

INFOCOP

NÚMERO 56. ENERO - MARZO 2012

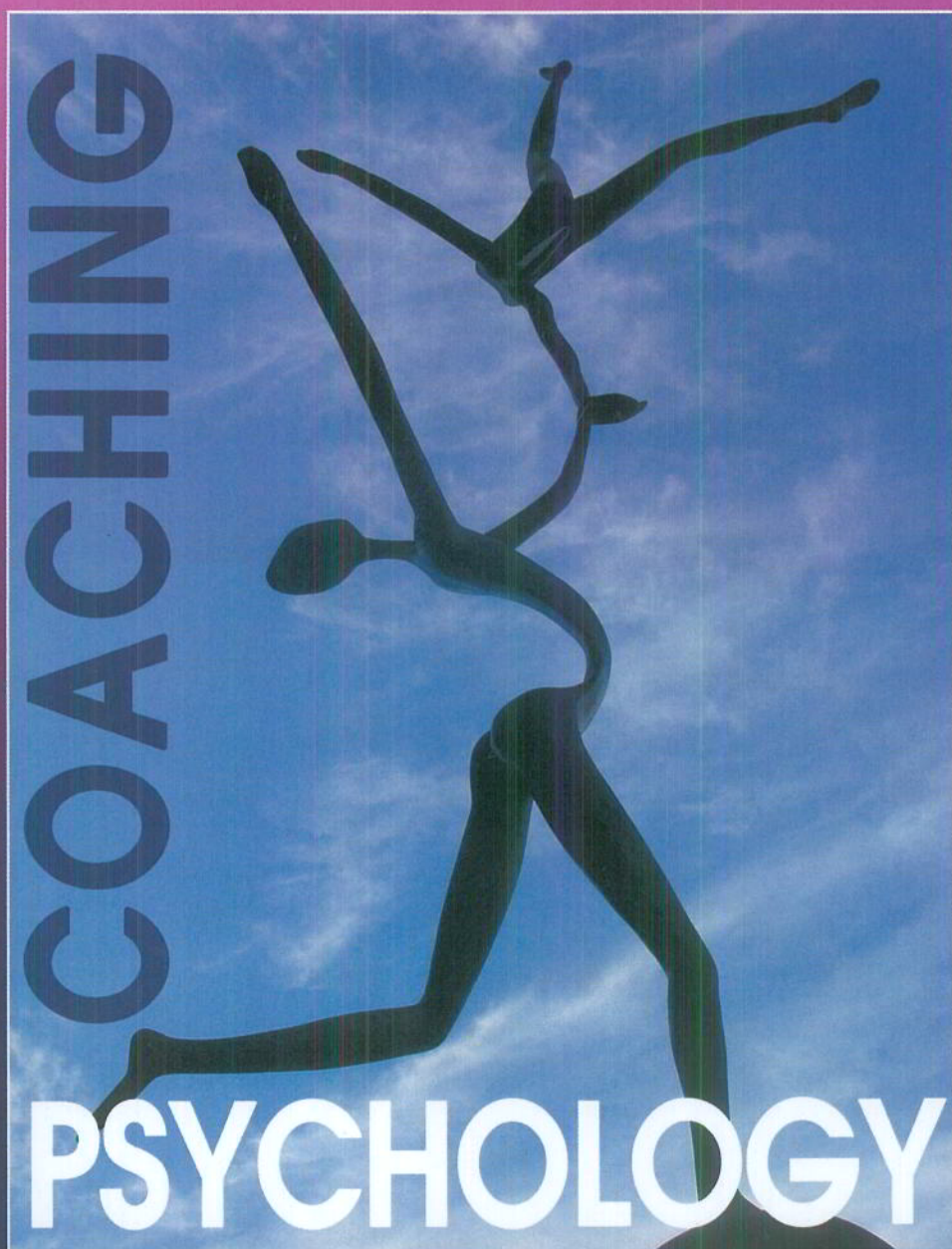
La OMS advierte sobre la falta e inadecuada inversión en atención a la salud mental en todo el mundo

Campaña europea de evaluación de riesgos psicosociales en el trabajo 2012

Intervención en la creatividad: evaluación de una experiencia con niños y niñas de edad preescolar

Se ratifica el Acuerdo sobre la Inserción del Psicólogo Educativo en el Sistema Español No Universitario

Firma del convenio de colaboración entre Psicofundación y AEDIPE



En Portada

4. Coaching psychology:
¿Una subdisciplina
psicológica emergente?

7. Psicólogo experto
en *coaching*

12. “Hablar de
coaching es hablar de
cambio” – Entrevista a
Maite Sánchez-Mora

17. “Más de 3.000
psicólogos se han
formado ya como
coaches en nuestro
país” – Entrevista a
Luis Picazo

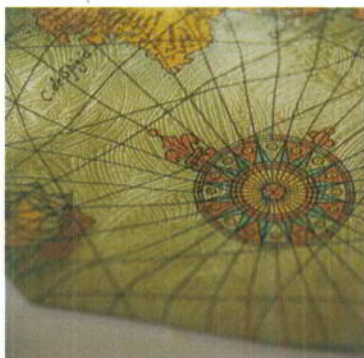
Actualidad

23. La OCDE alerta de
nuevo sobre la
incidencia de
trastornos mentales en
el entorno laboral

25. La OMS advierte
sobre la falta e
inadecuada inversión en
atención a la salud
mental en todo el mundo

26. Campaña europea
de evaluación de
riesgos psicosociales
en el trabajo 2012

27. El servicio
murciano de salud
incorpora la atención
psicológica en los
servicios de atención
primaria



Es Noticia

29. 33ª edición de la
Conferencia
Internacional de la
Stress and Anxiety
Research Society

Investigación

35. Intervención en la
creatividad: evaluación
de una experiencia con
niños y niñas de edad
preescolar

El Consejo Informa

37. Octavio Granado
recibe la Insignia de
Plata del COP

39. El COP pone en
conocimiento del
Ministerio de Sanidad
las cuestiones
pendientes sobre la
profesión

40. Se ratifica el
Acuerdo sobre la
Inserción del Psicólogo
Educativo en el
Sistema Español No
Universitario

45. I Edición del
Premio Jóvenes
Emprendedores 2011

46. Firma del convenio
de colaboración entre
Psicofundación y
AEDIPE

Colegios Autonómicos

49. Noticias de los
Colegios

Libros

80. Reseñas de
libros de actualidad



INTERVENCIÓN EN LA CREATIVIDAD: EVALUACIÓN DE UNA EXPERIENCIA CON NIÑOS Y NIÑAS DE EDAD PREESCOLAR

MAITE GARAIGORDOBIL Y LAURA BERRUECO
UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO

La *creatividad* es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas; es la capacidad que tiene el cerebro humano para llegar a conclusiones e ideas nuevas y resolver problemas de una forma original; es un proceso que da lugar a ideas originales que tienen valor. En su materialización puede adoptar formas artísticas, literarias, científicas... y también puede desplegarse en la vida diaria, mejorando la calidad de la misma. Esto último probablemente no deje una huella en la historia de la humanidad, pero, tal y como enfatiza Csikszentmihalyi (1996), en esencia es lo que hace que la vida merezca la pena. La creatividad es un proceso clave para el desarrollo personal y el progreso social, y por ello se incluye en el campo de la Psicología Positiva.

Parafraseando a Robinson (2009), podemos afirmar que la creatividad se aprende como se aprende a leer. Desde este punto de vista, la persona debe buscar "su elemento", apasionarse, entregarse de forma perseverante para controlar el elemento, y arriesgarse. A la luz de la investigación actual, muchos investigadores comparten la cre-

encia de que la creatividad puede desarrollarse a través del entrenamiento, y diversos estudios que han evaluado los efectos de programas que estimulan la creatividad confirman esta creencia.

Desde distintas perspectivas teóricas han enfatizado las estrechas conexiones existentes entre el **juego y la creatividad**, considerando que el juego es la primera actividad creadora del niño y que la imaginación nace y se desarrolla en el juego. Estudios realizados han confirmado que el juego estimula la creatividad y que la tendencia al juego de los niños tiende a indicar una disposición hacia la creatividad en la vida posterior. En general se acepta que las prácticas creativas durante los años preescolares influyen en el desarrollo del potencial creativo posterior; lo que enfatiza la importancia del entrenamiento creativo en edades tempranas. El juego creativo en sus distintas modalidades tiene gran importancia en el desarrollo, ya que estimula la curiosidad, la flexibilidad, la improvisación, promueve la conducta de resolución de problemas que lidera el aprendizaje, la imitación y la adaptación al cambio.

La perspectiva interaccionista del desarrollo de la creatividad (persona*ambiente) que subyace al estudio que en este artículo estamos presentando, enfatiza el relevante papel de los factores sociales y afectivos en el desarrollo del juego y de la creatividad, en conexión con el modelo propuesto por Vygotsky (1933/1967), que relaciona juego, interacción cooperativa y creatividad. Una relevante premisa en la teoría de Vygotsky es que la imaginación se desarrolla en los juegos de los niños, afirmando que el juego infantil no es sólo recolección de experiencias pasadas sino reconstrucción de experiencias en las que combina experiencias y construye nuevas realidades. A través del juego los niños desarrollan la imaginación combinatoria y ésta contribuye a la creatividad artística y científica. Para Vygotsky el juego es una actividad importante en los procesos cognitivos y afectivos implicados en la creatividad.

Con esta contextualización, se llevó a cabo un estudio cuyo **objetivo principal** fue diseñar, aplicar y evaluar experimentalmente los efectos de un programa de juego cooperativo-creati-

Maite Garaigordobil Landazabal. Catedrática de Evaluación Psicológica en la Facultad de Psicología de la Universidad del País Vasco. Su actividad docente e investigadora gira en torno al diseño de programas de intervención psicológica en contextos educativos y al desarrollo de instrumentos de evaluación. Resultado de estos trabajos ha recibido el Primer Premio Nacional de Investigación Educativa en 1994 y en el 2003 concedido por el Ministerio de Educación y Ciencia. <http://www.sc.ehu.es/garaigordobil>

Laura Berrueco Ruiz de Gallo. Doctora en Psicología por la Universidad del País Vasco (2005). Es orientadora en un Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica desde 1998, realizando funciones de evaluación y diagnóstico de niños con necesidades educativas especiales y asesoramiento-apoyo técnico a centros educativos de Educación Infantil y Primaria.

vo en la creatividad infantil. Se utilizó un diseño experimental de medidas repetidas pretest-posttest con grupos de control. La muestra se configuró con 86 participantes de 5 a 6 años (53 experimentales y 33 control). Antes y después de la intervención se aplicó *El Test de Pensamiento Creativo de Torrance* para evaluar la creatividad verbal y gráfica (Torrance, 1990) y *La Escala de Conductas y Rasgos de Personalidad Creadora* (Garaigordobil y Berrueto, 2007) cumplimentada por los profesores-as y padres-madres. El programa (Garaigordobil, 2003a, 2007) consistió en una sesión de juego semanal de 75 minutos de duración durante un curso escolar. Los resultados de los análisis de varianza mostraron que el programa incrementó significativamente la creatividad verbal (fluidez, flexibilidad, originalidad) y la creatividad gráfica (elaboración, fluidez, originalidad). En la misma dirección se evidenció que la intervención aumentó las conductas y rasgos de personalidad creadora tales como: a) formular muchas preguntas, curiosidad intelectual, solucionar problemas de forma novedosa; b) inventar juegos, construir juguetes y realizar muchos juegos imaginativos, de fantasía, simbólicos o de representación, juegos de dibujar, pintar, modelar, juegos intelectuales, juegos de palabras...; y c) tener sentido del humor, perseverancia y una actitud de apertura a nuevas experiencias. Antes de comenzar la intervención no había diferencias entre la creatividad de niños y niñas, y el programa estimuló un nivel de cambio similar en ambos sexos.

Los positivos efectos que tuvo la intervención pueden explicarse, por un

lado, por las características estructurales de los juegos cooperativos-creativos que contiene este programa con los procesos socio-emocionales que promueven (comunicación, cooperación, expresión emocional, ficción, creación...) y, por otro lado, por el énfasis meta-cognitivo que se realiza en la fase de cierre de la sesión de juego (reflexión y diálogo sobre las interacciones, sobre la originalidad de los productos, sobre los sentimientos que potencian crear en equipo...). Los juegos cooperativos-creativos han generado una positiva atmósfera en el aula que ha favorecido el desarrollo de la creatividad infantil.

El estudio confirma el valor de las actividades cooperativas-creativas con bajo nivel de estructuración para el desarrollo de la creatividad infantil, valida el programa y aporta una herramienta para potenciar la creatividad con grupos de edad preescolar. Este programa forma parte de una línea de intervención psicoeducativa configurada con 4 programas de juego que fomentan el

desarrollo socio-emocional y la creatividad infantil en niños y niñas de 4 a 12 años (Garaigordobil, 2003ab, 2004, 2005, 2007). Puede encontrarse información complementaria sobre los 4 programas y sobre las investigaciones realizadas para validarlos, en: <http://www.sc.ehu.es/garaigordobil>.

Dada la relevancia que tiene la creatividad en el desarrollo humano, debido a las consecuencias personales, sociales, culturales... que implica, los resultados del estudio refuerzan la importancia de **incluir programas de juego que fomenten el pensamiento creativo desde la edad preescolar y a través de todos los ciclos educativos.**

El trabajo completo al que hace referencia este artículo puede encontrarse en:

Garaigordobil, M., y Berrueto, L. (2011). Effects of a play program on creative thinking of preschool children. *Spanish Journal of Psychology*, 14(2), 608-618.

REFERENCIAS

- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Perennial. [traducción española Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós]
- 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. (2005). *Programa Juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años*. Madrid: Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2007). *Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Pirámide.
- Robinson, K. (2009). *El elemento: descubrir tu pasión lo cambia todo*. Barcelona: Grijalbo.
- Torrance, E.P. (1990). *The Torrance Test of Creative Thinking*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
- Vygotsky, L.S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5, 6-18. (A stenographic record of a lecture given in 1933).