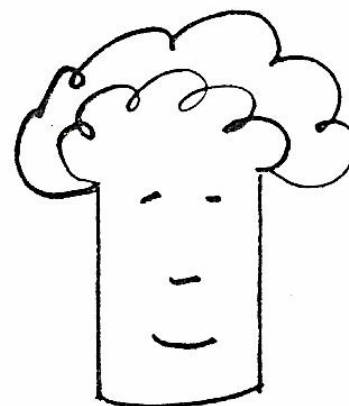
Árboles



Árboles



Ventana



Mujer

A continuación se presentan ilustraciones ya evaluadas de la actividad Líneas Paralelas:

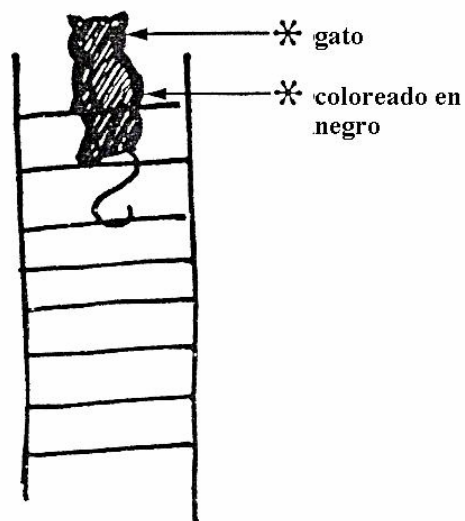
Ejemplo #1



Escalera de mano

Puntaje de elaboración: 0

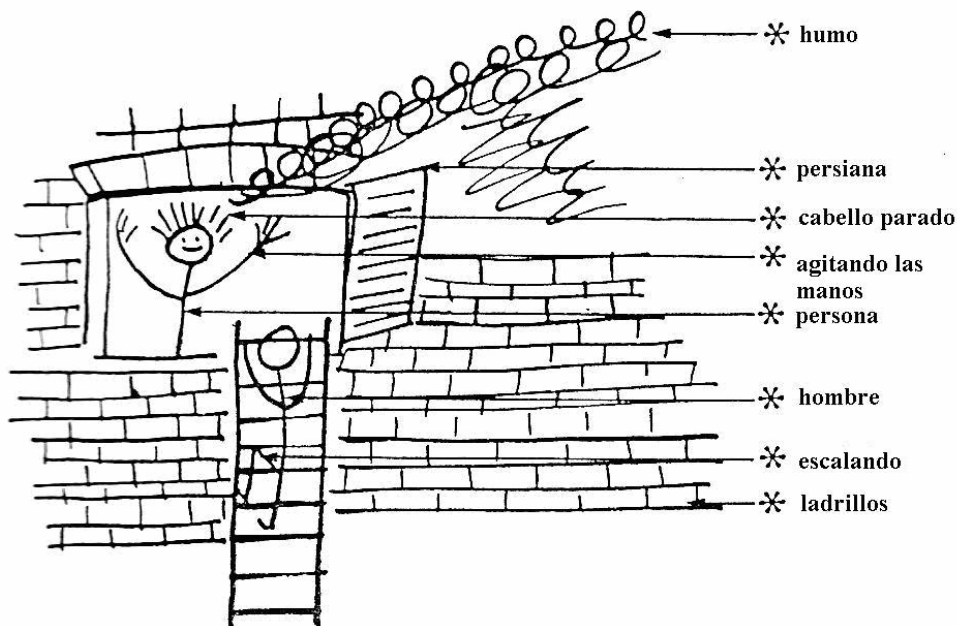
Ejemplo #2



Gato en escalera de mano

Puntaje de elaboración: 2

Ejemplo #3



Bombero rescatando a mujer

Puntaje de elaboración: 8

Muestra de un test ya evaluado

En las siguientes páginas se reproduce, para la orientación de los examinadores, un test completo Figural A hecho por una niña de cuarto grado. Las marcas de evaluación y las tabulaciones realizadas por el examinador fueron dejadas en el cuadernillo tal cual como se hicieron. (Entre paréntesis se encuentran la respectiva traducción de los títulos y los números de las categorías equivalentes a la lista en español)

En la página 65 se presenta la reproducción de la Hoja de Evaluación para este test. En esta hoja el examinador transfirió sus anotaciones desde el cuadernillo y las resumió. El total de los puntajes brutos de cada categoría se sumaron en el espacio de Resumen de Puntajes y se transformaron en Puntuaciones T, usando la tabla de normas para el Test Figural A del *Manual Normativo-Técnico*.

Antes de calificar otros tests, sería ideal que el examinador evalúe primero este ejemplo, primero sin ver las anotaciones ya hechas por el otro examinador.

Anotaciones al evaluar

En la Actividad #1, se colocó un asterisco cerca de cada detalle del dibujo que el examinador consideró una elaboración sobre el dibujo básico, que en este caso es un pájaro. El puntaje de elaboración entonces se determinó sumando esos puntos. El puntaje de originalidad se estableció tomando como referencia la guía de las páginas 25 y 26 de este manual.

Después de cada respuesta de las Actividades #2 y #3 se podrán observar tres números separados por guiones. El primer número representa la *categoría* de flexibilidad de la respuesta, el segundo número es el *valor* de originalidad, y el tercero es el puntaje de elaboración. (Entre paréntesis se encuentran los números de las categorías equivalentes a la lista en español). Los títulos de los dibujos se usaron para la evaluación de elaboración de las Actividades #1 y #2, pero no para otra evaluación.

HOJA DE EVALUACIÓN

TESTS DE PENSAMIENTO CREATIVO DE TORRANCE FORMATOS A y B

Nombre del examinando Bentwell, Alvina Sexo F Fecha aplicación test (13/10/71)
 Centro educativo Suder Edad 9 Grado 4 Examinador Leo
 Formato A

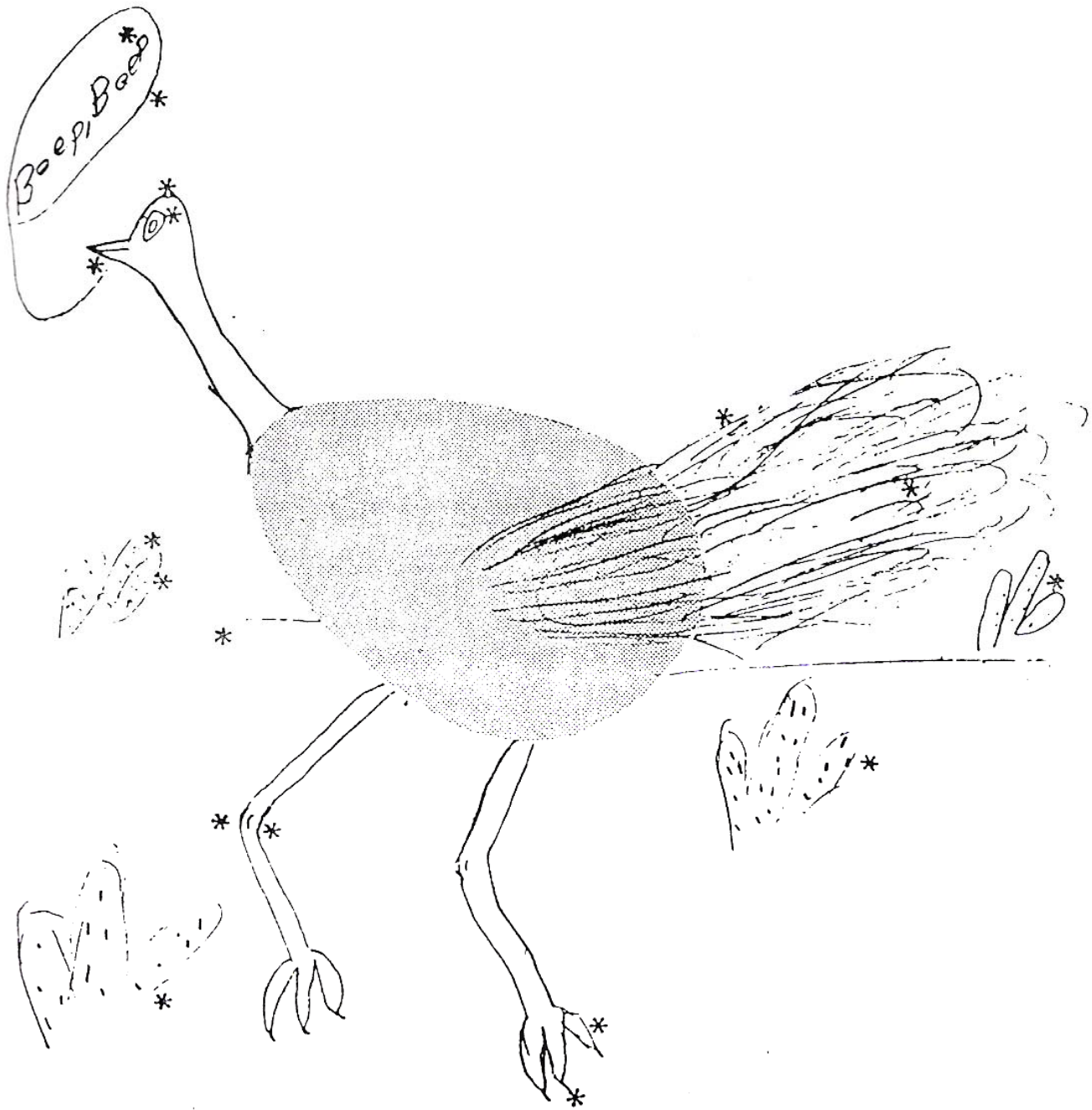
Resp. No	Actividad #1		Actividad #2			Actividad #3		
	Orig.	Elab.	Categ.	Orig.	Elab.	Categ.	Orig.	Elab.
1	3	18	21	1	3	45	3	3
2			64	0	6	39	3	1
3			67	1	5	15	3	1
4			33	1	7	10	0	3
5			36	0	5	45	1	2
6			19	2	3	41	1	2
7			35	1	6	9	0	3
8			37	0	3	68	0	2
9			4	1	5	52	3	3
10						49	1	3
11						58	3	6
12						10	3	5
13						51	3	2
14						10	2	5
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								

RESUMEN DE PUNTAJES

	FLU	FLEX	ORIG	ELAB
Act. 1	X	X	3	18
Act. 2	9	8	7	43
Act. 3	14	11	26	41
TOTAL	23	19	36	102
Puntuaciones T	48	55	63	70

COMENTARIOS

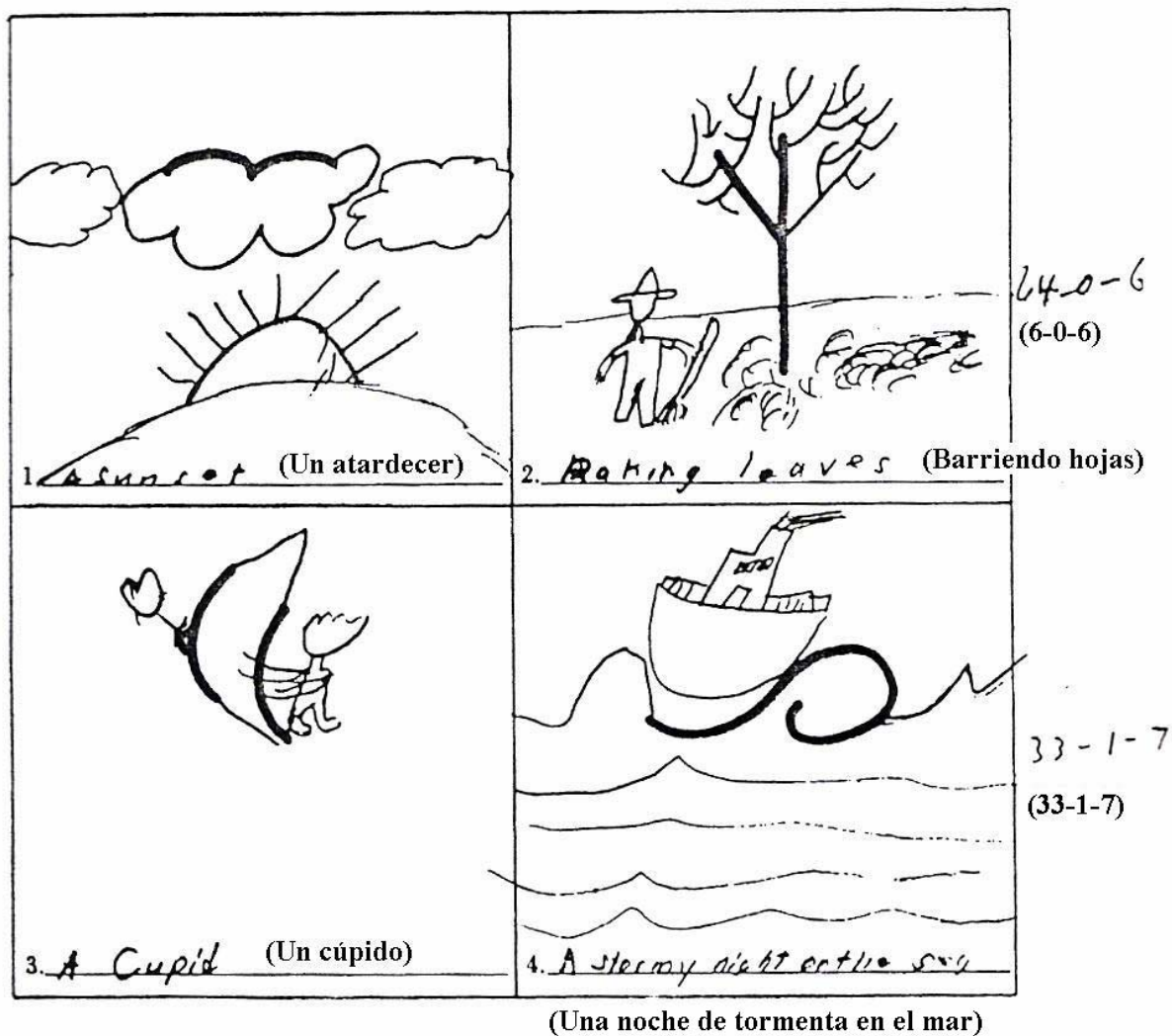
Actividad #1. Construir Figuras



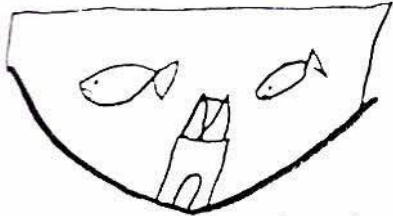
TU TÍTULO The Desert Road Runner
(El correcaminos del desierto)

Actividad #2. Completar Figuras

Puedes dibujar objetos o figuras interesantes al añadir líneas a las figuras incompletas en ésta y en la próxima página. De nuevo, trata de pensar en alguna figura u objeto en el cual nadie haya pensado. Trata de que tu dibujo nos diga un cuento completo e interesante, añadiendo y construyendo nuevas ideas sobre la primera. Piensa en un título o nombre para cada uno de los dibujos y escríbelo debajo de cada cuadro al lado del número de la figura.



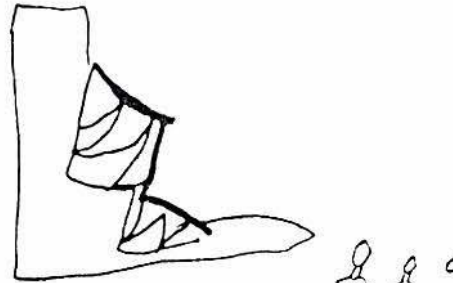
(Pecera con peces dorados)



5. Bowl of gold fish

36-0-5
(8-0-5)

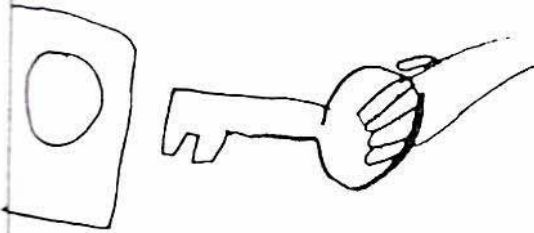
(Anciana que vivía en un zapato)



6. Old Lady that lived in a shoe

19-2-3
(59-2-3)

(Abriendo una puerta)



7. Unlocking a door

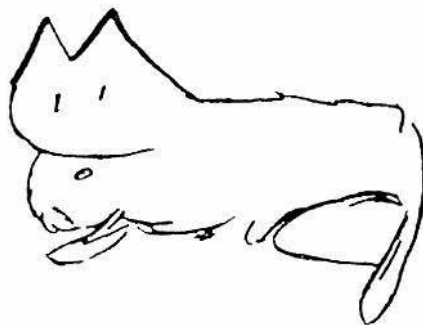
36-1-6
(8-1-6)

(Alcanzando las galletas)



8. Reaching for the cookies

37-0-3
(61-0-3)



9. a cat (Un gato)

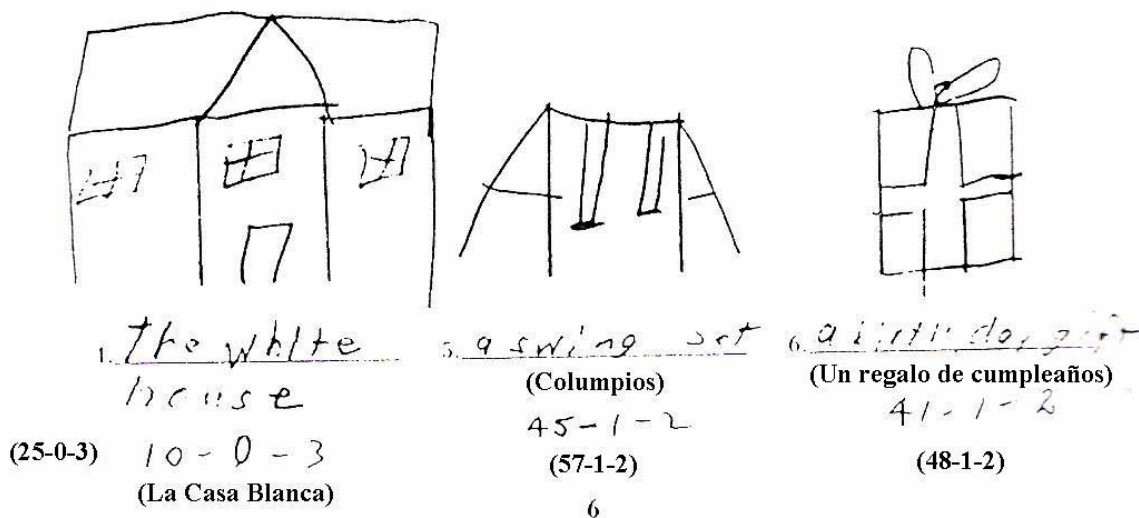
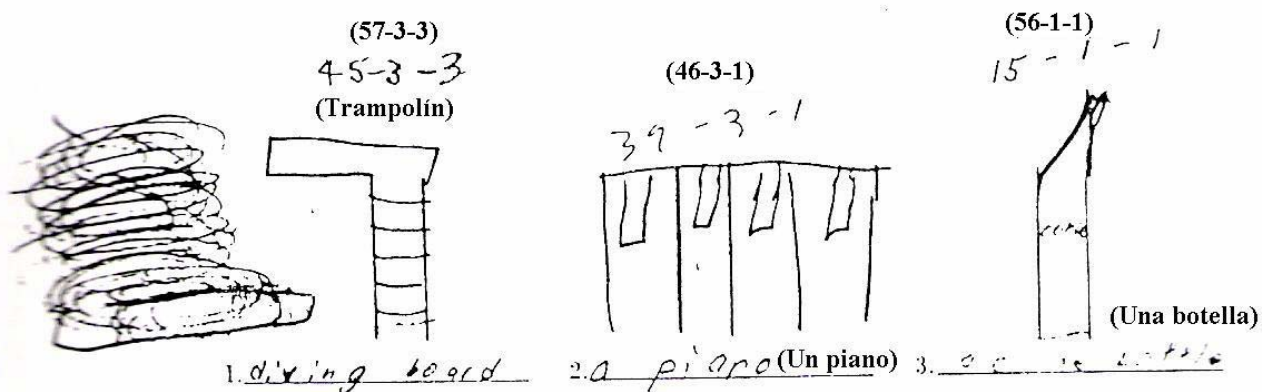
4-1-5
(5-1-5)



10.

Actividad #3. Líneas Paralelas

En diez minutos trata de hacer el mayor número de objetos o figuras a partir de los pares de líneas rectas que tienes debajo y en las próximas dos páginas. Los pares de líneas rectas deben ser la parte más importante de lo que hagas. Con un lápiz o lápiz de color agrega líneas a los pares de líneas para completar una figura. Tú puedes colocar marcas entre las líneas, sobre ellas, o afuera de ellas; donde quieras con tal de hacer tu dibujo. Trata de pensar en cosas que nadie haya pensado. Haz muchos cuadros u objetos diferentes y coloca todas las ideas que puedas en cada uno. Haz que los cuadros cuenten una historia lo más completa e interesante posible. Colócales los nombres o títulos en los espacios proporcionados para tal fin.

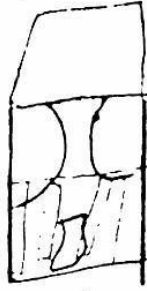


(Un libro)



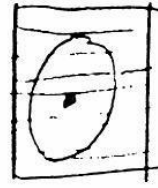
7. a book
(39-0-3) 9-0-3

(Una ventana)



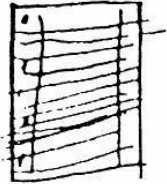
8. a window
68-0-2 (65-0-2)

(Intercomunicador)

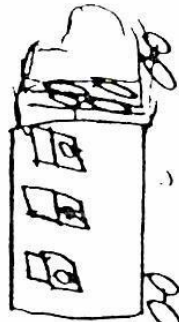


9. intercom
52-3-3 (62-3-3)

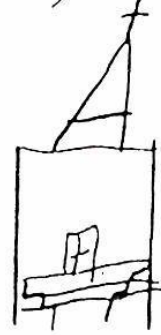
(Una hoja de papel)



10. a sheet of paper
(12-1-3) 49-1-3

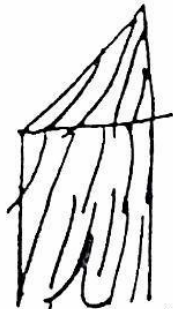


11. a bus (Un autobús)
58-3-6 (68-3-6)

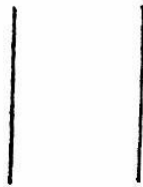


(Una Iglesia)

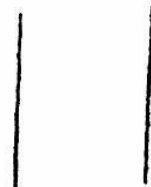
12. a church
10-3-5 (25-3-5)



13. a circus (Un circo)
51-3-2 (58-3-2)

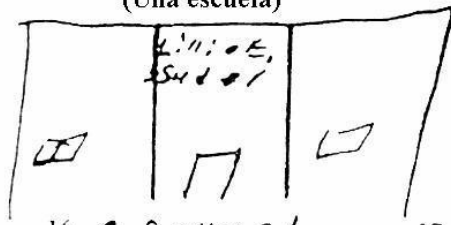


14. _____

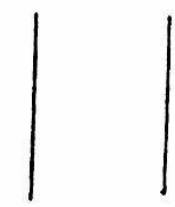


15. _____

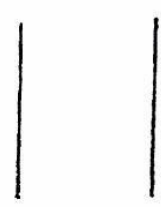
(Una escuela)



16. a school
(25-2-5) 10-2-5



17. _____



18. _____

Pasar a la próxima página

A continuación se presenta la lista de los números de las categorías en inglés y su equivalente en la versión española:

Act. # 2 Ing-Esp

1-1	29-3	57-64	16-22	44-53
2-2	30-15	58-62	17-14	45-57
3-4	31-32	59-68	18-50	46-16
4-5	32-46	60-63	19-29	47-55
5-37	33-33	61-66	20-3	48-27
6-53	34-31	62-36	21-13	49-12
7-34	35-20	63-40	22-42	50-17
8-11	36-8	64-6	23-31	51-58
9-12	37-61	65-51	24-45	52-62
10-52	38-39	66-17	25-36	53-28
11-42	39-18	67-7	26-32	54-23
12-14	40-27	68-60	27-30	55-4
13-24	41-41	Act. #3 Ing-Esp	28-21	56-15
14-45	42-43	1-66	29-11	57-19
15-25	43-44	2-8	30-60	58-68
16-30	44-48	3-2	31-35	59-61
17-13	45-50	4-6	32-26	60-64
18-10	46-9	5-34	33-54	61-63
19-59	47-55	6-10	34-40	62-33
20-67	48-57	7-1	35-38	63-37
21-49	49-16	8-20	36-41	64-7
22-56	50-35	9-39	37-44	65-67
23-19	51-58	10-25	38-24	66-9
24-23	52-47	11-5	39-46	67-18
25-38	53-65	12-43	40-47	68-65
26-26	54-28	13-49	41-48	
27-54	55-21	14-59	42-51	
28-29	56-22	15-56	43-52	

3.2. DESCRIPCIÓN DEL TEXTO ORIGEN

El texto origen es un manual escrito en idioma inglés. Consta de 43 páginas, en promedio tiene 55 caracteres por línea, 46 líneas por página; su título es *Torrance Tests of Creative Thinking* y fue escrito por E. Paul Torrance, Ph.D; publicado originalmente en 1966 y revisado y publicado nuevamente en 1972 por Scholastic Testing Service, Inc. Los destinatarios del texto constan principalmente de psicólogos, docentes, estudiantes de psicología y también cualquier persona que vaya a aplicar el test de pensamiento creativo y necesite aprender sobre su aplicación y evaluación. El registro utilizado en el texto es formal y académico, pero al mismo tiempo es de fácil comprensión por personas que no son especialistas en el área de la psicología. El manual consta tanto de texto como de numerosos gráficos y dibujos.

Este texto, según la clasificación de Newmark, P., es de tipo informativo, ya que el texto tiene como propósito difundir conocimientos. Él explica que “el núcleo de la función informativa del lenguaje es la situación externa, los hechos de un contenido, la realidad extralingüística, incluso las ideas o teorías expuestas...(Los textos informativos) son los relacionados con cualquier área del saber...y el formato es a menudo el típico: un manual, un informe técnico,...” (Newmark, 1995: 63). Según la clasificación de tipología textual de Reiss, K., el texto origen es un tipo de texto simple, pues el fin de este texto es pragmático, es decir, transmite una información y guía al lector durante un proceso o actividad sin que prevalezca el aspecto estético.

3.3. BASES TEÓRICAS

Para realizar la traducción del texto se tomaron en consideración las siguientes teorías o corrientes de la traducción:

3.3.1. Teoría del sentido o interpretativa: esta teoría “fue concebida originalmente para describir los procesos que se dan en la interpretación de conferencia” (Rivas, B. 2000:100). Nace en la Escuela Superior de Intérpretes y Traductores, conocida también como Escuela de París, y fue difundida principalmente por Danica Seleskovitch y Marianne Lederer a finales de los años sesenta. Esta teoría establece que la interpretación debe basarse en el sentido del mensaje, es decir, se enfoca en la interpretación y abstracción del mensaje del autor para reexpresarlo en el otro idioma desligándose de la forma del idioma origen. Además describe los procesos mentales y cognoscitivos inherentes al proceso de interpretación: comprensión, desverbalización y reexpresión. En la etapa de comprensión se entiende lo que se está diciendo, luego en la etapa de desverbalización se procede a un olvido inmediato voluntario de las palabras para mantener sólo la imagen mental del sentido. Finalmente en la etapa de reexpresión, se produce un enunciado en el otro idioma (Seleskovitch, 1968: 13). Cabe destacar que esta teoría no sólo toma en cuenta el sentido del enunciado a la hora de interpretar, sino también otros factores como el contexto o situación del enunciado, y la cultura general del intérprete. El intérprete puede asimilar el sentido de lo que se dice, gracias a que el discurso está rodeado de un contexto como la entonación y gestos,

además de que la cultura general o conocimiento previo del intérprete lo ayuda a aprehender mejor el sentido de un enunciado. Por ende, según esta teoría, “la interpretación debe basarse en el sentido, el cual se deriva del contexto general, en vez de las palabras del texto origen” (Rivas, B. 2000:100).

Por su parte, Jean Delisle propone en su obra *Iniciación a la traducción. Enfoque Interpretativo, Teoría y Práctica* (1997) un método interpretativo inglés-francés para la traducción de textos pragmáticos y generales, basándose en el sentido del texto. Según Delisle “postular una equivalencia de traducción implica tres etapas: comprensión, reformulación y justificación” (1997:77). En la primera etapa del proceso (comprensión), el traductor trata de captar lo que el autor quiere decir, no sólo los signos lingüísticos, sino también el sentido o idea del discurso. En la segunda etapa (reformulación) se reverbilizan o reexpresan los conceptos usando los significantes de la lengua término. Según Delisle, “esta operación mental es, tal vez, la más desconocida, misteriosa y difícil de analizar” (1997: 84). Y finalmente la justificación “tiene como objetivo verificar la exactitud de la solución (provisional) elegida (1997:90). Es decir, el traductor debe verificar que la equivalencia escogida transmita exactamente el sentido del enunciado original.

3.3.2. Teoría funcionalista o del skopos: esta teoría establece que el texto debe cumplir una función comunicativa y que tiene por finalidad un objetivo específico dentro de una cultura determinada. En otras palabras, va más allá de la interpretación del sentido de un texto y destaca la importancia de la función del texto y de los objetivos del cliente de la traducción. Este modelo fue

introducido por primera vez por el alemán Hans J. Vermeer en 1978, “para quien toda traducción está sujeta a un fin último (*skopos*) que debe cumplir el texto en la cultura meta” (Cámara, s.f.). Vermeer explica que la acción de traducir y el resultado de este acto, la traducción, pueden considerarse desde dos puntos de vista:

La acción de traducir parte de la pregunta de ‘para qué’ se ha de traducir. (Se trata de una orientación prospectiva). Toda traducción se lleva a cabo con alguna finalidad, ya sea porque se quiere informar a alguien sobre algún producto, porque se desea difundir la obra de un autor,...Sólo una vez respondida la pregunta de ‘para qué’ se ha de traducir, se plantea la cuestión de ‘cómo’ se ha de traducir el denominado texto de partida (1994: s.p.).

Cabe destacar que uno de los trabajos más importantes sobre la teoría del *Skopos* fue hecho conjuntamente por Vermeer y K. Reiss (1984/1994) titulado *Bases de una Teoría General de la Translación*. En esta obra proponen una teoría general para todo tipo de texto, además de adaptar el modelo funcional de tipología de texto de Reiss a la teoría general (Rivas, B. 2000:122).

Otra exponente del *Skopos* es C. Nord. Nord sostiene que el concepto de equivalencia en la traducción “ha sido un concepto sumamente ambiguo y ha dado lugar a muchas interpretaciones divergentes desde que se formuló” (1996:12). Según este concepto de equivalencia “el texto meta debe cumplir determinadas exigencias de igualdad de valor respecto al texto original” (*op. cit.*). Es decir, tanto el texto original como el texto meta (traducción) deben tener la misma función, y éste último debe reflejar el estilo del texto original, además de transmitir el mensaje del original. Sin embargo, según Nord, esto

no es siempre posible, ya que no necesariamente el fin de una traducción es el mismo que el del texto original. Por ejemplo, se tiene un texto sobre la Internet en inglés y se quiere traducir al español para que sea leído por niños hispanohablantes. Para esto hay que realizar un trabajo de adaptación y reescribir el texto término usando un lenguaje sencillo y de fácil comprensión para los niños, y de esta manera se pone en práctica la teoría funcionalista: adaptar el texto al destinatario, tanto a sus conocimientos como a su cultura.

3.3.3. Problemas y dificultades de traducción de Christiane Nord: ésta es más bien la manera que tiene Nord de explicar los problemas y dificultades que puede tener un traductor a la hora de enfrentarse a un texto. Ella sostiene que se puede aprovechar mejor la enseñanza de la traducción si se clasifican y explican los problemas y dificultades que puedan surgir al traducir. Nord define los problemas de traducción como “tareas que el traductor debe solucionar cuando quiere o tiene que traducir un texto origen, elaborando un texto término adecuado para una función específica en la lengua término” (1987, citada en Seiler, 1997: 83). Nord distingue entre cuatro tipos de problemas de traducción: a) **problemas textuales**, los cuales se deben a las características propias del texto, bien sea por el uso de metáforas, chistes, etc.; b) **problemas pragmáticos**, los cuales se encuentran en toda traducción y están relacionados con los factores externos o situacionales del texto, por ejemplo, el estilo epistolar de cada idioma; c) **problemas culturales**, se derivan de las diferencias entre las culturas del idioma origen y meta; y d) **problemas lingüísticos**, que surgen de las diferencias en las estructuras entre

la lengua origen y meta, como la sintaxis, falsos amigos, etc. En resumen, los problemas de traducción son independientes del traductor, escapan de la destreza y talento que pueda tener el traductor mismo.

A su vez, Nord describe las dificultades de traducción y las define como “aquellos elementos y componentes del proceso de comunicación intercultural, con los cuales el traductor ‘pasa trabajo’” (1987, citada en Seiler, 1997: 84). Esto puede deberse a la falta de conocimiento del traductor sobre el idioma del texto origen, problemas de traducción que todavía no ha aprendido a resolver o falta de léxico en la lengua meta. Podría decirse que las dificultades son subjetivas o están presentes en el traductor mismo.

Nord clasifica las dificultades en cuatro tipos: a) **dificultades textuales**, surgen cuando las estructuras semánticas o sintácticas son muy complicadas para el nivel de lengua que tiene el traductor; b) **dificultades personales**, las cuales se derivan de la insuficiente competencia que tiene el traductor para realizar análisis semánticos o estructurales del texto, fallas tanto en la lengua de origen como en la lengua meta, o falta de conocimiento de las culturas del texto origen y meta; c) **dificultades de traducción relacionadas con la tarea asignada**, se derivan de la cantidad y el nivel de dificultad de problemas con los que el traductor debe lidiar; y d) **dificultades técnicas**, las cuales son las surgidas por las condiciones de trabajo del traductor, es decir, si posee buenos materiales de trabajo como diccionarios generales y técnicos, enciclopedias, Internet, etc.

Nord concluye que el traductor no sólo debería poder resolver los problemas de traducción, sino también saber lidiar con las dificultades (Seiler, 1997: 85).

3.4. JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DE LAS CORRIENTES DE TRADUCCIÓN

Se escogieron las corrientes de traducción mencionadas anteriormente para ser aplicadas a la traducción del texto de la pasantía, pues era necesario utilizar una estrategia híbrida para realizar un óptimo trabajo de traducción.

En primer lugar, se consideró la teoría del sentido, pues no se traduce palabra por palabra, sino que se traducen ideas, conceptos, imágenes mentales, o lo que el autor quiere transmitir. Para realizar la traducción del manual no se podía traducir solamente las palabras, primero se debía entender lo que el autor quiso decir para luego expresarlo de manera natural en español.

En segundo lugar, se tomó en cuenta la teoría funcionalista, ya que se debía considerar a quién iba dirigida la traducción. Los destinatarios de esta traducción son estudiantes y/o especialistas del área de la psicología y cualquier persona (docentes, maestros,...) en el ámbito venezolano y también en el hispanohablante, que quisiera aplicar el test de creatividad de Torrance. Por ende, se debió pensar en la función de la traducción y adaptar el texto para que sea comprensible por estas personas.

En tercer y último lugar, se tomó en cuenta la descripción de problemas y dificultades de traducción para así poder reconocer tanto los problemas como las dificultades al traducir, y así realizar un estudio exhaustivo y detallado de cómo se resolvió ese problema o dificultad; en otras palabras, organizar las soluciones de los problemas y dificultades.

3.5. ESTRATEGIA DE DOCUMENTACIÓN

Para la realización de la traducción se investigó sobre el tema del texto origen, en este caso, sobre el trabajo y obra de Torrance, y su descripción de la creatividad. Para esto se consultó material bibliográfico en la biblioteca de Psicología de la Universidad Central de Venezuela (UCV), y a la clienta de la traducción, Rosa Lacasella, quien ofreció información clara y precisa sobre el contenido del texto origen. Además, para resolver los problemas y dificultades propios del vocabulario del texto o sobre la cultura anglosajona, a la cual pertenece el texto origen, se consultaron diccionarios monolingües y bilingües digitales y convencionales, enciclopedias en línea, páginas web y a personas pertenecientes a esta cultura.

3.6. PROBLEMAS Y DIFICULTADES. SOLUCIONES PROPUESTAS

3.6.1. PROBLEMAS PRAGMÁTICOS:

(Págs. 8 y 9 en español, pág. 3 en inglés) El estilo de presentar las referencias bibliográficas entre el texto origen y el texto término varían ligeramente. En el texto en inglés el orden de los datos de la bibliografía es diferente, pues se presenta el año de publicación de la obra después del dato de la editorial:

Torrance, E.P. *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 1962, Chaps. 2, 3, Appendix.

Según las normas de la American Psychological Association (APA) se debe colocar el año entre paréntesis justo después del dato del autor. Por ende, se optó por una adaptación y se colocó el año de publicación después del autor:

Torrance, E. P. (1962). *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, capítulos 2, 3, apéndice.

Es posible que en los años 60 y 70 no fuera indispensable seguir las normas de la APA y por esto el autor presentó las referencias bibliográficas siguiendo un orden diferente al que establece la APA.

3.6.2. PROBLEMAS LINGÜÍSTICOS:

(Pág. 31 en español, pág. 18 en inglés) En el texto origen se hace referencia a una de las partes del test figural de Torrance titulada “Picture Completion”. La primera opción para traducir esta frase fue, y sería para algunos,

“Completación de figuras”. Sin embargo, la palabra “completación” no existe formalmente en el idioma español. Si bien es cierto que es usada comúnmente por muchas personas, esta palabra no ha sido aceptada por la Real Academia Española. Por ende, se optó por el recurso de la modulación (el cual consiste en reestructurar un enunciado del texto término cambiando el punto de vista o el enfoque de la formulación original) y se escribió un verbo en vez del sustantivo. Como consecuencia, la solución final es “completar figuras”. Además, se consideró esta solución como la más idónea, pues el objetivo del test implica acciones, y para describir una acción es mejor utilizar un verbo que un sustantivo.

(Págs. 58 y 59 en español, pág. 34 en inglés) El idioma inglés es sintético, es decir, con muy pocas palabras se pueden expresar muchas ideas o acciones. En la siguiente oración en inglés se dice: “combining kind of behavior”, sin especificar qué es lo que se combina. En inglés se entiende perfectamente la idea dentro del contexto, pero en español quedaría incompleta la frase si se traduce palabra por palabra. Por ende, se optó por una explicitación en la siguiente oración para darle un sentido más claro en español:

“As results have come in from pre- and pos-testing where there have been intervening experiences to facilitate creative development, this combining kind of behavior has become more frequent in the post-test.”

Solución en español:

“A partir de los resultados de los pre- y post-tests en los cuales ha habido experiencias y actividades que han intervenido para facilitar el desarrollo creativo,

se ha visto que este tipo de comportamiento que consiste en combinar los pares de líneas paralelas es más frecuente en el post-test”.

(Pág. 11 en español, pág. 5 en inglés) Por la misma característica del inglés de ser sintético, se tuvo que realizar una explicitación en español para poder transmitir la idea de “between any two of the activities”:

Oración en inglés:

“Should fatigue become evident, however, the examiner may give the group a short break between any two of the activities in the booklet”

Solución en español:

“Sin embargo, si la fatiga se hace evidente, el examinador puede darle al grupo una breve pausa entre las actividades (después de realizar una o dos de las actividades).”

(Pág. 32 en español, pág. 20 en inglés). La traducción en español de la palabra “weather” es “tiempo climático”, que quiere decir el estado o condición meteorológica específica en que se encuentra la atmósfera en determinado momento. Sin embargo, en español el uso de “tiempo climático” no es usual en un contexto no científico, y se tiende a usar el término “clima” para denotar el concepto de “tiempo climático”. El concepto de “clima” de hecho denota el conjunto de condiciones atmosféricas que caracterizan a una región en general, es decir, es el promedio de estas condiciones atmosféricas. Aunque el uso de clima es incorrecto para denotar al tiempo climático, su uso se ha hecho tan general y común que se optó por “clima” para la traducción de “weather”.

- (Pág. 33 en español, pág. 19 en inglés). En el caso de la expresión “egg characters”, la palabra “egg” (huevo) se usa como si fuera un adjetivo que describe a la palabra “characters” (personajes). En español, la palabra “huevo” no puede usarse directamente como adjetivo, así que se optó por una explicitación, aclarando que estos personajes “con forma de huevo” tienen características humanas como el habla, comportamiento, etc. De esta manera, se llegó a la siguiente solución: “personajes ficticios antropomorfos con forma de huevo”

3.6.3. PROBLEMAS CULTURALES:

(Pág. 20 en español, 10 en inglés) Las diferencias entre las convenciones son notables en inglés y español. Para esto no se puede inventar una solución, sino que hay que regirse por las convenciones de la lengua término. Por ejemplo: “See” en inglés se usa para enviar al lector a otra referencia; esto se traduce en español como “véase”.

(Pág. 34 en español, pág. 19 en inglés) Otro aspecto importante de los problemas culturales fue la referencia que se hace al cantante Mitch Miller y la actriz Zsa Zsa Gabor. Estas personas fueron muy conocidas en los años 60 y 70, y por esto el autor del texto origen los incluye como ejemplos de personas famosas. Sin embargo, la traducción de este texto se realizó a principios del siglo XXI y no son referencias válidas de personas famosas para los tiempos actuales. Se optó entonces por una adaptación y en vez de Mitch Miller se escribió Michael Jackson, y en vez de Zsa Zsa Gabor se optó por Paris Hilton. Michael Jackson y

Paris Hilton son referencias contemporáneas de artistas y casi cualquier persona podría reconocerlos. Por petición expresa de la clienta se escogieron estas celebridades del mundo anglosajón y no del latino.

(Pág. 26 en español, pág. 14 en inglés) En la cultura anglosajona el personaje “Humpty Dumpty” es muy famoso y conocido por casi todas las personas. Este personaje, el cual es un huevo antropomorfo, es decir, que posee algunas características humanas, aparece en conocidos poemas infantiles propios de esta cultura. Como este personaje no es conocido en la cultura hispanohablante, y por petición de la clienta, se optó por una explicitación en la versión española: “Humpty Dumpty (huevo antropomorfo de poemas infantiles)”.

(Pág. 50 en español, pág. 30 en inglés) Para traducir “50-yard dash” se optó por su equivalente más cercano en español y no realizar una traducción literal de la expresión en inglés. De esta manera se llegó a la siguiente solución en español: “los 50 metros planos”

(Pág. 51 en español, pág. 29 en inglés) “Lover’s Leap” es en inglés un concepto que denota lugares montañosos aislados donde se presenta el riesgo de caída de una persona. En la cultura anglosajona, un lover’s leap da la idea de una gran montaña donde los amantes se reúnen y se juran amor eterno al estilo Romeo y Julieta, y que al verse desesperados por no poder estar juntos, bien sea por diferencias familiares o culturales, prefieren saltar al vacío para así estar juntos en la otra vida. En español no hay un término específico que denote y connote la

misma idea que lover's leap denota y connota en inglés; de esta manera estamos en lo que se llama una "casilla vacía", es decir, no hay un equivalente en español. Por ende, ante este problema lingüístico, que también podría considerarse cultural, y a petición de la clienta, se optó por parafrasear o explicitar el término en la lengua término:

"Lover's Leap (lugar aislado que consiste en un conjunto de montañas que presentan riesgo de caídas o la posibilidad de saltar intencionalmente)"

3.6.4. DIFICULTADES TEXTUALES:

(Pág. 11 en español, pág. 4 en inglés) La siguiente oración:

"Make certain that...room temperature is as comfortable as weather conditions and existing facilities for the control of temperature and atmosphere permit", fue de difícil comprensión por la sintaxis propia del inglés (verbo al final). Después de un análisis profundo, se optó por una modulación y se cambió el orden de los componentes de la oración:

"Asegúrese de que...la temperatura del salón sea la más adecuada, si lo permiten las condiciones climáticas y las instalaciones existentes para el control de la temperatura".

(Pág. 26 en español, pág. 14 en inglés) En: "Flying object (UFO)", fue difícil entender lo que el autor quiso decir, ya que aparece "flying object" y luego entre paréntesis "UFO" (unidentified flying object) sin ninguna aclaratoria. Tras un análisis exhaustivo y usando la lógica se determinó que el autor quiso decir que

la respuesta es un objeto volador, y que dentro de esta respuesta se incluyen los OVNIS. Por ende, se optó por una explicitación para la versión española:

“Objeto volador (incluye OVNI)”

3.6.5. DIFICULTADES PERSONALES:

(Pág. 13 en español, pág. 6 en inglés) Al traducir la siguiente frase en inglés:

“Some workers may want to give more liberal time limits for elementary school children who are handicapped in recording their ideas by limited drawing skills.”

La primera opción fue traducir la palabra “handicapped” como “discapacitados”.

Después de releer esta traducción se descubrió que la traducción no era correcta, ya que la intención del autor no era decir que los niños son “discapacitados”.

Después de analizar detalladamente los sentidos de la palabra “handicapped”, se pudo observar que esta palabra es polisémica y su otro sentido denota a alguien a quien se le dificulta algo, o que le cuesta hacer cierta actividad; no necesariamente tiene que ser una persona discapacitada. Después de este análisis, se optó por la siguiente solución en español:

“Algunos examinadores podrían ser más flexibles en cuanto al tiempo con los niños de la escuela primaria, a quienes se les dificulta plasmar sus ideas, por poseer habilidades pictóricas limitadas”.

A lo largo del texto origen se repiten las frases:

“The examiner will want...” “he might want...” “some workers may want to give more liberal time limits...” etc.

La primera opción para traducir estas frases fue: “el autor querría o querrá”. Al releer esta versión, se pudo observar que no fue la opción más acertada, ya que no suena muy natural en español. Por ende, se optó por otras opciones más naturales y propias del español como:

“El examinador deseará...” “él podrá...” “Algunos examinadores podrían ser más flexibles en cuanto al tiempo...”

3.6.6. DIFICULTADES DE TRADUCCIÓN RELACIONADAS CON LA TAREA ASIGNADA:

Este texto a primera vista parece ser muy sencillo, pero a medida que se traducían las listas de categorías, esta tarea se hacía cada vez más compleja de realizar. Como dice la teoría del sentido: se traducen ideas y no palabra por palabra, y para ello el contexto ayuda al traductor en su tarea. En el caso de la lista de categorías, a pesar de que las palabras de cada categoría tenían relación una con la otra, en algunas ocasiones se hacía muy difícil entender o “descifrar” cual era el sentido que le quería dar el autor a cierta palabra. Y aquí es cuando nos damos cuenta de lo difícil y complejo que es traducir palabras aisladas. Tal es el caso de la palabra “cart wheel” (en español pág. 34, en inglés pág. 20). Esta palabra está en la categoría #60 “Ruedas” en español y #68 “Wheels” en inglés de la Actividad #2. Esta palabra tiene dos acepciones básicas: 1) rueda de carreta y 2) rueda (movimiento de gimnasia). La dificultad yace en que ambas acepciones encajan en la categoría de “Ruedas” y no se puede saber con exactitud cual de las dos acepciones quiso transmitir el autor. Al final se optó por el sentido de “rueda

de carreta”, pues las otras palabras de la categoría denotaban partes de una rueda o ruedas de algún tipo de vehículo.

Además, se tuvo que ordenar las categorías de las respuestas del test en orden alfabético en el texto término y por ende el orden de las categorías entre el texto origen y el texto término no coincidía. Como consecuencia, se hizo muy tediosa la revisión del texto traducido. Para de alguna manera facilitar esta labor, se elaboró una lista de los números de las categorías del texto en inglés y el número equivalente de las categorías del texto en español, la cual se anexó al texto término. Por ejemplo, en la versión inglesa la categoría “Tree” es la #64 de la Actividad #2 (pág. 31 en español, pág. 20 en inglés), pero en español esta misma categoría se llama “Árbol” y es la #6 por empezar con la letra “A”

Otro aspecto importante que mencionar es el hecho de haber lidiado con gran cantidad de imágenes que contiene el texto origen y el de traducir el texto que acompañaba a estas imágenes. Esto fue una tediosa labor, pues se tuvieron que escanear las imágenes, editarles el texto, para luego insertarlas en la traducción. Esta labor consumió muchísimo tiempo de trabajo y requirió más conocimiento técnico del manejo de las herramientas de computación que del propio conocimiento de traducción.

A pesar de que este texto tiene como destinatario a personas que hablan español venezolano, a petición de la clienta se tomó en cuenta el resto de los hispanohablantes a la hora de escoger el vocabulario en español. A continuación se citan algunos ejemplos:

(En español pág. 34, en inglés pág. 20): “inner tube” en inglés se tradujo al español como cámara de aire, como se conoce en muchas regiones del mundo hispanohablante, o tripa en español venezolano.

(En español pág. 48, en inglés pág. 28): “brownie” se tradujo como *brownie* (se optó por el préstamo, ya que este término es muy usado en español) o pastel de chocolate y nueces (explicitación); “fudge” se tradujo como *fudge* (préstamo, término muy usado en español) o salsa de chocolate o caramelo (explicitación); “sundae” como *sundae* (préstamo. Otro término muy usado en español) o copa de helado con sirope (explicitación); “hot dog” se tradujo como perro caliente (español venezolano) o hot dog (resto del mundo hispanohablante).

Es importante mencionar que este test de pensamiento creativo fue hecho originalmente para ser aplicado en un ámbito anglosajón. Por esta razón, las palabras de las categorías hacen referencia en su mayoría a personas, objetos, juegos, etc. propios de la cultura anglosajona. En algunos casos se pudo adaptar algunas de estas palabras para que fueran entendidas por los hispanohablantes, pero en otros casos no se pudo adaptar, y se tuvo que optar por la explicitación. Según la clienta de la traducción, para poder realizar una verdadera adaptación de este test para el ámbito hispanohablante, habría que elaborar nuevamente todo el test de pensamiento creativo, pero esta vez usando como “muestrario” a sujetos del mundo hispanohablante. Basándose en las respuestas de estas personas, entonces se podría de verdad crear un test de pensamiento creativo para el ámbito hispanohablante.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El texto origen en cuestión y su traducción son un ejemplo vivo de los diferentes problemas y dificultades que pueden surgir al traducir. Muchas veces traducimos y no nos damos cuenta de cómo resolvemos ciertos problemas o dificultades que se nos presentan en el camino, y ciertamente la realización de esta pasantía y del respectivo trabajo de grado han ayudado a entender el proceso de traducción y a realizarlo de una manera más concienzuda. En otras palabras, se pudo desglosar, analizar y digerir mejor todo el proceso de traducción y entender en qué consiste. De ahí se deriva la importancia de saber cuáles estrategias existen para resolver problemas y dificultades de traducción. Con esto no se quiere insinuar que para cada problema y dificultad de traducción existe una fórmula estándar para su resolución, sino más bien se quiere decir que es sumamente importante conocer y saber qué es lo que se está haciendo a la hora de resolver problemas y dificultades de traducción; es importante saber tanto la teoría como la práctica.

Cabe destacar que la experiencia adquirida con la realización de esta pasantía y su trabajo de grado ha sido muy valiosa y de gran ayuda para la formación de criterios y de técnicas de traducción. Con cada encargo de traducción el traductor aprende algo nuevo, y esta traducción no fue la excepción. Se pudieron adquirir conocimientos nuevos sobre psicología, específicamente

sobre el pensamiento creativo de las personas, y también se pudo conocer más de cerca la cultura anglosajona.

En cuanto a las recomendaciones, es esencial hacer mención del programa actual de traducción de Idiomas Modernos. Es importante resaltar que si bien en 3° año de Idiomas Modernos se imparte la asignatura Iniciación a la Traducción, ésta resulta insuficiente y realmente no cumple con su cometido. Por esto, se recomienda impartir más teoría en las clases de traducción de 4° y 5° año. Resultaría más efectivo para el estudiante que aprendiera las teorías de la traducción, es decir las diferentes corrientes y sobre todo los problemas y dificultades de la traducción, paralelamente a las clases de traducción de 4° y 5° año. De esta manera el alumno puede aprender y comparar al mismo tiempo la teoría con la práctica; por ejemplo, puede aprender qué es una modulación y al mismo tiempo observar cómo el uso de la modulación lo ayuda a resolver cierto tipo de problema o dificultad en un ejercicio de traducción que se revise en clase.

Por último, es importante recalcar que durante el proceso de aprendizaje se le enseñe además al estudiante cómo es en la vida real el mercado laboral del traductor, específicamente, en qué condiciones trabaja, remuneración, entre otros, ya que la realidad laboral es muy diferente a la realización de, por ejemplo, esta pasantía. Por lo general, un encargo de traducción se debe realizar en pocos días y por ende el traductor debe saber trabajar contra reloj y tener la habilidad de resolver problemas y dificultades de traducción en poco tiempo. Por supuesto, el estudiante no aprenderá esto en pocas clases de traducción, pero sí sería muy importante y conveniente para su formación que se le explicara y se le diera una introducción general de cómo es en realidad el mercado laboral de un traductor.

BIBLIOGRAFÍA

Artículos y Publicaciones:

- Nord, C. (1996). El enfoque funcionalista de la traducción. *Voces*, 22.
- Seiler, D. (1997). Problemas y dificultades de traducción. *Revista Núcleo*, 14.
- Vermeer, H. (1994). “Escopo” y traducción. Noches de vela y esperanza. *Encuentros*, 8. Caracas: Asociación Cultural Humboldt.

Libros:

- Delisle, J. (1997). *Iniciación a la traducción. Enfoque interpretativo. Teoría y práctica*. Adaptación española de Georges L. Bastin. Caracas: Universidad Central de Venezuela, Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico, Facultad de Humanidad y Educación.
- García Yebra, V. (1984). *Teoría y práctica de la traducción* (2ª ed.). Madrid: Editorial Gredos.
- Lederer, M. (1994). *La traduction aujourd’hui*. Paris: Hachette.
- Newmark, P. (1995). *Manual de traducción*. Madrid: Cátedra.
- Reiss, K y Vermeer, H. (1994). *Bases de una teoría general de la translación*. Caracas: s.edit.
- Reiss, K. (1996). *Fundamentos para una teoría funcional de la traducción*. Madrid: Editorial Akal.
- Seleskovitch, D. (1968). *El intérprete en las conferencias internacionales. Problemas de lenguaje y comunicación*. Adaptación española de Daniela

Thonon, Sancho Araujo, Mario Bulfone y Francesca Lo Truglio. Caracas: Biblioteca de la Escuela de Idiomas Modernos, Universidad Central de Venezuela.

Torrance, E.P. (1962). *Guiding creative talent*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. (2002). *Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales*. Caracas: FEDUPEL.

Vermeer, H. (1992). *Skopos und translationsauftrag: Aufsätze*. Frankfurt: Verl. Für Interkulturelle Kommunikation.

Trabajos de Grado:

Rivas, B. (2000). *Hacia un enfoque interdisciplinario de la traducción*. Caracas: Fondo Editorial de Humanidades y Educación-UCV.

Sojo, M. (2002). *Informe de pasantía. Escuela de historia, UCV: Popular culture and the revolutionary state in Mexico 1910-1940, Alan Knight*. Trabajo de grado no publicado, Universidad Central de Venezuela, Caracas.

Diccionarios:

Clave. Diccionario de uso del español actual. (2000). (4a ed.). Madrid: SM.

Delisle, J., Lee-Jahnke, H., y Cormier, M. (1999). *Terminología de la traducción*. (Vol. 1). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

The Oxford-Duden Pictorial Spanish and English Dictionary. (1995). (2a ed.). Oxford: Oxford University Press.

The Oxford Spanish Dictionary. (1998). (2^a ed.). Oxford: Oxford University Press.

Fuentes Electrónicas:

Encarta Dictionary Tools 2006. [CD-Rom]. (2005). Disponible: Microsoft Company.

Páginas web:

Cámara, E. (s.f.). *La traducción como acto intercultural. El español y variación intralingüística*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.elcastellano.org/ecamara.html> [Consulta: 2006, Mayo 9]

Instituto de Psicología UCV. (2006). [Página Web en Línea]. Disponible: <http://www.ucv.ve/humanidades/FHE2005/institutos/psicologia/index.htm> [Consulta: abril 2006]

Real Academia Española. (2006). [Página Web en Línea]. Disponible: <http://www.rae.es/> [Consulta: abril-septiembre 2006]

Wikipedia. (2006). [Página Web en Línea]. Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Portada> [Consulta: abril-septiembre 2006]

Entrevistas

(J. Haring, entrevistas, octubre 2005-febrero2006)

(R. Lacasella, entrevistas, junio 2005-abril 2006)

ANEXOS

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LA PASANTÍA

• Reunión con el tutor institucional	1 hora
• Lectura y análisis del texto origen	7 horas
• Investigación y documentación	8 horas
• Traducción	50 horas
• Revisión del texto	8 horas
• Revisión con el tutor institucional	3 horas
• Revisión con el tutor académico	3 horas
Total de horas de traducción	50 horas
Total horas pasantía	80 horas
Días efectivos de traducción	20 días
Inicio de la pasantía	21 de noviembre de 2005
Culminación de la pasantía	27 de enero de 2006