



PROGRAMA JUEGO 8-10 AÑOS: EVALUACIÓN DE LOS EFECTOS EN LA CREATIVIDAD VERBAL Y GRÁFICO-FIGURATIVA

PLAY PROGRAM 8-10 YEARS: ASSESSMENT OF THE EFFECTS ON VERBAL AND GRAPHIC-FIGURATIVE CREATIVITY

Maite Garaigordobil
Universidad del País Vasco

RESUMEN

La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas. Es la capacidad para llegar a conclusiones e ideas nuevas y resolver problemas de una forma original. En su materialización puede adoptar formas artísticas, literarias, científicas... y también puede desplegarse en el campo de la vida diaria, mejorando la calidad de la misma. Esto último probablemente no deje una huella en la historia de la humanidad, pero en esencia es lo que hace que la vida sea satisfactoria. Partiendo de esta conceptualización, el estudio tuvo como objetivo evaluar el efecto de un programa de intervención psicoeducativa, el Programa Juego 8-10 años (Garaigordobil, 2003), en la creatividad verbal y gráfico-figurativa. Con esta finalidad se utilizó un diseño pretest-intervención-posttest, con una muestra de 154 participantes, 126 desempeñaron la condición experimental, y 28 fueron control. Para medir las variables objeto de estudio se administró el Test de los Usos Inusuales, el Test de las Consecuencias, y el Test de los Círculos (Guilford, 1951), así como el Test de Abreacción (de la Torre 1991) para evaluar la creatividad. La intervención consistió en la implementación de una sesión de juego semanal de 90 minutos de duración durante un curso escolar. En las sesiones se realizaban juegos cooperativos para fomentar la creatividad verbal, gráfico-figurativa, constructiva y dramática. Los resultados obtenidos en el análisis de varianza pusieron de manifiesto un efecto positivo de la intervención en la creatividad verbal (fluidez, flexibilidad, originalidad) y en la creatividad gráfico-figurativa (fluidez, originalidad, conectividad, abreacción, fantasía). El estudio confirmó el valor del juego cooperativo-creativo con bajo nivel de estructuración para el desarrollo de la creatividad infantil, validó el programa, aportando una herramienta para potenciar la creatividad en estas edades. El debate se centra en la importancia de incluir actividades creativas dentro del curriculum de los centros educativos.

Palabras Clave: creatividad, intervención, infancia, juego, cooperación.



ABSTRACT

Creativity is the capacity to create or produce novel things. It is the capacity of the human brain to reach new conclusions and ideas and to solve problems in an original fashion. It can manifest in artistic, literary, scientific forms...and it can also unfold in the area of daily life, improving its quality. The latter aspect will probably not leave its mark on the history of humanity, but it is basically what makes life worth living. Drawing on this conceptualization, the purpose of the study was to assess the effect of a psychoeducational intervention program, the Play Program 8-10 years (Garaigordobil, 2003), on verbal and graphic-figurative creativity. For this purpose, a pretest-intervention-posttest design was used, with a sample of 154 participants, 126 in the experimental condition, and 28 as controls. To measure the target variables of the study, the Unusual Uses, Consequences and Circles Test (Guilford, 1951) was administered, as well as the Abreaction Test (de la Torre 1991) to assess creativity. The intervention consisted of the implementation of one weekly 90-min play session during an entire school term. During the sessions, cooperative games were carried out to promote verbal, graphic-figurative, constructive, and dramatic creativity. The results obtained in the analysis of variance revealed a positive effect of the intervention on verbal creativity (fluency, flexibility, originality) and on graphic-figurative creativity (fluency, originality, connectivity, abreaction, fantasy). The study confirmed the value of cooperative-creative play with a low structural level for the development of child creativity, and validated the program, contributing a tool to promote creativity at these ages. The debate focuses on the importance of including creative activities within school curriculums.

Keywords: creativity, intervention, childhood, play, cooperation.

Introducción

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. En su materialización puede adoptar formas artísticas, literarias, científicas... y también puede desplegarse en el campo de la vida diaria, mejorando la calidad de la misma. Esto último probablemente no deje una huella en la historia de la humanidad, pero en esencia es lo que hace que la vida merezca la pena (Csikszentmihalyi, 1996). 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.

A la luz de la investigación actual, muchos investigadores comparten la creencia 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 (Antoniotti, 2000; Baer, 1996; Fleith, Renzulli, y Westberg, 2002; Komarik y Brutenicova, 2003; Ma, 2006; Prieto, López, Bermejo, Renzulli, y Castejón, 2002; Tettamanzi, Sarotti, y Frontino, 2009). Otra línea de investigación ha enfatizado las estrechas conexiones existentes entre el juego y la creatividad. Desde distintas perspectivas teóricas se acepta que el juego es la primera actividad creadora del niño, y que la imaginación nace y se desarrolla en el juego. 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. Estudios realizados desde distintos marcos epistemológicos han confirmado que el juego estimula la creatividad (Garaigordobil, 2003ab, 2004, 2005, 2007; Howard-Jones, Taylor, y Sutton, 2002; Russ, 2003).

La perspectiva interaccionista del desarrollo de la creatividad que subyace a este estudio, 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.

El trabajo que se presenta forma parte de una línea de investigación desde la que se han diseñado y evaluado los efectos de 4 programas de intervención para niños y niñas de 4 a 12 años (Garaigordobil, 2003ab, 2004, 2005, 2007). El programa dirigido a niños y niñas de 8 a 10 años, y evaluado en este estudio relaciona jugar, cooperar y crear en la línea de otros estudios que han vinculado creatividad y cooperación, haciendo sugerencias para estimular el pensamiento creativo a través de grupos cooperativos, evitando las rutinas en clase y dando oportunidades para desarrollar las capacidades creativas.

La creatividad es considerada un componente esencial en una gran variedad de profesiones, sin embargo, la evidencia sugiere que nuestro actual sistema educativo no promueve el pensamiento creativo. En la actualidad son todavía escasos los programas sistematizados que se implementan en las escuelas con la finalidad de promover esta dimensión del desarrollo humano. Con esta contextualización, el estudio se plantea como principal objetivo evaluar los efectos del *Programa Juego 8-10 años* (Garaigordobil, 2003b) en la creatividad verbal y gráfico-figurativa, y se proponen dos hipótesis: 1) El programa estimulará un aumento en la creatividad verbal, en indicadores tales como fluidez, flexibilidad y originalidad; y 2) La intervención promoverá un desarrollo de la creatividad gráfico-figurativa que se manifiesta en indicadores como fluidez, originalidad, flexibilidad, abreacción, fantasía y conectividad.



Método

Participantes

La muestra con la que se ha evaluado el programa está constituida por 154 participantes distribuidos en 5 grupos de 3º y 4º curso de Educación Primaria (2º ciclo) inscritos en un centro escolar de nivel normal-medio. Del conjunto de la muestra cuatro aulas se asignan aleatoriamente a la condición experimental (126 participantes) y la quinta desempeña la condición de control (28 participantes). La selección del centro educativo fue incidental.

Diseño y procedimiento

El estudio empleó una metodología cuasiexperimental, en concreto un diseño de medidas repetidas pretest-intervención-posttest con grupo de control. En la fase pretest, durante las primeras semanas del curso escolar, se administraron dos 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 miembros del equipo investigador. Posteriormente, tras asignar los grupos aleatoriamente a la condición experimental y control, 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 posttest, durante las últimas semanas del curso escolar, se administraron los mismos instrumentos de evaluación que en el pretest para medir el cambio en la creatividad verbal y gráfico-figurativa.

Instrumentos de evaluación

Para evaluar las variables objeto de estudio se utilizaron dos instrumentos de evaluación, con garantías psicométricas de fiabilidad y validez.

Tareas gráficas y verbales de la batería de Guilford. (Guilford, 1951): *El Test de los círculos*. Esta prueba evalúa la creatividad gráfica con los tres indicadores conceptualizados por Guilford: Fluidez (capacidad para producir gran número de ideas); Flexibilidad del pensamiento (aptitud para cambiar de un planteamiento a otro, de una línea de pensamiento a otra); Originalidad (aptitud para aportar ideas o soluciones de largo alcance, poco frecuentes y nuevas, valorada con el criterio infrecuencia estadística). Además, en este estudio se incorpora la valoración de un cuarto indicador: Conectividad (capacidad de integrar en una unidad significativa superior estructuras gráficas autónomas). Para esta tarea se entrega un folio que contiene 24 formas circulares, de 3 cm de diámetro, con una separación de 3 cm entre sí, en base a las cuales deben realizar todos los dibujos que se les ocurra tomando como referencia estas formas. Para ello disponen de 15 minutos de tiempo. *El Test de los Usos Posibles inusuales y el Test de las Consecuencias*. Ambas tareas adaptaciones de la Batería de Guilford tienen por finalidad evaluar la creatividad verbal en tres de sus indicadores: Fluidez, flexibilidad y originalidad. La primera tarea solicita a los niños que enumeren posibles usos pero inusuales de un periódico, para lo que se les da 5 minutos de tiempo y a continuación se les pide que piensen consecuencias que se producirían si se diera una situación hipotética como es la "no existencia de las escuelas", disponiendo de 10 minutos para la segunda tarea. Estudios realizados confirman niveles aceptables de fiabilidad de las tres tareas, aunque la consistencia interna es algo más baja en el test de consecuencias (Usos $\alpha = .80$, Consecuencias $\alpha = .66$ y Círculos $\alpha = .97$).

Test de abreacción para evaluar la creatividad (TAEC) (De La Torre, 1991). Este test gráfico-inductivo de completación de figuras permite valorar varios indicadores de creatividad de los cuales hemos seleccionado: Abreacción o control de la tensión al cierre (control que la persona tiene para atrasar el cierre de aberturas sin dejarse llevar de la tensión natural para percibir de inmediato un todo acabado); Originalidad (valorada por la infrecuencia estadística de la idea); Fantasía (representación mental de algo que no viene dado de forma inmediata por los sentidos, que sobrepasa lo percibido adentrándose en el terreno de lo irreal o fantástico); y Conectividad (capacidad de integrar en una unidad significativa superior estructuras gráficas autónomas). Para operar la tarea se entrega al niño o niña un folio que contiene 12 pequeñas figuras compuestas por 3 o 4 trazos simples, con las cuales debe realizar dibujos que se le ocurran incluyendo estas figuras en sus dibujos, y con tiempo libre para la ejecución. Los estudios psicométricos realizados con la prueba muestran una alta consistencia interna entre los ítems de la prueba (alfa de Cronbach $\alpha = .86$), alta fiabilidad test-retest ($r = .81$), y validez externa tomando como criterio una muestra de estudiantes de Bellas Artes.

La intervención: El programa Juego 8-10 años

La intervención basada en el juego cooperativo y creativo consistió en la realización de una sesión de juego semanal de 90 minutos de duración durante todo el curso escolar, 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. En primer lugar, con los miembros del grupo sentados en el suelo en posición circular, se planteaban los objetivos y las instrucciones de la actividad. En un segundo momento, el grupo desarrollaba la acción, habitualmente en pequeños equipos. Al finalizar la ejecución de la actividad, los miembros del grupo se colocaban de nuevo en posición circular, los equipos exponían sus conclusiones, y se abría una fase de discusión o debate en torno a la actividad realizada. Esta fase de debate era un tiempo para la reflexión y el diálogo (guiado por el adulto) en el que se analizaban los resultados de la actividad



llevada a cabo por el grupo. Sucesivamente, y siguiendo este esquema, se realizaron 2 ó 3 actividades en cada sesión de intervención. La sesión concluía con una breve fase de cierre. Además, en la primera sesión se planteó la consigna de introducción al programa en la que se clarificó la experiencia que se iba a realizar, y en la última sesión del curso se realizó un debate en el que los miembros del grupo evaluaron la experiencia de juego.

Las actividades del programa se distribuyen en dos grandes módulos o tipos de juegos: juegos de comunicación y conducta prosocial (comunicación-cohesión, ayuda-confianza, cooperación) y juegos de creatividad con interacciones cooperativas (juegos de creatividad verbal, gráfico-figurativa, plástico-constructiva y dramática). En su conjunto, los juegos que contiene el programa estimulan la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de la creatividad, subyaciendo a ellos la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos. Los juegos que configuran este programa tienen 5 características estructurales: 1) La participación, ya que en estos juegos todos los miembros del grupo participan, no habiendo nunca eliminados, ni nadie que pierda; el objetivo consiste en alcanzar metas de grupo, y para ello cada participante tiene un papel necesario para la realización del juego; 2) La comunicación y la interacción amistosa, porque todos los juegos del programa estructuran procesos de comunicación intragrupo que implican escuchar, dialogar, tomar decisiones, negociar... Los juegos del programa estimulan la interacción amistosa multidireccional entre los miembros del grupo y la expresión de sentimientos positivos en relación a los otros; 3) La cooperación, ya que muchos juegos del programa estimulan una dinámica relacional que conduce a los jugadores a darse ayuda mutuamente para contribuir a un fin común, a una meta de grupo; 4) La ficción y creación, porque en los juegos del programa se juega a hacer el "como si" de la realidad, como si fuéramos pintores, ciegos, elefantes..., así como a combinar estímulos para crear algo nuevo, por ejemplo, inventar historias, combinar materiales para construir esculturas...; y 5) La diversión, ya que con estos juegos tratamos de que los miembros del grupo se diviertan interactuando de forma positiva, constructiva con sus compañeros de grupo.

Resultados

Efectos del programa en la creatividad verbal

Los resultados obtenidos con los análisis de varianza realizados con los datos del test de los usos inusuales (ver Tabla 1), confirman un aumento significativo de la creatividad verbal en los participantes experimentales que se manifiesta en los tres indicadores evaluados. La comparación del cambio en los indicadores fluidez, flexibilidad y originalidad en los niños y niñas que participaron en el programa de juego en relación a los de control resultó ser significativa, revelándose una diferencia de medias pretest-posttest en el conjunto de la muestra experimental de 6,80, 3,40 y 7,33 respectivamente, frente a una diferencia de medias en los sujetos de control de 2,21, 0,79 y 2,04. Los resultados obtenidos en el test de las consecuencias (ver Tabla 1), apuntan en la misma dirección. El cambio en los indicadores fluidez, flexibilidad y originalidad en los experimentales fue de 4,35, 1,95, y 4,27 puntos respectivamente, frente a los de control que únicamente elevaron sus puntuaciones 0,39, 0,50 y 0,11 puntos, siendo las diferencias entre ambos estadísticamente significativas. Ello pone de relieve que en el curso escolar en el que se realizó el programa de juego se produjo un incremento en los tres indicadores de la creatividad verbal, siendo éste especialmente relevante en relación al número de ideas y a la originalidad de las mismas.

Efectos del programa en la creatividad gráfica

Los resultados obtenidos en los análisis de varianza realizados con los datos recogidos con el test de los círculos evidencian un incremento estadísticamente significativo en los participantes experimentales en tres de los indicadores medidos con esta prueba (ver Tabla 2). El cambio en los indicadores fluidez, originalidad y conectividad en los experimentales fue de 14,54, 7,23, y 9,98 puntos respectivamente, frente a los de control que únicamente elevaron sus puntuaciones 8,46, 2,85 y 3,75 puntos, siendo las diferencias entre ambas condiciones estadísticamente significativas. Aunque los experimentales aumentaron más su flexibilidad gráfica, las diferencias entre experimentales y control no fueron significativas.

Los resultados en el test de abreacción apuntan en similar dirección (ver Tabla 2), habiéndose encontrado un aumento significativo en los experimentales en los indicadores abreacción, originalidad y fantasía. En el indicador abreacción se produce una diferencia de medias pretest-posttest de 2,52; en originalidad de 3,81 puntos; y en fantasía de 1,10 puntos. Frente a este cambio, el grupo de control mostró incluso una disminución en abreacción (-1,46) y en fantasía (-1,42), así como un leve incremento en originalidad (0,46). En conectividad aunque los experimentales aumentaron más en este indicador de la creatividad, las diferencias no fueron estadísticamente significativas. Estos datos revelan que en el curso escolar en el que realizó el programa de juego se produjo un incremento en la creatividad gráfico-figurativa.



Tabla 1. Medias, desviaciones típicas y análisis de varianza en la creatividad verbal en la fase pretest, posttest, y en la diferencia pretest-posttest

	Experimental						Control						Pretest	Pre-Pos
	Pretest		Posttest		Pre-Pos		Pretest		Posttest		Pre-Pos		F (1,152)	F (1,152)
	M	DT	M	DT	M	DT	M	DT	M	DT	M	DT		
Test Usos posibles														
Fluidez	4.02	2.27	10.82	6.02	6.80	5.71	4.28	1.88	6.50	3.01	2.21	2.76	0.32	17.08***
Flexibilidad	2.54	1.25	5.94	2.54	3.40	2.73	3.21	1.19	4.00	1.76	0.79	1.66	6.61 *	23.48***
Originalidad	1.90	2.50	9.23	6.99	7.33	6.99	2.67	2.46	4.71	4.14	2.04	4.68	2.20	14.55***
Test Consecuencias														
Fluidez	3.19	2.05	7.54	3.17	4.35	3.60	3.50	1.40	3.89	1.31	0.39	1.68	0.57	32.19***
Flexibilidad	2.25	1.17	4.20	1.70	1.95	1.76	2.10	1.03	2.60	1.13	0.50	1.23	0.37	17.05***
Originalidad	1.00	2.16	5.27	4.66	4.27	4.67	1.67	2.95	1.78	2.26	0.11	3.03	1.90	20.23***

* $p < .05$, *** $p < .001$

Tabla 2. Medias, desviaciones típicas y análisis de varianza en la creatividad gráfico-figurativa en la fase pretest, posttest, y en la diferencia pretest-posttest

	Experimental						Control						Pretest	Pre-pos
	Pretest		Posttest		Pre-Pos		Pretest		Posttest		Pre-Pos		F (1,152)	F (1,152)
	M	DT	M	DT	M	DT	M	DT	M	DT	M	DT		
Test Círculos														
Fluidez	14.66	5.24	29.20	9.64	14.54	9.10	13.03	6.60	21.50	7.78	8.46	7.68	2.00	10.75***
Flexibilidad	7.04	1.87	9.47	2.18	2.42	2.68	6.50	2.70	8.28	1.74	1.78	2.88	1.64	1.28
Originalidad	4.09	3.83	11.33	7.85	7.23	7.75	5.25	4.87	8.10	5.65	2.85	5.89	1.87	7.90**
Conectividad	3.66	3.29	13.65	9.04	9.98	8.85	4.17	5.39	7.92	6.86	3.75	6.70	0.42	12.28***
Test TAEC														
Abreacción	15.09	6.46	17.61	5.02	2.52	7.46	14.92	7.30	13.46	3.73	-1.46	7.06	0.01	6.64*
Originalidad	9.90	5.63	13.72	6.03	3.81	7.35	8.17	5.41	8.64	4.61	0.46	6.77	2.18	4.82*
Fantasia	1.45	2.47	2.55	2.57	1.10	3.08	2.21	2.31	0.78	1.37	-1.42	2.28	2.21	16.82***
Conectividad	1.16	4.53	2.92	5.64	1.76	7.22	0.00	0.00	0.53	2.00	0.53	2.00	1.84	0.78

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$



Discusión

El estudio tuvo como objetivo evaluar los efectos del *Programa Juego 8-10 años* en la creatividad verbal y gráfico-figurativa. En primer lugar, los resultados han evidenciado que el programa estimuló significativamente un fuerte incremento de la creatividad verbal en todos los indicadores medidos. La intervención estimuló un aumento de la fluidez o el número de ideas planteadas por los niños y niñas, de la flexibilidad de pensamiento que permite aportar ideas de múltiples categorías, y de la originalidad de estas ideas, medida con el criterio de infrecuencia estadística de la idea. Aunque se produjo un incremento significativo de la flexibilidad de pensamiento, el impacto del programa de juego fue mayor en fluidez de ideas y en originalidad de las mismas.

En segundo lugar, los resultados han evidenciado que el programa estimuló una mejora de la creatividad gráfico-figurativa que se pone de relieve en el aumento de indicadores como fluidez (número de ideas), originalidad (novedad o infrecuencia estadística de las ideas), conectividad (capacidad para conectar unidades simples en estructuras significativas mayores), abreacción (resistencia al cierre) y fantasía (imaginación, alejamiento de lo real).

Estos resultados confirman las hipótesis planteadas que proponían que el programa iba a estimular un incremento de la creatividad verbal y gráfico-figurativa, y apuntan en la misma dirección que las investigaciones que han confirmado las contribuciones del juego a la creatividad (Garaigordobil, 2003ab, 2004, 2005, 2007; Howard-Jones et al. 2002; Russ, 2003). Además, el trabajo aporta evidencia empírica sobre la eficacia de los programas de entrenamiento para desarrollar la creatividad (Antonietti, 2000; Baer, 1996; Fleith et al., 2002; Komarik y Brutenicova, 2003; Ma, 2006; Prieto et al., 2002; Tettamanzi et al., 2009).

El trabajo realizado valida el programa planteado, aporta una herramienta de intervención psicoeducativa, basada en el juego cooperativo y creativo para el desarrollo de la personalidad infantil con grupos de 8 a 10 años de edad, y permite subrayar la importancia de incluir en el currículum escolar experiencias estructuradas que fomenten la creatividad y la conducta prosocial. Los objetivos de la educación van cambiando progresivamente porque el tipo de habilidades de pensamiento que los niños necesitan hoy y necesitarán en el futuro son aquellas que le ayudarán a adaptarse a un mundo que cambia aceleradamente. Obviamente, la habilidad para recordar datos puede ser menos crítica en el éxito de un estudiante en la era del ordenador que la creatividad y el entusiasmo por el aprendizaje. En este contexto, el desarrollo del pensamiento creativo y de la capacidad de resolución de problemas ha de ser un objetivo educativo importante ya que esta capacidad tendrá gran importancia en la adaptación futura de los estudiantes.

Una variedad de experimentos de laboratorio y de aula indican que la conducta de los profesores/as puede producir diferencias en el funcionamiento creativo. Con la finalidad de facilitar la estimulación del pensamiento creativo en contextos educativos se han sugerido algunas actitudes o pautas que promueven la activación de diversos procesos implicados en el desarrollo de la creatividad (Garaigordobil, 2003a): 1) Fomentar el autoconocimiento; 2) Analizar y comprender los problemas humanos en general; 3) Educar en la tolerancia a los conflictos y frustraciones; 4) Permitir la libertad de elección y la autonomía; 5) Estimular la actitud lúdica; 6) Potenciar aptitudes creativas tales como fluidez, flexibilidad y originalidad, a través de tareas verbales y gráfico-figurativas; 7) Estimular la espontaneidad creativa mediante la realización de actividades tales como: pintar, jugar, discutir, improvisar, modelar, escribir....; 8) Ejercitar la creatividad social, a través de la cual se revelan nuevas relaciones, se cambian normas existentes de manera razonable y se contribuye a la resolución general de problemas de la realidad social... esto se puede estimular mediante actividades que activen formas originarias de comunicación e información, incluyendo el lenguaje, la interpretación de roles, la danza...; 9) Promover la dramatización creativa a través de ejercicios de movimientos, ejercicios para sensibilizar los distintos sentidos, pantomimas y juegos; 10) Realizar actividades en las que se estimule la fantasía; y 11) Potenciar en el contexto del grupo la seguridad de ser aceptado, la confianza en las propias capacidades, el espíritu de entrega y compromiso, así como la necesidad de logro.

Dentro de un contexto de investigación multidisciplinar 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 comparación de los efectos del programa de juego cooperativo-creativo con una adaptación del programa que plantee las tareas de forma competitiva; 3) la exploración del mantenimiento de los efectos del programa a largo plazo; 4) el papel del entrenamiento o formación del adulto en los efectos de la intervención; y 5) análisis experimentales del efecto de técnicas específicas o componentes del programa de intervención.



Referencias

- Antonietti, A. (2000). Enhancing creative analogies in primary school children. *North American Journal of Psychology*, 2, 75-84.
- Baer, J. (1996). The effects of task-specific divergent-thinking training. *Journal of Creative Behavior*, 30, 183-187.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Collins Publishers.
- De la Torre (1991). *Evaluación de la creatividad*. TAEC. Un instrumento de apoyo a la reforma. Madrid: Escuela Española.
- 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, 373-386.
- 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 4-6 años*. Madrid: Pirámide.
- Guilford, J.P. (1951). *Guilford Test for Creativity*. Beverly Hills, California: Sheridan Supply Company. P.O. Box 837.
- Howard-Jones, P. A., Taylor, J., & Sutton, L. (2002). The effects of play on the creativity of young children. *Early Child Development and Care*, 172, 323-328.
- Komarik, E., & Brutenicova, E. (2003). Effect of creativity training on preschool children. *Studia Psychologica*, 45, 37-42.
- Ma, H. H. (2006). A synthetic analysis of the effectiveness of single components and packages in creativity training programs. *Creativity Research Journal*, 18, 435-446.
- Mellou, E. (1995). Review of the relationship between dramatic play and creativity in young children. *Early Child Development and Care*, 112, 85-107.
- Prieto, M. D., López, O., Bermejo, M. R., Renzulli, J., & Castejón, J. L. (2002). Evaluación de un programa de desarrollo de la creatividad. *Psicothema*, 1, 410-414.
- Russ, S. W. (2003). Play and Creativity: Developmental issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47, 291-303.
- Tettamanzi, M., Sarotti, R., & Frontino, S. (2009). The talent factory: Creative expression workshops to develop divergent thinking. *Psicologia dell'educazione*, 3, 101-122.
- 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)