

Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo- creativo para niños de 10 a 12 años

Results of the play in the children's creativity: Impact of a cooperative and creative play program for children from 10 to 12 years

MAITE GARAIGORDOBIL LANDAZABAL

Dpto. Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos

Facultad de Psicología. Universidad del País Vasco

maite.garaigordobil@ehu.es

Recibido: 13 marzo de 2006

Aprobado: 27 de marzo de 2006

RESUMEN:

Este trabajo presenta los resultados de la evaluación de un programa de juego diseñado para estimular la creatividad infantil. Se utilizó un diseño cuasiexperimental pretest-intervención-postest con grupo de control. La muestra utilizada fue de 86 participantes de 10 a 11 años, 54 experimentales y 32 de control, distribuidos en 4 grupos. Antes y después del programa se aplicaron cuatro instrumentos de evaluación: 7 tareas verbales y figurativas del TPCT de Torrance, el juicio directo de jueces expertos que evaluaron un producto creativo, una escala de evaluación de la personalidad creadora y un cuestionario sociométrico. El programa consistió en una sesión de intervención semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Las actividades del programa estimulan la creatividad verbal, gráfico-figurativa, constructiva y dramática. Los resultados de los análisis de varianza sugieren un positivo efecto de la intervención ya que los sujetos experimentales incrementaron significativamente: 1) la creatividad verbal (originalidad); 2) la creatividad gráfico-figurativa (abreacción, originalidad, elaboración, rendimiento creativo); 3) conductas y rasgos de personalidad creadora; y 4) el número de compañeros del grupo considerados como personas creativas.

PALABRAS-CLAVE: juego infantil, creatividad, desarrollo infantil, personalidad.

Garaigordobil, M. Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años *Arte, Individuo y Sociedad*, 18: 7-28

ABSTRACT

This work presents the assessment results of a play program designed for stimulating creativity in children. The design used was quasi-experimental pretest-intervention-posttest with control group. The sample used included 86 children aged 10 and 11 years, 54 experimental and 32 control, distributed in four groups. Before and after the program, four assessment instruments were administered: 7 verbal and figural tasks from Torrance's, the direct judgement by experts who assessed a creative product, a creative personality scale, and a sociometric questionnaire. The program consisted of a weekly two-hour intervention session throughout the school year. The program's activities were intended to stimulate verbal, graphic-figural, constructive and dramatic creativity. Results of the analyses of variance suggest a positive effect of the intervention, as the experimental subjects significantly increased their: 1) verbal creativity (originality); 2) graphic-figural creativity (resistance to premature closure, originality, elaboration, creative performance); 3) various behaviours and traits of creative personality, and 4) a rise in the number of classmates considered as creative.

KEY WORDS: children's play, creativity, children development, personality.

Garaigordobi, M.: Results of the play in the children's creativity: Impact of a cooperative and creative play program for children from 10 to 12 years. *Arte, Individuo y Sociedad*, 18: 7-28

SUMARIO

1. Introducción,
2. Objetivos e hipótesis del estudio,
3. Método,
4. Resultados,
5. Discusión,
6. Referencias

1. Introducción

Actualmente muchos autores comparten la creencia de que la creatividad puede desarrollarse a través del entrenamiento, y recientemente diversos estudios que han evaluado los efectos de programas de estimulación de la creatividad confirman esta creencia (Antonietti, 2000; Baer, 1996; Caf, Kroflic y Tancing, 1997; Curnow y Turner, 1992; Fleith, Renzulli y Westberg, 2002; Komarik y Brutenicova, 2003; Kurtzberg y Reale, 1999; Parker, 1998; Prieto, López, Bermejo, Renzulli y Castejón, 2002; Saxon, Treffinger, Young y Wittig, 2003; Strom y Strom, 2002). Por ello, muchos países están incrementando la prioridad de las escuelas para estimular el pensamiento creativo. Además, en conexión con esta idea varios estudios realizados desde marcos epistemológicos distintos han confirmado que el juego es una actividad que estimula la creatividad infantil (Baggerly, 1999; Dansky, 1980ab; Howard, Taylor y Sutton, 2002; Kalmar y Kalmar, 1987; Mellou, 1995; Price-Coffe, 1995; Russ, 1996,1998, 2003ab; Udwin, 1983; Yawkey, 1986).

2. Objetivos e hipótesis del estudio

El estudio realizado forma parte de una línea de investigación desarrollada desde la década de los 90, en la que se han diseñado y evaluado varios programas de intervención que se estructuran en base a tres parámetros: "juego, cooperación y creatividad" (Garaigordobil, 2003a). El trabajo tiene 2 antecedentes, un programa para niños de 6 a 8 años (Garaigordobil, 1992/1994, 2005a, Garaigordobil y Echebarria, 1995, Garaigordobil, Maganto y Etxeberria, 1996), y otro para niños de 8 a 10 años (Garaigordobil, 1995, 1996, 1999, 2003b), cuyas evaluaciones han puesto de relieve la importancia del juego en la creatividad.

El estudio que se propone tiene como objetivo diseñar un programa de juego cooperativo-creativo dirigido a niños de 10 a 12 años, implementarlo semanalmente durante un curso escolar, y evaluar sus efectos en la creatividad infantil (Garaigordobil, 2005b). El trabajo plantea como hipótesis general que el programa de juego va a estimular un efecto significativamente positivo sobre la creatividad. En concreto, se

proponen 4 hipótesis:

1) El programa aumentará la creatividad verbal en tres indicadores, como son la fluidez o capacidad de producir gran número de ideas, la flexibilidad o aptitud para cambiar de un planteamiento a otro, de una línea de pensamiento a otra, y la originalidad o aptitud para aportar ideas nuevas o soluciones que están lejos de lo obvio, común o establecido, evaluadas con cuatro tareas creativas del TPCT Test de Pensamiento Creativo de Torrance (formular preguntas, adivinar causas, adivinar consecuencias y mejorar un producto).

2) El programa desarrollará la creatividad gráfico-figurativa, en seis indicadores como son la capacidad de abstracción para poner un título al dibujo realizado, la abreacción o resistencia al cierre rápido de figuras, la originalidad o aptitud para dibujar ideas novedosas, infrecuentes, la elaboración o aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas, la fluidez, y el rendimiento creativo gráfico (interacción entre el tiempo de ejecución de un producto y su originalidad), evaluados con cuatro tareas, tres del TPCT (hacer un dibujo a partir de una mancha negra, completar dibujos, realizar dibujos a partir de formas dadas) y la cuarta consistente en pintar un cuadro de tema libre cuya originalidad es evaluada por jueces expertos (artistas).

3) La intervención aumentará las conductas y rasgos característicos de personas creadoras, tales como mostrar curiosidad formulando preguntas, ofrecer soluciones originales a problemas, sentir interés por actividades artísticas como el dibujo o la pintura, jugar con las palabras, inventar canciones, poesías, chistes, tener sentido del humor, estar abierto a nuevas experiencias..., las cuales serán tanto autoevaluadas como evaluadas por padres y profesores.

4) El programa incrementará el número de compañeros de grupo que son considerados como personas creativas.

3. Método

Participantes

La muestra está constituida por 86 niños y niñas de 10 a 11 años, distribuidos en 4 grupos pertenecientes a 2 centros escolares del País Vasco. Del conjunto de la muestra 54 sujetos fueron asignados

aleatoriamente a la condición experimental (2 grupos) mientras que 32 desempeñaron la condición de control (2 grupos). Los experimentales y control fueron equivalentes en términos de edad, sexo, aptitudes académicas y rendimiento. Los sujetos pertenecen a un ámbito socio-económico y cultural medio.

Diseño y procedimiento

El estudio empleó una metodología cuasiexperimental, en concreto un diseño de medidas repetidas pretest-intervención-postest con grupo de control. En la fase pretest, durante las primeras semanas del curso escolar, se administraron 4 instrumentos de evaluación para medir las variables dependientes sobre las que se hipotetizó que el programa iba a tener efectos positivos. Los instrumentos aplicados a los participantes experimentales y control, fueron administrados por los psicólogos de los centros escolares en colaboración con estudiantes de psicología en prácticas, a los cuales se formó en seminarios previos a la administración de los tests, lo que facilitó la homogeneidad en la recogida de datos. Posteriormente, los experimentales realizaron el programa de juego, mientras que los de control realizaron las actividades de plástica del programa del centro escolar, con lo que se evitó el efecto Hawthorne, ya que los de control recibieron otro tipo de instrucción y el mismo nivel de atención. En la fase postest, durante las últimas semanas del curso escolar, se administraron los mismos instrumentos de evaluación que en el pretest para medir el cambio en las variables objeto de estudio.

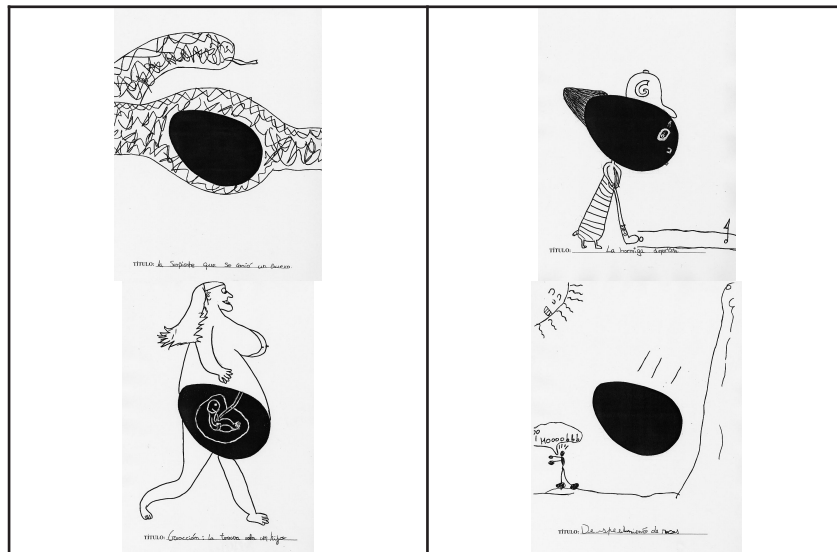
Instrumentos

Con la finalidad de evaluar el efecto del programa, en la fase pretest y postest, antes y después de la intervención, se administraron 4 instrumentos de evaluación con adecuadas garantías psicométricas de fiabilidad y validez (ver Cuadro 1). La evaluación empleó multiinformantes (niños, padres y profesores) y multitécnicas. Algunos ejemplos de las producciones realizadas en este nivel de edad en dos instrumentos de evaluación se muestran en los Cuadros 2 y 3.

Cuadro 1. Variables dependientes e instrumentos de evaluación del programa

Variables evaluadas	Instrumentos de Evaluación
Creatividad verbal: fluidez, flexibilidad y originalidad. Creatividad gráfico-figurativa: abstracción, abstracción, originalidad, elaboración, fluidez	TPCT. Test de pensamiento creativo de Torrance. The Torrance test of creative thinking (Torrance, 1974/1990)
Creatividad gráfico-figurativa: originalidad	CC. Creación libre de un cuadro. Evaluación interjueces de un producto creativo. (Garaigordobil, 2004)
Conductas y rasgos de Personalidad Creadora	EPC. Escala de Personalidad Creadora. Evaluación padres y profesores. Autoevaluación. (Garaigordobil, 2004)
Percepción de los compañeros del aula como personas creativas	CS. Cuestionario Sociométrico: compañero creativo. (Garaigordobil, 2004)

Cuadro 2. Ejemplos de producciones creativas de niños-niñas de 10 a 11 años en el TPCT



Cuadro 3. Ejemplos de producciones creativas de niños-niñas de 10 a 11 años en la CC



Intervención: El programa de juego

La intervención basada en el juego cooperativo y creativo consistió en la realización de una sesión de juego semanal de dos horas de duración en las que se llevaron a cabo dos o tres actividades lúdicas y sus debates correspondientes. Estas sesiones se realizaron en el mismo horario semanal y en el mismo espacio físico, un aula de psicomotricidad o gimnasio. Las sesiones fueron dirigidas por la profesora del grupo y se organizaron siempre con el mismo procedimiento (ver Cuadro 4)

Cuadro 4. Estructuración de una sesión de intervención

Fases	Descripción
Fase de apertura	Las sesiones comienzan con los miembros del grupo sentados en el suelo y en posición circular. Con esta organización grupal se comentan brevemente los objetivos de los juegos cooperativos: divertirse, hacer amigos, aprender a ayudarse, aprender a colaborar con los compañeros para hacer cosas en equipo, aprender a escuchar a los demás, a ser respetuosos con las ideas de otros, a ser originales, creativos, imaginativos...
Fase de desarrollo de la secuencia de juego	<p>En esta fase se realizan sucesivamente los 2 ó 3 juegos que configuran la sesión, realizándose el siguiente procedimiento en cada actividad lúdica:</p> <p>a) Instrucciones y desarrollo de la acción lúdica: Se presentan las instrucciones del juego a desarrollar y los miembros del grupo realizan el juego con el procedimiento indicado.</p> <p>b) Fase de debate: Después de cada juego se lleva a cabo un debate relacionado con la acción y las interacciones acontecidas en este. Para el debate los jugadores se sientan en el suelo en posición circular. En las fichas técnicas de los juegos se sugieren preguntas para las actividades. Se formulan preguntas vinculadas con los objetivos del programa en general y del juego en particular (comunicación, participación, cooperación, originalidad de los productos lúdicos...) y se incorporan preguntas en función de lo que se observa en las interacciones de grupo o en los productos de la actividad que se han generado.</p>
Fase de cierre	Después de realizar la secuencia de juego, se inicia la fase de cierre en la que se lleva a cabo una reflexión y diálogo sobre lo sucedido en la sesión de juego: sentimientos tenidos en la experiencia, participación, rechazos, respeto por las reglas, cooperación... El adulto que dirige la intervención pregunta a los miembros del grupo cómo se han sentido en la sesión de juego, y si quieren comentar algún aspecto de la sesión que no haya sido abordado en los debates posteriores a cada juego. El cierre es un ejercicio de reflexión en el que se comentan tanto aspectos positivos de la experiencia, como problemas surgidos y soluciones dadas a los mismos, teniendo por ello un papel importante para el desarrollo cognitivo-moral. En esta fase, el adulto además de promover la comunicación respecto a la experiencia vivenciada, aporta refuerzo social, valoración verbal de las conductas de ayuda, diálogo o cooperación observadas, enfatizando la creatividad de los productos elaborados.

Las actividades del programa de intervención (Garaigordobil, 2004),

tienen dos grandes objetivos. En primer lugar, fomentar el desarrollo de la creatividad en distintos dominios como son el verbal, gráfico-figurativo, constructivo y dramático. En segundo lugar, el programa pretende potenciar el desarrollo socio-emocional, estimulando: 1) procesos de comunicación dentro del grupo (exponer, escuchar, dialogar, negociar, tomar decisiones por consenso...); 2) las interacciones prosociales (ayudar, cooperar, compartir, consolar...); 3) la expresión de emociones a través de la palabra, el dibujo o la dramatización; y 4) la mejora del autoconcepto. Los juegos del programa se distribuyen en 4 dominios o ámbitos de la creatividad: juegos de creatividad verbal, dramática, gráfico-figurativa y plástico-constructiva. En el Cuadro 5 se describen algunos juegos del programa y se identifican los ámbitos de la creatividad que estimulan.

Cuadro 5. Juegos del programa y ámbitos de la creatividad que estimulan

Denominación	Descripción del juego	Ámbito creativo
Congelar la foto	Se forman 4 equipos y cada equipo recibe una fotografía en la que aparecen diversas situaciones. Durante un tiempo memorizan la fotografía, reparten los roles de los personajes y de los elementos que contenga la fotografía, eligen un narrador de la imagen y elaboran una breve historia descriptiva sobre la imagen. Después se pone una música de fondo y todos los miembros del grupo danzan desplazándose por el espacio del aula al ritmo de la música. Cuando el adulto detiene la música, los miembros de cada equipo, por turnos, irán lo más rápidamente posible a formar o reproducir la fotografía. En este punto el narrador de cada equipo comenta los personajes y el tema expuesto en la fotografía mientras sus compañeros representan la escena de forma estática y el resto de los miembros del grupo observa la composición.	Creatividad Verbal (originalidad, fantasía) Creatividad Dramática (expresividad)

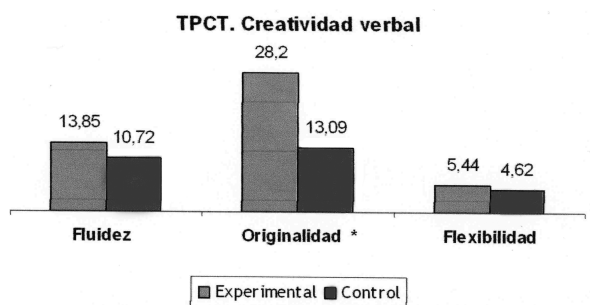
Denominación	Descripción del juego	Ámbito creativo
Asociaciones Remotas	Se divide el grupo en equipos de 4 personas. Cada equipo recibe una hoja de asociación en la que aparecen frases incompletas que deberán completar creativamente mediante asociaciones remotas originales. Para facilitar la comprensión de las instrucciones se comentan algunos ejemplos tales como: "las ramas de un árbol son... como brazos extendidos hacia el sol", o "el pino es... como un cohete espacial". Cada miembro del equipo deberá aportar ideas y como mínimo se completará una frase por jugador. Pueden dar varias asociaciones diferentes frente a una misma frase, que pueden ser sugeridas por distintos miembros del equipo. Finalmente un representante de cada equipo leerá las asociaciones realizadas. Frases incompletas para asociar: Los amigos son como...; El sol es como...; Las raíces son como...; El amor es como...	Creatividad Verbal (fluidez, flexibilidad, originalidad)
Foto-puzzle en dramatización	El grupo se divide en equipos de 6 jugadores. En la primera fase del juego, cada equipo recibe seis sobres con cuatro piezas en cada sobre, los cuales se distribuyen entre los miembros del equipo. La primera parte del juego consiste en reconstruir la foto, integrando, uniendo las veinticuatro piezas disponibles por los miembros de cada equipo. La reconstrucción debe ser cooperativa, cada miembro del equipo va incluyendo sus piezas en el conjunto de la fotografía que se va estructurando. Nadie puede coger las piezas de otro, aunque si pueden ayudarse sugiriéndose donde pueden ir adecuadamente ubicadas. En la segunda fase, observan la fotografía que han configurado uniendo las piezas y, a partir de lo que les sugiere la fotografía, deben inventar cooperativamente una historia original creativa con principio, desarrollo y fin, que representarán posteriormente. La historia debe ser elaborada con la contribución de todos los miembros del equipo. Después de elaborar la historia, distribuyen los roles, construyen materiales para la representación y se disfrazan. En la tercera fase, por turnos cada equipo realiza su representación.	Creatividad Multidimensional: Dramática, Verbal, Gráfico-figurativa, Plástico-constructiva (originalidad, expresividad)

Denominación	Descripción del juego	Ámbito creativo
<p>Dibujo sobre rectángulo punto y línea</p>	<p>Los jugadores se dividen en parejas. Cada pareja recibe un folio DIN-A3 (doble folio), sobre el que hay dibujado un rectángulo, una línea y un punto, dos lapiceros, una goma y una caja de pinturas. Las instrucciones del juego son las siguientes: "Cada pareja tomando como base estas figuras, debéis hacer un dibujo, por ejemplo, un saltador con una pértiga. Para decidir qué dibujo vais a realizar tomaros un tiempo de comunicación para que ambos aportéis vuestras ideas. Después, tenéis que decidir conjuntamente el procedimiento a seguir para plasmar estas ideas. Cuando terminéis un dibujo, si tenéis más ideas, coger otra hoja con las formas de base y seguir dibujando todas las ideas que se os ocurran. Al final realizaremos una exposición en la que todos observaremos las creaciones de los demás".</p>	<p>Creatividad gráfico-figurativa (fluidez, flexibilidad, originalidad)</p>
<p>La nueva evolución de las especies</p>	<p>Se divide al grupo en equipos de 5 o 6 miembros. A cada equipo se le da el siguiente material: dibujos o fotos de distintos animales, un pliego de papel DIN-A3 blanco, unas tijeras por cada miembro del equipo y pegamento. El juego consiste en inventar cooperativamente una nueva especie animal. Para ello, los miembros de cada equipo deben seleccionar fotos de animales, y después, recortarlas separando las diferentes partes anatómicas del cuerpo del nuevo animal: orejas, ojos, patas... Cuando tienen ya suficientes recortes de distintas partes del cuerpo de diferentes animales comienzan a pegarlas en el papel, configurando un nuevo animal inventado y formado con partes de otros animales ya existentes. Cuando el equipo acaba su creación, debe inventar también un nombre para su animal, haciendo una breve descripción de él, por ejemplo, clase de animal: terrestre, marítimo, aéreo..., qué come, dónde vive... Después, se reúnen todos en gran grupo, se adhieren a la pared los animales elaborados y cada equipo presenta al resto del grupo su animal, comentando la descripción que han hecho del mismo.</p>	<p>Creatividad plástico-constructiva (fluidez, flexibilidad, originalidad, conectividad)</p>

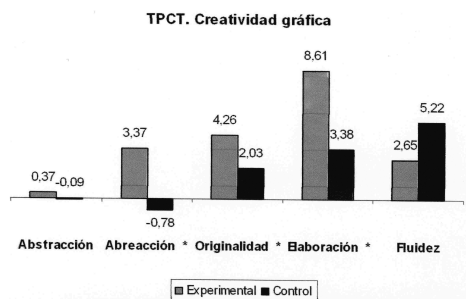
5. Resultados

Con la finalidad de evaluar el cambio en las variables objeto de estudio se obtuvieron las medias y las desviaciones típicas de cada variable en los participantes experimentales y control, en la fase pretest, postest y la diferencia postest-pretest. Se realizaron análisis de varianza (ANOVA, MANOVA) con los datos obtenidos en el pretest y análisis de covarianza (MANCOVA, ANCOVA) de las diferencias postest-pretest usando las puntuaciones pretest como covariables.

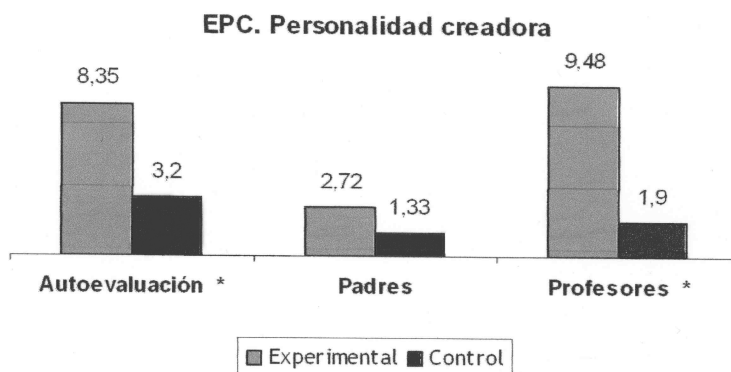
Cambios en la creatividad verbal: Para medir el efecto del programa en la creatividad verbal se analizaron los cambios en las puntuaciones obtenidas con las 4 tareas de la batería verbal del TPCT. Los resultados del MANCOVA pretest-postest para la creatividad verbal, $F(1, 84) = 9,13$, $p < .001$, evidenciaron diferencias significativas entre experimentales y control, lo que sugiere un positivo impacto del programa en la creatividad verbal. Los ANOVAs pretest para el total de las tareas de creatividad verbal, indicaron que antes de la intervención no había diferencias significativas entre experimentales y control en ninguno de los tres indicadores, sin embargo, en originalidad, el ANCOVA pretest-postest, $F(1, 84) = 12,14$, $p < .001$, indicó diferencias significativas entre ambas condiciones. En originalidad los participantes experimentales mejoran significativamente más ($M = 28,20$) que los de control ($M = 13,09$). En fluidez y en flexibilidad los experimentales aumentaron más que los de control pero estas diferencias no fueron estadísticamente significativas. Por lo tanto, el programa estimuló la creatividad verbal, potenciando un incremento de la originalidad, es decir, de la capacidad para aportar ideas novedosas e infrecuentes estadísticamente, que se puso de relieve en tareas como formular preguntas, analizar consecuencias y mejorar un juguete.



Cambios en la creatividad gráfico-figurativa en el TPCT: Para medir el efecto del programa en la creatividad gráfico-figurativa se analizaron los cambios en las puntuaciones obtenidas en las tres tareas figurativas del TPCT. El MANCOVA pretest-postest, $F(1, 84) = 9,83$, $p < .001$, confirmó diferencias significativas entre experimentales y control, lo que sugiere un impacto del programa de juego en la creatividad gráfico-figurativa. Los ANOVAs pretest, indicaron que antes de la intervención no había diferencias significativas entre experimentales y control en resistencia al cierre prematuro ni en originalidad, aunque sí se dieron diferencias en elaboración. Los ANCOVAs pretest-postest en resistencia al cierre, en originalidad y en elaboración indicaban diferencias significativas entre ambas condiciones, lo que evidenció que los experimentales mejoraron significativamente más por efecto del programa de juego en estos tres indicadores de la creatividad gráfico-figurativa. En abreacción o resistencia al cierre los experimentales aumentaron más ($M = 3,37$) que los de control que incluso disminuyeron levemente ($M = -0,78$); en originalidad también se produjo un incremento mayor en los experimentales ($M = 4,26$), que en los de control ($M = 2,03$), igual que en elaboración en la que los experimentales aumentaron mucho más ($M = 8,61$) que los de control ($M = 3,38$). Estos resultados sugieren que el programa tuvo un positivo efecto sobre la creatividad gráfico-figurativa al haber aumentado varios indicadores como son: 1) la resistencia al cierre rápido de figuras que se puso de relieve en una tarea de completar figuras; 2) la originalidad o aptitud para presentar ideas novedosas, infrecuentes, para aportar ideas o soluciones que están lejos de lo obvio, común o establecido, evidenciada en una tarea que consiste en hacer dibujos a partir de líneas paralelas; y 3) la elaboración o aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas con detalles, que se manifestó en una tarea de completar figuras.

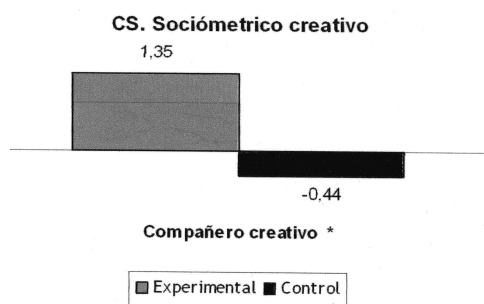


Cambios en la creatividad gráfico-figurativa en el cuadro: Para ratificar el efecto del programa en la creatividad gráfico-figurativa se analizaron los cambios en las puntuaciones obtenidas en la evaluación de un producto creativo (cuadro) mediante la evaluación de dos jueces expertos (pintores). El MANCOVA pretest-postest, $F(1, 84) = 16,41$, $p < .001$, mostró diferencias significativas entre experimentales y control, lo que ratifica el impacto del programa en la creatividad gráfico-figurativa. Los ANOVAs pretest, indicaban que antes de la intervención no había diferencias significativas entre experimentales y control, sin embargo, los ANCOVAs pretest-postest en el tiempo de ejecución, y en la originalidad del cuadro valorada por los 2 pintores indicaron diferencias significativas entre ambas condiciones, lo que evidencia que los sujetos experimentales mejoraron más su rendimiento creativo. En el tiempo de ejecución los experimentales disminuyeron dos minutos ($M = -2,02$) mientras que los de control incrementaron más de tres minutos el tiempo necesitado para realizar la tarea ($M = 3,53$). En la originalidad del cuadro los experimentales aumentaron tanto desde la opinión del evaluador 1 ($M = 0,89$), como del evaluador 2 ($M = 0,44$), mientras que los de control disminuyeron un poco desde la evaluación de ambos jueces ($M = -0,16$). Estos datos ponen de manifiesto un aumento de la creatividad evaluada con la técnica de juicio directo de expertos ratificando los resultados del TPCT. Los resultados confirman que el programa de juego creativo potenció un incremento del rendimiento creativo gráfico-figurativo ya que estimuló una disminución del tiempo de ejecución necesario para realizar un producto creativo aumentando la originalidad del mismo definida como: "novedad; asociaciones ingeniosas, sentido del humor; fantasía capaz de trascender la realidad: alejamiento de la realidad; visualización inusual: talento para ver las cosas desde perspectivas diferentes; transformación: capacidad de desestructurar la realidad y reestructurarla en formas diferentes y originales; fuerza expresiva: impacto expresivo por el color, el movimiento, la acción o historia representada, el tipo de trazo...".



Cambios en conductas características y rasgos de personalidad creadora. Con la finalidad de evaluar el impacto del programa en conductas y rasgos de personalidad creadora se analizaron los cambios en las puntuaciones obtenidas en la EPC. El MANCOVA pretest-postest evidenció diferencias significativas, $F(1, 84) = 4,29$, $p < .01$, entre experimentales y control. Los participantes experimentales, desde su propia evaluación, mejoraron significativamente sus conductas y rasgos de personalidad creadora ($M = 8,35$), respecto a los de control ($M = 3,20$). En la fase pretest experimentales y control no tenían diferencias significativas, sin embargo, los resultados del ANCOVA pretest-postest fueron estadísticamente significativos. En la misma dirección, los profesores observaron que los experimentales mejoran significativamente más ($M = 9,48$) que los de control ($M = 1,90$), y el ANCOVA pretest-postest constató diferencias significativas que sugieren que los experimentales mejoraron significativamente más por efecto del programa. En opinión de los padres, si bien los experimentales aumentaron más sus conductas y rasgos de personalidad creadora ($M = 2,72$) que los de control ($M = 1,33$), estas diferencias no fueron estadísticamente significativas. En síntesis, los resultados sugieren que el programa de juego creativo estimuló un incremento de conductas características de las personas creadoras tales como mostrar curiosidad formulando preguntas sobre variados temas, ofrecer soluciones originales a problemas que se observan, usar materiales de juego de forma original, tener interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura o por

juegos de palabras, de fantasía, simbólicos, intelectuales... así como un desarrollo de rasgos de personalidad creadora como independencia, sentido del humor, perseverancia, apertura a nuevas experiencias, autoimagen creativa...



Cambios en la percepción de los compañeros como personas creativas: Con la finalidad de evaluar los efectos del programa en la percepción de los compañeros del grupo como personas creativas se analizó el cambio en las puntuaciones del cuestionario sociométrico. Los resultados obtenidos confirmaron un positivo efecto del programa ya que los experimentales aumentaron significativamente el número de los compañeros del grupo considerados como creativos ($M = 1,35$) frente a los de control que incluso disminuyeron levemente ($M = -0,44$). Antes de la intervención no había diferencias significativas entre ambas condiciones, sin embargo, los resultados del ANCOVA pretest-postest, $F(1, 84) = 8,91$, $p < .01$, evidenciaron diferencias significativas. Estos resultados sugieren que el programa de juego estimuló una mejora de la imagen de los compañeros del grupo, ya que aumentó el número de éstos que fueron considerados personas creativas.

5. Discusión

Los resultados sugieren que el programa de intervención basado en el juego cooperativo-creativo estimuló un incremento de: 1) la creatividad verbal en el indicador originalidad, es decir, en la capacidad para aportar ideas novedosas que están lejos de obvio, común o establecido e infrecuentes estadísticamente; 2) la creatividad gráfico-figurativa en varios indicadores de creatividad como son la resistencia al cierre prematuro de figuras; la originalidad o aptitud para presentar ideas novedosas, infrecuentes, para aportar ideas o soluciones que están lejos de lo obvio, común o establecido; la elaboración o aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas con detalles adicionales; y el rendimiento creativo gráfico; 3) un incremento de las conductas y rasgos característicos de las personas creadoras (autoevaluadas y evaluadas por los profesores) tales como mostrar curiosidad formulando preguntas sobre variados temas, ofrecer soluciones originales a problemas que se observan, usar materiales de juego de forma original, tener interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura o por juegos de palabras, de fantasía, simbólicos, intelectuales... y desarrollar rasgos de personalidad creadora como independencia, sentido del humor, perseverancia, apertura a nuevas experiencias, autoimagen creativa...; y 4) un aumento del número de compañeros del grupo considerados personas creativas.

Estos resultados confirman las hipótesis planteadas que proponían que el programa iba a estimular un incremento de la creatividad y apuntan en la misma dirección que las investigaciones que han confirmado las contribuciones del juego a la creatividad (Baggerly, 1999; Dansky, 1980ab; Howard et al., 2002; Mellou, 1995; Price-Coffe, 1995; Udwin, 1983; Yawkey, 1986). Además, el trabajo añade evidencia empírica sobre la eficacia de los programas de entrenamiento para desarrollar la creatividad (Antonietti, 2000; Baer, 1996; Caf et al., 1997; Curnow y Turner, 1992; Fleith et al., 2002; Komarik y Brutenicova, 2003; Kurtzberg y Reale, 1999; Parker, 1998; Prieto et al., 2002; Saxon et al., 2003; Strom y Strom, 2002). El estudio valida el programa diseñado, aporta una herramienta para potenciar la creatividad en este grupo de edad, y completa una línea de intervención psicoeducativa basada en el juego cooperativo y creativo para niños de 6 a 12 años. Como líneas futuras de investigación se pueden plantear: 1) la evaluación de este programa en

otros ámbitos o dominios de la creatividad tales como la creatividad plástica-constructiva o dramática; 2) la evaluación de los efectos del programa de juego creativo pero planteando las tareas de forma competitiva entre los miembros del grupo; 3) la exploración del mantenimiento de los efectos del programa a largo plazo; o 4) el papel del entrenamiento o formación del adulto en los efectos de la intervención.

Nota

Este trabajo forma parte de un estudio más amplio que ha sido financiado por el Vicerrectorado de Investigación de la Universidad del País Vasco (1/UPV 00006.231-H-13945/2001), habiendo obtenido el "Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2003" otorgado por el Ministerio de Educación y Ciencia. La correspondencia relacionada con el artículo puede ser enviada a Maite Garaigordobil, Facultad de Psicología. Universidad del País Vasco, Avenida de Tolosa 70, 20018 San Sebastián, España. E-mail: maite.garaigordobil@ehu.es

6. Referencias

Antonietti, A. 2000: Enhancing creative analogies in primary school children. *North American Journal of Psychology*, 2(1), 75-84.

Baer, J. 1996: The effects of task-specific divergent-thinking training. *Journal of Creative Behavior*, 30(3), 183-187.

Baggerly, J.N. 1999: Adjustment of kindergarten children through play sessions facilitated by fifth grade students trained in child-centered play therapy procedures and skills. *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences*, 60(6-A), 1918.

Caf, B., Kroflic, B., & Tancing, S. 1997: Activation of hypoactive children with creative movement and dance in primary school. *Arts in Psychotherapy*, 24(4), 355-365.

Curnow, K.E., & Turner, E.T. 1992: The effect of exercise and music on the creativity of college students. *Journal of Creative Behavior*, 26(1), 50-52.

Dansky, J.L. 1980a: Make-believe: A mediation the relationship between play and associative fluency. *Child Development*, 51, 576-579.

Dansky, J.L. 1980b: Cognitive consequences of sociodramatic play

and exploration training for economically disadvantaged preschoolers. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 21, 47-58.

Fleith, D.S., Renzulli, J.S., & Westberg, K.L. 2002: Effects of a creativity training program on divergent thinking abilities and self-concept in monolingual and bilingual classrooms. *Creativity Research Journal*, 14(3-4), 373-386.

Garaigordobil, M. 1994: Diseño y evaluación de un programa lúdico de intervención psicoeducativa con niños de 6-7 años. Bilbao: Servicio editorial de la Universidad del País Vasco. B-12346/94 (Microfilms Tesis Doctoral) (trabajo presentado en 1992)

Garaigordobil, M. 1995. Intervención en la creatividad: evaluación de una experiencia. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 1, 37-62.

Garaigordobil, M. 1996: Evaluación de una intervención psicoeducativa y sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad. Madrid: Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Cultura. Primer Premio Nacional de Investigación Educativa, 1994.

Garaigordobil, M. 1999: Assessment of a cooperative-creative program of assertive behavior and self-concept. *Spanish Journal of Psychology*, 2, 3-10.

Garaigordobil, M. 2003a: Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad. Madrid: Pirámide.

Garaigordobil, M. 2003b: Programa Juego 8-10 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años. Madrid: Pirámide.

Garaigordobil, M. 2004: Programa Juego 10-12 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 10 a 12 años. Madrid: Pirámide.

Garaigordobil, M. 2005a: Programa Juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años. Madrid: Pirámide.

Garaigordobil, M. 2005b: Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. Madrid: Centro de Publicaciones del Ministerio de

Educación y Ciencia. CIDE. Colección Premios Nacionales de Investigación Educativa nº 160 (Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2003).

Garaigordobil, M., & Echebarría, A. 1995: Assessment of a peer-helping game program on children's development. *Journal of Research in Childhood Education*, 10, 63-69.

Garaigordobil, M., Maganto, C., & Etxeberría, J. 1996: Effects of a cooperative game program on socio-affective relationships and group cooperation capacity. *European Journal of Psychological Assessment*, 12, 140-151.

Howard Jones, P.A., Taylor, J.R., & Sutton, L. 2002: The effect of play on the creativity of young children during subsequent activity. *Early Child Development and Care*, 172(4), 323-328.

Kalmar, M., & Kalmar, Z. 1987: Creativity training with preschool children living in children's home. *Studia Psychologica*, 29(1), 59-66.

Komarik, E., & Brutenicova, E. 2003: Effect of creativity training on preschool children. *Studia Psychologica*, 45(1), 37-42.

Kurtzberg, R.L., & Reale, A. 1999: Using Torrance's problem identification techniques to increase fluency and flexibility in the classroom. *Journal of Creative Behavior*, 33(3), 202-207.

Mellou, E. 1995: Review of the relationship between dramatic play and creativity in young children. *Early Child Development and Care*, 112, 85-107.

Parker, J. P. 1998: The Torrance Creative Scholars Program. *Roeper Review*, 21(1), 32-35.

Price-Coffee, J. 1995: The effects of structured play activities on the cognitive development of kindergarten children. *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences*, 56(2-A), 0424.

Prieto, M. D., López, O., Bermejo, M. R., Renzulli, J., y Castejón, J. L. 2002: Evaluación de un programa de desarrollo de la creatividad. *Psicothema*, 14 (2), 410-414.

Russ, S. W. 1996: Development of creative processes in children. In M. Runco (Ed.), *Creativity from childhood through adulthood: The developmental issues* (pp. 31-42). San Francisco, CA, US: Jossey-Bass.

Russ, S.W. 1998: Play, creativity and adaptative functioning:

Implications for play interventions. *Journal of Clinical Child Psychology*, 27(4), 469-480.

Russ, S. W. 2003a: Creativity Research: Whither Thou Goest... *Creativity Research Journal*, 15 (2-3), 143-145.

Russ, S. W. 2003b: Play and Creativity: Developmental issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47 (3), 291-303.

Saxon, J.A., Treffinger, D.J., Young, G.C., & Wittig, C.V. 2003: Camp Invention(R): A creative, inquiry-based summer enrichment program for elementary students. *Journal of Creative Behavior*, 37(1), 64-74.

Strom, R.D., & Strom, P.S. 2002: Changing the rules: education for creative thinking. *Journal of Creative Behavior*, 36(3), 183-200.

Torrance, E.P. 1990: *The Torrance Test of Creative Thinking*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service. (trabajo original publicado en 1974)

Udwin, O. 1983: Imaginative play training as an intervention method with institutionalized preschool children. *British Journal of Educational Psychology*, 53, 32-39.

Yawkey, T.D. 1986: Creative dialogue through sociodramatic play and its uses. *Journal of Creative Behavior*, 20(1), 52-60.