

Diferencias entre cuentos conocidos y desconocidos en la estimulación de la creatividad infantil

Clemente Franco y José Manuel Alonso*
Universidad de Almería, *C.E.I.P. Mare Nostrum (Almería)

El objetivo del presente trabajo fue comprobar la eficacia de un programa de intervención basado en cuentos conocidos y cuentos desconocidos, sobre los niveles de creatividad verbal y gráfica en Educación Infantil. Participaron 64 niños y niñas pertenecientes a tres aulas de segundo curso de Educación Infantil (cuatro años), de dos colegios públicos de la provincia de Almería. Se utilizó un diseño cuasiexperimental de comparación de grupos con medición pretest-postest, con dos grupos experimentales y un grupo control. Se encontraron mejoras significativas en los niveles de creatividad verbal y gráfica de los dos grupos experimentales en comparación con el grupo control. Al realizar el análisis de las puntuaciones postest entre los dos grupos experimentales, tan solo se obtuvo una mejora significativa en el grupo de cuentos desconocidos en comparación del grupo de cuentos conocidos en la variable originalidad gráfica. A partir de estos resultados, se puede concluir que es posible estimular la capacidad creativa de las niñas y de los niños de Educación Infantil en el entorno escolar, mediante el empleo de un programa psicoeducativo para el desarrollo de esta capacidad basado en la utilización de cuentos infantiles, tanto conocidos como desconocidos.

Palabras clave: Creatividad, cuentos infantiles, Educación Infantil, intervención.

Differences between known and unknown stories in stimulating child creativity. The purpose of this work was to test the efficacy of an intervention program based on known stories and unknown stories, on verbal and graphic creativity in childhood education. 64 children in three second-year Childhood Education classes (four years old), from two public schools in the Province of Almería participated. A comparison group quasi-experimental design with pretest-posttest measurement was used with two experimental groups and a control group. Significant improvements were found in verbal and graphic creativity levels in the two experimental groups compared to the control group. When the post-test scores of the two experimental groups were analyzed, the graphic originality variable had improved significantly only in the group with the unknown stories compared to the group with the known stories. Based on these results, it may be concluded that it is possible to stimulate the creative ability of boys and girls in childhood education in a school setting by using a psychoeducational program for developing this ability based on the use of both known and unknown children's stories.

Keywords: Creativity, children's stories, childhood education, intervention.

Existe un consenso general en la consideración de que la creatividad es consustancial al ser humano y que es susceptible de

ser estimulada, desarrollada e integrada con otras habilidades de pensamiento (Allueva, 2002; Corbalán, Martínez, y Donolo, 2003; Franco, 2004, 2008; Fuentes y Torbay, 2004; Menchén, 2001; Trigo 1999; Vecina, 2006).

Puesto que la creatividad es una habilidad personal del individuo, la existencia de

variables intervinientes en el proceso creativo explica el hecho de que no todos los seres humanos desarrollen de igual forma dicha habilidad. Los factores que intervienen en el proceso creador se pueden agrupar, básicamente, en factores cognitivos, afectivos y ambientales. En este sentido, para Prieto, López, y Ferrándiz (2003) la creatividad es el producto de los efectos combinados de muchos factores, incluyendo los rasgos y las características personales, así como factores sociales, culturales y ambientales, y asumen que “no sólo las personas diferentes expresan la creatividad de formas distintas, sino también los rasgos de la personalidad y los factores situacionales determinan que la expresión creativa difiera de persona a persona” (p. 87).

Centrándose en el contexto escolar, hay que considerar que el fin último de la educación supone el desarrollo integral de la persona, preparando al alumnado para la vida en una sociedad cambiante, democrática y plural en la que se posibilite la convivencia entre diferentes culturas y creencias. Por tanto, el sistema educativo ha de estimular y desarrollar el potencial creativo de todo sujeto a través de procesos formativos desde la etapa infantil, dado que es en ésta donde existe la máxima plasticidad cerebral. Sin embargo, la escuela normalmente relega la creatividad a una actividad secundaria dándole mayor importancia a la adquisición de contenidos y conceptos que tienden a olvidarse debido a su falta de significatividad para el alumno en otros contextos o situaciones (Marugán, del Caño, Palazuelo, y Carbonero, 2010).

Prieto et al. (2003) destacan la importancia de adoptar en el contexto escolar programas diseñados para el desarrollo del potencial creativo, centrados en las características y habilidades propias de éste, como la originalidad, la fluidez, la flexibilidad, la elaboración o el ingenio, así como en actitudes como la curiosidad, la tolerancia a la ambigüedad, la independencia o la sensibilidad.

Muchas de las vías existentes para promover la creatividad en la escuela se basan en las actividades naturales de la infancia (la espontaneidad, la curiosidad, la autoexplora-

ción, por ejemplo). Según Franco (2004), las experiencias que favorecen la creatividad en la etapa infantil suelen apoyarse en técnicas que abarcan tanto los procesos cognitivos como los afectivos. Es por ello que puede considerarse al cuento infantil como un instrumento idóneo para favorecer la capacidad creativa infantil, puesto que comprende ambas dimensiones. De hecho, este mismo autor obtuvo mejoras significativas en los niveles de creatividad verbal y gráfica de niños de Educación Infantil tras la aplicación de un programa psicoeducativo basado en cuentos tradicionales.

Los cuentos infantiles forman parte de la esencia misma de la cultura y son utilizados para transmitir mensajes y enseñanzas de una forma indirecta y entretenida. A su vez, transmiten emociones y tienen una influencia en el desarrollo afectivo y conductual de niñas y niños. Por medio del cuento se pueden enseñar conceptos, valores, y proporcionarles ejemplos simbólicos sobre cómo enfrentarse a diversas situaciones o problemas. Los cuentos divierten, entretienen, enriquecen la vida del niño, y excitan su curiosidad. Además de ayudar a desarrollar su intelecto y a clarificar sus emociones, los cuentos estimulan su imaginación y su actividad lúdica, elementos indispensables para el desarrollo del potencial creador en la infancia, ya que a través de la imaginación y el juego el niño desarrolla, canaliza y expresa su creatividad (Franco, 2004). En este sentido, los cuentos se convierten en un recurso fundamental para desarrollar el pensamiento creativo, la sensibilidad artística, y para avivar el sentido crítico, ya que a través del cuento el niño asimila el universo de los símbolos y la cultura, perpetuándola y transformándola por medio de un lenguaje-imagen.

En la etapa de Educación Infantil, el profesorado suele utilizar el cuento como herramienta para motivar la imaginación de su alumnado, ya que las palabras favorecen las percepciones sensoriales, y las entonaciones dan color a las palabras. Para Rodari (1989), el cuento es, desde los primeros años de vida, un instrumento que ayuda a construir sólidas estructuras a la fantasía, re-

forzando en la niña y el niño la capacidad de imaginar; mientras que para Pelegrín (2004), provoca distintos significados e interpretaciones, gracias a la riqueza de las imágenes que de él emanan.

Por tanto, a través del cuento es factible estimular la capacidad creativa del alumnado introduciendo, a través de un programa psicoeducativo, actividades y experiencias que favorezcan el desarrollo de su fluidez, flexibilidad y originalidad creativas, como, por ejemplo, modificando la trama y los diálogos; escenificándolo; inventando un final distinto; o introduciendo, modificando o eliminando personajes.

La presente investigación tuvo como principal objetivo demostrar la posibilidad de estimular la capacidad creativa de las niñas y de los niños de Educación Infantil en el entorno escolar, mediante el empleo de un programa psicoeducativo para el desarrollo de esta capacidad, basado en cuentos conocidos y cuentos desconocidos.

Teniendo en cuenta que uno de los principales bloqueadores o inhibidores del potencial creativo son los tabúes, los mitos, los ejemplos y los modelos inducidos por los cuentos a los que se enfrentan los sujetos de esta etapa y que se encuentran fuertemente grabados en su inconsciente, la hipótesis general que guía esta investigación se centra en la posibilidad de que la capacidad creativa se verá significativamente incrementada en mayor grado en el grupo experimental sometido al programa de intervención con cuentos desconocidos, que en el grupo experimental sometido al programa de intervención con cuentos conocidos.

A partir de este objetivo y de esta hipótesis general, se desprenden otras hipótesis específicas que comprenden esta investigación. En concreto, como primera hipótesis se establece que tanto el alumnado sometido al programa de intervención con cuentos conocidos (Grupo Experimental 1), como el sometido al programa de intervención con cuentos desconocidos (Grupo Experimental 2), van a manifestar un incremento significativamente mayor en la expresión de la creatividad verbal y gráfica, medida en sus as-

pectos de fluidez, flexibilidad y originalidad, que aquel alumnado no sometido a ningún programa de intervención (Grupo Control). Como segunda hipótesis, se establece que aquel alumnado sometido al programa de intervención con cuentos desconocidos (Grupo Experimental 2), va a manifestar un incremento significativamente mayor en la expresión de la creatividad verbal y gráfica, medida en sus aspectos de fluidez, flexibilidad y originalidad, que aquel alumnado sometido al programa de intervención con cuentos conocidos (Grupo Experimental 1).

Método

Participantes

La muestra del presente estudio estuvo constituida por 64 niños y niñas pertenecientes a tres aulas de segundo curso de Educación Infantil (4 años), de dos colegios públicos de la provincia de Almería de características socioculturales semejantes. De estos 64 niños y niñas, 24 pertenecían al grupo que trabajó con cuentos conocidos (12 niños y 12 niñas), 19 pertenecían al grupo que trabajó con cuentos desconocidos (12 niños y 7 niñas), y 21 pertenecían al grupo control donde no se aplicó el programa de intervención de mejora de la creatividad con cuentos infantiles (11 niños y 10 niñas).

Diseño

Para lograr los objetivos planteados en el presente estudio, se utilizó un diseño de tipo cuasiexperimental de comparación de grupos con medición pretest-postest con un grupo control y dos grupos experimentales. Dicha medición se realizó con la finalidad de explorar los efectos del programa de intervención (variable independiente), sobre los niveles de creatividad verbal y gráfica de los alumnos (variables dependientes).

Instrumentos

Creatividad Gráfica. Se empleó la Bateria Gráfica del Test de Pensamiento Creativo de Torrance (1974), que se compone de las siguientes actividades: construcción de un dibujo, dibujos para completar, y líneas

paralelas. Se empleó la forma A en la fase pretest, y la forma B en la fase postest. Las tres actividades propuestas posibilitan la evaluación de tres características primordiales del pensamiento creativo: fluidez, flexibilidad y originalidad.

Creatividad Verbal. Se utilizó la Batería Verbal del Test de Pensamiento Creativo de Torrance (1974), que utiliza seis ejercicios basados en la palabra para valorar a los sujetos en tres características primordiales relacionadas con la creatividad: fluidez (capacidad del sujeto para producir un gran número de ideas con palabras), flexibilidad (aptitud para cambiar de un planteamiento a otro, de una línea de pensamiento a otra), y originalidad (aptitud para aportar ideas o soluciones que están lejos de lo obvio, común o establecido). Tal y como sugiere el autor, se empleó la Forma A de la prueba en la fase pretest, y la Forma B en la fase postest, valorándose las variables de fluidez, flexibilidad y originalidad. Se empleó la traducción al castellano de dicho test realizada por Andreucci y Mayo (1993). Los índices de fiabilidad de cada una de las subpruebas se sitúan alrededor de .80.

Procedimiento

En primer lugar se llevó a cabo una evaluación inicial de los niveles de creatividad verbal y gráfica de partida de los sujetos del grupo control y de los dos grupos experimentales, administrándose de forma individual la Forma A de la Batería Verbal y Gráfica del Test de Pensamiento Creativo de Torrance en el colegio de los niños durante el horario lectivo.

Concluida esta evaluación inicial, se procedió a la aplicación del programa de intervención en los dos grupos experimentales. En el primer grupo experimental, el programa de intervención consistió en la realización de varias actividades a partir de la lectura de siete cuentos conocidos por parte de los niños: *Los tres cerditos*, *Blancanieves* y *los siete enanitos*, *Caperucita roja*, *Pinocho*, *La bella durmiente*, *El patito feo*, y *Hansel y Gretel*. La persona encargada de llevar a cabo esta tarea fue el profesor de los

niños, el cual previamente fue informado y preparado sobre la metodología a seguir.

En el segundo grupo experimental, el programa de intervención consistió en la realización de varias actividades a partir de la lectura de siete cuentos desconocidos por parte de los niños: *El pequeño abeto*, *El mono y la liebre*, *Pollito pito*, *El guisante rojo*, *El joven tigre*, *La princesa llorona*, y *El elefante indio*. La persona encargada de llevar a cabo esta tarea fue la profesora de los niños, la cual previamente fue informada y preparada sobre la metodología a seguir.

En ambos grupos, el programa tuvo una duración de 10 semanas y estuvo constituido por 19 sesiones con dos o tres actividades por cuento. Cada actividad tuvo una duración de entre 45 y 70 minutos y fueron realizadas dos veces a la semana. La duración del programa fue de tan sólo 10 semanas con el fin de aminorar la influencia de los factores madurativos en los resultados del estudio, teniendo presente que a mayor tiempo transcurrido entre el pretest y el postest, aumenta la probabilidad de interferencia de otras variables ajenas a los programas de intervención aplicados.

La rutina de las actividades seguida en ambos grupos de intervención consistía en la lectura del cuento o el recuerdo de éste; la formulación de preguntas en relación al mismo, a los personajes, la temática; preguntas para desarrollar el pensamiento divergente; actividad expresiva y juegos; y realización de un producto concreto.

Los objetivos de estas actividades fueron favorecer las tres dimensiones de la creatividad verbal y gráfica evaluadas (fluidez, flexibilidad y originalidad), a través de tres tipos de actividades diferentes: usos inusuales, supongamos que, y mejora del objeto.

Mientras tanto, los niños del grupo control no realizaban ningún tipo de actividades a partir de los cuentos (conocidos y desconocidos), que su profesora les contaba.

Una vez finalizado el programa de intervención aplicado en los dos grupos experimentales, se procedió a obtener nuevamente una medición de los niveles de creatividad verbal y gráfica de los niños de los tres gru-

Tabla 1. *Medias y desviaciones típicas pretest y postest para los grupos experimentales y para el grupo control en las variables del estudio*

	PRETEST						POSTEST					
	GE1		GE2		GC		GE1		GE2		GC	
	M	DT	M	DT	M	DT	M	DT	M	DT	M	DT
<i>Fl. V.</i>	17.81	4.36	18.75	3.77	19.01	4.37	21.78	6.86	22.85	4.34	20.71	6.37
<i>Fle. V.</i>	13.34	3.73	14.58	4.32	15.07	4.79	17.46	5.83	18.98	5.54	16.02	5.19
<i>Or. V.</i>	18.14	4.24	17.32	3.96	18.95	4.58	24.14	4.96	25.93	6.43	17.59	4.27
<i>Fl. G.</i>	13.98	3.56	15.02	4.43	14.65	3.97	16.14	5.16	17.34	4.83	13.89	5.13
<i>Fle. G.</i>	14.06	4.14	13.27	3.94	15.11	4.67	18.17	4.89	17.47	3.72	16.06	4.62
<i>Or. G.</i>	15.41	5.56	13.91	5.20	14.12	5.83	18.34	6.61	21.14	6.31	13.52	4.35

Fl. V. = Fluidez Verbal; Fle. V. = Flexibilidad Verbal; Or. V. = Originalidad Verbal; Fl. G. = Fluidez Gráfica; Fle. G. = Flexibilidad Gráfica; Or. G. = Originalidad Gráfica; GE1 = Grupo Experimental 1; GE2 = Grupo Experimental 2; GC = Grupo Control.

pos participantes en el estudio (evaluación postest), con el fin de comprobar si se había producido alguna variación en las variables de creatividad verbal y gráfica estudiadas en dichos grupos, por lo que se administró a todos los participantes en el estudio la Forma B de la Batería Verbal y Gráfica del Test de Pensamiento Creativo de Torrance, en las mismas condiciones que en la fase pretest.

Resultados

Todos los análisis fueron realizados con el paquete estadístico SPSS versión 15.0. En primer lugar, se procedió a calcular las medias y desviaciones típicas de las variables del estudio correspondientes a los grupos control y experimental para cada una de las fases de la investigación (ver Tabla 1).

Para analizar la existencia de diferencias significativas entre los tres grupos participan-

tes en la investigación en sus puntuaciones pretest y postest, se realizó un Análisis de Varianza (ANOVA) una vez comprobados los supuestos de normalidad y homocedasticidad. Para la comprobación del supuesto de normalidad se aplicó la prueba de Kolmogorov-Smirnov y para comprobar el cumplimiento del supuesto de homocedasticidad, se realizó la prueba de Levene de homogeneidad de varianzas. El análisis estadístico de las diferencias de las puntuaciones pretest mostró la no existencia de diferencias significativas de partida entre los grupos en las variables del estudio (Tabla 2). Por otro lado, el análisis estadístico de las diferencias de las puntuaciones postest entre los tres grupos, mostró la existencia de diferencias significativas en todas las variables de creatividad verbal y gráficas analizadas (ver Tabla 2).

Al realizar el test de Scheffé de comparaciones múltiples, se obtuvieron diferen-

Tabla 2. *Anova de las diferencias pretest y postest entre los tres grupos en las variables del estudio*

Variable	Pretest		Postest	
	F	p	F	p
<i>Fluidez verbal</i>	0.20	.844	3.62	.001**
<i>Flexibilidad verbal</i>	1.76	.112	2.71	.010****
<i>Originalidad verbal</i>	0.18	.859	2.51	.017*****
<i>Fluidez gráfica</i>	0.85	.403	3.02	.004***
<i>Flexibilidad gráfica</i>	0.86	.396	4.01	.000*
<i>Originalidad gráfica</i>	1.56	.127	3.97	.000*

* $p < .001$; ** $p = .001$; *** $p < .005$; **** $p = .01$; ***** $p < .05$

Tabla 3 . Test de Scheffé para las variables de creatividad verbal y gráfica

Variable	Grupo		Diferencia de medias	Sig.
<i>Fluidez Verbal</i>	GC	GE1	2.74	.01****
	GC	GE2	3.59	.001**
	GE1	GE2	1.88	.103
<i>Flexibilidad Verbal</i>	GC	GE1	2.75	.01****
	GC	GE2	3.14	.003***
	GE1	GE2	0.45	.659
<i>Originalidad Verbal</i>	GC	GE1	2.53	.014
	GC	GE2	3.22	.003***
	GE1	GE2	0.89	.384
<i>Fluidez Gráfica</i>	GC	GE1	2.49	.012*****
	GC	GE2	3.05	.004***
	GE1	GE2	1.72	.141
<i>Flexibilidad Gráfica</i>	GC	GE1	3.93	.001**
	GC	GE2	4.03	.000*
	GE1	GE2	0.25	.802
<i>Originalidad Gráfica</i>	GC	GE1	3.98	.000*
	GC	GE2	4.04	.000*
	GE1	GE2	2.38	.017*****

GE1 = Grupo Experimental 1; GE2 = Grupo Experimental 2; GC = Grupo Control; * $p < .001$; ** $p = .001$; *** $p < .005$; **** $p = .01$; ***** $p < .05$

cias significativas posttest entre el grupo experimental de cuentos conocidos (experimental 1) y el grupo control, y entre el grupo experimental de cuentos desconocidos (experimental 2) y el grupo control, en todos los componentes de la creatividad verbal y gráfica evaluados, apareciendo en todos los casos puntuaciones medias mayores en ambos grupos experimentales en comparación con el grupo control. También se obtuvieron diferencias significativas entre el grupo experimental de cuentos conocidos y el grupo experimental de cuentos desconocidos en la variable originalidad gráfica ($t = 2.38$; $p < .05$), obteniéndose para esta variable una puntuación media superior en el grupo de cuentos desconocidos en comparación con el grupo de cuentos conocidos (ver Tabla 3).

Para analizar la existencia de diferencias significativas entre las medidas pretest y posttest tanto en los dos grupos experimentales como en el grupo control, se utilizó la

prueba t de Student para muestras relacionadas. El análisis de las diferencias entre las puntuaciones pretest-posttest en el grupo experimental de cuentos conocidos, mostró la existencia de diferencias significativas en todas las variables de creatividad verbal y gráfica evaluadas, encontrándose puntuaciones medias superiores en la medida posttest en comparación con la medida pretest (ver Tabla 4). Por su parte, el análisis de las diferencias entre las puntuaciones pretest-posttest en el grupo experimental de cuentos desconocidos, también mostró la existencia de diferencias significativas en todas las variables de creatividad verbal y gráfica analizadas, encontrándose puntuaciones medias superiores en las medidas posttest en comparación con las medidas pretest (Tabla 4). Finalmente, el análisis de las diferencias entre las puntuaciones pretest-posttest en el grupo control, mostró que no aparecían diferencias significativas entre ambas puntuaciones en

Tabla 4. Prueba *t* de Student para muestras relacionadas de las diferencias posttest-pretest en el grupo experimental con cuentos conocidos (GE1), experimental con cuentos desconocidos (GE2), y el grupo control (GC), para las variables del estudio

Variable	GE1		GE2		GC	
	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
Fluidez Verbal	5.25	.000*	3.87	.001**	.844	.407
Flexibilidad Verbal	3.91	.001**	3.39	.004***	.229	.820
Originalidad Verbal	3.44	.004***	3.61	.002***	.724	.476
Fluidez Gráfica	4.28	.000*	4.34	.000*	.637	.530
Flexibilidad Gráfica	3.56	.003***	4.71	.000*	.289	.775
Originalidad Gráfica	3.96	.001**	5.86	.000*	.380	.707

p* < .001; *p* = .001; ****p* < .005

ninguna de las variables de creatividad verbal y gráfica del estudio (Tabla 4).

Con el objetivo de poder valorar la magnitud del cambio una vez finalizada la intervención, se empleó la *d* de Cohen (1988) donde valores superiores a 1.5 indican cambios muy importantes, entre 1.5 y 1 importantes, entre 1 y 0.5 medios, y por debajo de 0.5 indica que los cambios producidos son bajos. En la Tabla 5 se observa cómo las puntuaciones de la *d* de Cohen en el grupo experimental de cuentos conocidos (experimental 1), muestran la existencia de cambios importantes tras la aplicación del programa de intervención en la variable originalidad verbal; y cambios de nivel medio en las variables flexibilidad gráfica, flexibilidad verbal, y fluidez verbal. Asimismo, se producen cambios de nivel bajo en las variables fluidez y originalidad gráfica.

Por lo que respecta al grupo experimental de cuentos desconocidos (experimental 2), los cambios experimentados tras la apli-

cación del programa de intervención son muy importantes en la variable originalidad verbal; importantes en las variables originalidad gráfica, flexibilidad gráfica, y fluidez verbal; y cambios de nivel medio en las variables flexibilidad verbal, y fluidez gráfica (ver Tabla 5).

Sin embargo, los cambios experimentados entre las puntuaciones pretest y posttest del grupo control, muestran la presencia de cambios bajos o muy bajos en todas las variables de creatividad verbal y gráfica analizadas (Tabla 5).

También, se calculó el porcentaje de cambio entre las puntuaciones posttest y pretest tanto en el grupo control como en los grupos experimentales para las variables de creatividad verbal y gráfica analizadas. Respecto al porcentaje de cambio experimentado entre las puntuaciones medias pretest y posttest en el grupo experimental de cuentos conocidos, se observa que dicho porcentaje muestra un incremento en todas las varia-

Tabla 5. Magnitud de de cambio (*d* de Cohen) y porcentaje de cambio (%) para el grupo experimental con cuentos conocidos (GE1), el grupo experimental con cuentos desconocidos (GE2), y el grupo control (GC) en las variables del estudio.

Variable	GE 1		GE 2		GC	
	<i>d</i>	%	<i>d</i>	%	<i>d</i>	%
Fluidez Verbal	0.697	22.29	1.090	21.86	0.314	8.94
Flexibilidad Verbal	0.845	30.88	0.887	30.17	0.191	6.30
Originalidad Verbal	1.310	33.07	1.610	49.71	0.307	-7.17
Fluidez Gráfica	0.498	15.45	0.501	15.44	0.165	-5.18
Flexibilidad Gráfica	0.901	29.23	1.100	31.65	0.204	6.28
Originalidad Gráfica	0.483	19.01	1.260	51.98	0.116	-4.29

bles, oscilando entre el 33.07% (originalidad verbal), y el 15.45% (fluidez gráfica) (ver Tabla 5).

En el grupo experimental de cuentos desconocidos, el porcentaje de cambio experimentado entre las puntuaciones medias pretest y postest muestra un incremento en todas las variables, oscilando dicho porcentaje entre el 51.98% (originalidad gráfica), y el 15.44% (fluidez gráfica) (ver Tabla 5).

Por último, el porcentaje de cambio experimentado en el grupo control, muestra un incremento entre la puntuación pretest y postest en las variables fluidez verbal (8.94%), flexibilidad verbal (6.30%), y flexibilidad gráfica (6.28%); mientras que aparece una reducción en las variables originalidad verbal (-7.17%), fluidez gráfica (-5.18%), y originalidad gráfica (-4.29) (ver Tabla 5).

Discusión y Conclusiones

Una vez analizados los datos estadísticos obtenidos, se puede afirmar que es posible estimular la capacidad creativa de las niñas y de los niños de Educación Infantil en el entorno escolar, mediante el empleo de un programa psicoeducativo para el desarrollo de esta capacidad basado en la utilización de cuentos infantiles, tanto conocidos como desconocidos.

Estos resultados concuerdan con los obtenidos por otros autores (Alves, 2000; Allueva, 2002; Barcia, 2006; Fernández, 2003; Franco, 2004; Garaigordobil, 1995; García, 2006; Madrid, 2006; Pérez, 2000; Piqueras, 1996; Prieto, López, Bermejo, Renzulli, y Castejón, 2002), quienes también demostraron con la puesta en práctica de distintos programas aplicados en contextos educacionales (basados en el juego, la motricidad, el cuento, la educación artística, la música, las matemáticas o la resolución de problemas), la factibilidad de mejorar la producción creativa del alumnado.

Por lo tanto, la hipótesis general de partida del estudio queda confirmada. Es decir, la capacidad creativa del alumnado de cuatro años se ha visto significativamente incre-

mentada en los grupos experimentales, siendo, en general, este incremento mayor en el grupo experimental sometido al programa de intervención con cuentos desconocidos, que en el grupo experimental sometido al programa de intervención con cuentos conocidos.

Respecto a las dos hipótesis específicas que han guiado esta investigación, se puede concluir que tanto en el área verbal como gráfica de la creatividad, se observa que los promedios de las variables de fluidez, flexibilidad y originalidad fueron significativamente mayores tanto en el grupo experimental sometido al programa de cuentos conocidos, como en el grupo experimental sometido al programa de cuentos desconocidos, en relación al grupo control en la medición postest. Por lo tanto, se puede afirmar que dicha hipótesis se confirma. También se observa que, tanto en el área verbal como gráfica de la creatividad, existe un incremento mayor en el grupo experimental de cuentos desconocidos, que en el grupo experimental de cuentos conocidos, aunque dicho incremento sólo llega a ser significativo en la dimensión originalidad gráfica cuando se comparan las puntuaciones postest de ambos grupos, por lo que la segunda hipótesis sólo se cumple parcialmente.

Por tanto, se puede concluir, a la vista de los resultados, que se han comprobado de forma empírica las afirmaciones que se hacían en la introducción, al considerar la creatividad como una capacidad susceptible de ser desarrollada y estimulada de acuerdo con las experiencias que el medio, y más concretamente el medio escolar, proporciona a los sujetos. Asimismo, se ha comprobado que los modelos inducidos por los cuentos a los que se enfrentan los sujetos de esta etapa y que se encuentran fuertemente grabados en su inconsciente, pueden operar parcialmente como obstáculos o inhibidores de su potencial creativo.

Dado que el objetivo fundamental de la educación es desarrollar en el alumnado habilidades y capacidades cognoscitivas, afectivas y sociales que le permitan enfrentar el futuro, es ahí donde la creatividad encuentra

su justificación. De este modo, el sistema educativo actual debe enmarcar el aprendizaje en un conjunto de contextos significativos que permitan al alumnado utilizar todas sus habilidades de una forma creativa y conseguir, de este modo, un impacto productivo en el ambiente en el que se encuentra inmerso. En este sentido, para Martínez-Otero (2005) el fomento de la creatividad responde a dos objetivos principales: ayudar a cada persona a que despliegue toda su potencialidad, e impulsar el desarrollo social. Considera que el resurgimiento de esta cuestión se debe tanto a la necesidad de favorecer la realización personal, como a la conveniencia de responder a los retos de un mundo en permanente y vertiginosa transformación. De este modo, la orientación hacia prácticas creativas permite desde la primera infancia una mayor flexibilidad ante situaciones de la vida diaria y de apertura al medio. Por lo tanto, educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, sin miedo a los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana.

La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, como se ha comprobado, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Una educación creativa es una educación desarrolladora y autorrealizadora, en la que no sólo resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también el aprendizaje de actitudes que nos permitan ser creativos. De este modo, los contextos educativos cobran un protagonismo vital para la apuesta de la creatividad como mejora educativa, tanto para el desarrollo cognitivo del alumnado como por sus repercusiones en el desarrollo socio-personal y emocional (Fuentes y Torbay, 2004). Tanto las características de la creatividad, los re-

ursos que en ella actúan, así como las etapas del proceso creativo, proporcionan elementos para el diseño de estrategias de trabajo en el aula. Los docentes deben incorporar en sus prácticas, técnicas que desarrollen la creatividad contextualizándolas, buscando el desarrollo del pensamiento creativo, y tomando como materia prima lo contemplado en el currículo básico; es decir, la estructura organizativa de los contenidos curriculares no es un obstáculo para trabajar creativamente, pues se pueden conseguir los mismos objetivos y metas de una manera diferente, logrando experiencias más significativas y más enriquecedoras tanto para el alumno como para el docente.

Se puede concluir que cuando se propone al alumnado que entre en un contexto imaginario con el propósito de desarrollar sus capacidades creativas, se ha de tener en cuenta la significatividad del mismo. Cuando las alumnas y los alumnos pueden imaginar realidades propias, proyectadas en otro objeto, que enlaza con la realidad pero que no es real, la experiencia es mucho más rica y tiene una gran fuerza emotiva. Por otra parte, hay que tener en cuenta que cuando se trabaja con la metodología creativa, la existencia de una docencia basada en la creatividad no excluye el seguimiento de unas directrices y normas básicas de funcionamiento, que muy al contrario de coartar la libertad y creatividad, contribuyen a organizar el trabajo y las ideas de los alumnos, en base a un pensamiento coherente y organizado que posibilite la creación de ideas (Santaella, 2006).

Finalmente, como limitaciones del estudio, estarían que la muestra ha sido relativamente pequeña, luego habría que confirmar estos resultados con muestras más amplias. Asimismo, en investigaciones futuras sería necesario realizar medidas de seguimiento para confirmar si las mejoras obtenidas en los grupos experimentales tras la aplicación del programa de intervención, se mantienen a lo largo del tiempo.

Referencias

- Allueva, P. (2002). Desarrollo de la creatividad: diseño y evaluación de un programa de intervención. *Persona*, 5, 67-81.
- Alves, M. (2000). Programa de liberación creativa con imagen para alumnos con dificultades de aprendizaje. *Siglo Cero*, 3(1), 25-32.
- Andreucci, C., y Mayo, B. (1993). *El cuento como vehículo para desarrollar la creatividad en preescolares. Tesis Doctoral*. Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile.
- Barcia, M. (2006). La creatividad en los alumnos de educación infantil. Incidencia del contexto familiar. *Creatividad y Sociedad*, 9, 43-52.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2ª ed.). Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Corbalán, J., Martínez, F., y Donolo, D. (2003). *Manual Test CREA. Inteligencia creativa. Una medida cognitiva de la creatividad*. Madrid: TEA Ediciones.
- Fernández, C. (2003). Didáctica del número natural versus metodología creativa. En A. Gervilla (Coord.), *Creatividad Aplicada* (pp. 701-722). Málaga: Dykinson.
- Franco, C. (2004). Aplicación de un programa psicoeducativo para fomentar la creatividad en la etapa de Educación Infantil. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 10(2), 245-266.
- Franco, C. (2008). Creative relaxation, motor creativity, self-concept in a sample of children from Early Childhood Education. *Electronical Journal of Research in Educational Psychology*, 6(1), 29-50.
- Fuentes, C.R., y Torbay, A. (2004). Desarrollo de la creatividad desde los contextos educativos: un marco de reflexión sobre la mejora socio-personal. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2(1).
- García, P. (2006). Estrategias de innovación didáctica para el desarrollo de la creatividad en la interpretación pianística. *Creatividad y Sociedad*, 9, 33-42.
- Garaigordobil, M. (1995). Intervención en la creatividad: evaluación de una experiencia. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 1(1), 31-40.
- Madrid, D. (2006). Creatividad en la primera infancia. En S. De la Torre, y V. Violant (Coords.), *Comprender y evaluar la creatividad. Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza* (pp. 245-252). Málaga: Ediciones Aljibe.
- Marugán, M., del Caño, M., Palazuelo, M.M., y Carbonero, M.A. (2010). Percepción creativa de la ciudad en niños y jóvenes. Estudio empírico y propuesta de actuación. *Aula Abierta*, 38(1), 37-46.
- Martínez-Otero, V. (2005). Rumbos y desafíos en Psicopedagogía de la Creatividad. *Revista Complutense de Educación*, 16(1), 169-181.
- Menchén, F. (2001). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Pelegrín, A. (2004). *La aventura de oír*. Madrid: Editorial Anaya.
- Pérez, J.I. (2000). *Evaluación de los efectos de un programa de educación artística en la creatividad y en otras variables del desarrollo infantil. Tesis Doctoral*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Piqueras, M. (1996). *Juego y creatividad. Estudio sobre las posibilidades de fomentar la creatividad artística mediante una enseñanza lúdica. Tesis Doctoral*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- 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.
- Prieto, M.D., López, O., y Ferrándiz, C. (2003). *La creatividad en el contexto escolar. Estrategias para favorecerla*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Rodari, G. (1989). *La gramática de la fantasía*. Barcelona: Ed. Aliorna.
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens*, 7(2), 89-106.
- Torrance, E.P. (1974). *Torrance test of creativity thinking. Norms technical manual. Verbal tests, forms A and B; figural tests, forms A and B*. New York: Personnel Press.
- Trigo, E. (1999). *Creatividad y motricidad*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Vecina, M.L. (2006). Creatividad. *Papeles del Psicólogo*, 27(1), 31-39.