



Cuentos motores y ambientes de aprendizaje para el fomento de la creatividad en Educación Física en educación infantil

Motor stories and learning environments for fostering creativity in Physical Education in early childhood education

Autores

María Sevilla Sánchez ¹
Irene González-Martí ²
María Pilar León González ³

^{1,2,3} Universidad de Castilla – La Mancha (España)

Autor de correspondencia:
María Sevilla Sánchez
mariasevillasanchez@gmail.com

Recibido: 03-10-25
Aceptado: 14-11-25

Cómo citar en APA

Sevilla Sánchez, M., González-Martí, I., & León González, M. P. (2026). Cuentos motores y ambientes de aprendizaje para el fomento de la creatividad en Educación Física en educación infantil. *Retos*, 75, 137-146.
<https://doi.org/10.47197/retos.v75.117783>

Resumen

Introducción: La creatividad es una habilidad cognitiva de creciente relevancia en el ámbito educativo. En este contexto, la Educación Física se presenta como una asignatura idónea para fomentarla, especialmente durante la etapa de Educación Infantil.

Objetivo: Analizar la influencia de dos metodologías, cuentos motores y ambientes de aprendizaje, en la creatividad de los alumnos de Educación Infantil.

Método: Se diseñó un programa de intervención de seis sesiones durante tres semanas. La muestra incluyó 58 estudiantes de 5 años distribuidos en tres clases: grupo A) había recibido Educación Física durante toda la etapa; grupo B) solo un año; y grupo C) no había recibido clases de Educación Física. Se aplicó la Prueba de Creatividad Gráfica Infantil antes y después de la intervención para medir la creatividad.

Resultados: Se hallaron diferencias significativas entre los grupos. El grupo B obtuvo las mejores puntuaciones tanto en el pre-test como en el post-test, mientras que el grupo A fue el que más se benefició del programa (percentil alto: 50% pre-test y 94,4% post-test). No se encontraron diferencias por género.

Discusión: Los resultados coinciden con investigaciones que destacan el descubrimiento guiado y la resolución de problemas como vías para potenciar la creatividad. Además, refuerzan que los factores contextuales tienen mayor peso que el género en edades tempranas.

Conclusión: Los cuentos motores y los ambientes de aprendizaje favorecen el desarrollo de la creatividad en Educación Física infantil, independientemente del sexo del alumnado, evidenciando la importancia de metodologías activas frente a enfoques tradicionales.

Palabras clave

Ambientes de aprendizaje; creatividad; cuentos motores; Educación Física; educación infantil.

Abstract

Introduction: Creativity is an increasingly relevant cognitive skill in the educational field. In this context, Physical Education emerges as an ideal subject to foster creativity, especially during Early Childhood Education.

Objective: To analyze the influence of two methodologies, motor stories and learning environments, on the creativity of preschool students.

Method: A six-session intervention program was implemented over three weeks. The sample consisted of 58 five-year-old students divided into three groups: Group A) had received Physical Education throughout the entire stage; Group B) had received it for one year; and Group C) had not received physical education classes. The Children's Graphic Creativity Test was administered before and after the intervention to measure creativity.

Results: Significant differences were found between the groups. Group B obtained the highest scores in both the pre-test and the post-test, while Group A benefited the most from the program (high percentile: 50% pre-test and 94.4% post-test). No gender differences were observed.

Discussion: The findings are consistent with research highlighting guided discovery and problem-solving as effective teaching styles to enhance creativity. Moreover, literature supports the idea that, at early ages, contextual factors could be more influential in creativity than gender.

Conclusion: Motor stories and learning environments appear to nurture creativity in Early Childhood physical education regardless of gender. This highlights the importance of active methodologies over traditional approaches.

Keywords

Creativity; early childhood education; learning environments; motor stories; Physical Education.

Introducción

Aunque resulta difícil establecer una definición de creatividad (Romance et al., 2023), esta suele conocerse como la capacidad de realizar o producir trabajos que son originales y útiles (Mi et al., 2020). Las aportaciones de Chibás (1992), Gallardo (2014) y Yildirim (2010) indican que esta capacidad humana nos permite crear relaciones que no existían previamente, y, por tanto, generar opiniones, ideas o nuevas experiencias, dando lugar a un pensamiento original e innovador que posibilita un avance en lo ya existente.

La creatividad es considerada una de las habilidades más fundamentales del siglo XXI (Chen et al., 2025; Saleem et al., 2024; Piirto, 2011). Por ello, en los últimos años, el concepto de creatividad ha cobrado especial importancia en el ámbito educativo, lo que ha causado un aumento en la realización de estudios al respecto (Huang et al., 2020). Esta importancia otorgada a la creatividad responde a la necesidad de desarrollar personas competentes, capaces de resolver problemas e innovar en una sociedad en constante cambio (Oliveira et al., 2009; Romance et al., 2023). De hecho, el fomento de la creatividad favorece el desarrollo integral del individuo y es imprescindible tanto para el progreso humano (Luís et al., 2015) como para el progreso como sociedad (Tienken, 2016). Este valor que recibe la creatividad como habilidad del siglo actual no es solo reconocido por autores e investigadores, sino por diferentes organizaciones externas al ámbito educativo. Por ejemplo, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2019) alienta el fomento de la creatividad en educación y sugiere un cambio del sistema actual, que está principalmente orientado a la adquisición de conocimientos y no tanto a la capacidad de ser imaginativo y creativo.

El creciente interés por la creatividad dentro del ámbito educativo nos lleva a dirigir la mirada a las diferentes áreas curriculares para descubrir su potencial en el fomento de dicha habilidad. En este sentido, el área de Educación Física se presenta como idónea para el desarrollo de la creatividad (Justo y Franco, 2008; Romance et al., 2023; Wijayanti et al., 2025) debido a las posibilidades ilimitadas de movimiento que existen (Griggs, 2009) y a la estimulación de respuestas motrices y expresivas (Berruezo, 2020). Esta exploración de nuevos movimientos ocurre a través del juego, que se convierte en un vehículo de aprendizaje en Educación Física (Antipe Vásquez et al., 2025). Según Karaca et al. (2020), el ambiente de juego es uno de los más efectivos para facilitar el desarrollo de la creatividad, ya que a través del mismo se plantean situaciones donde los niños deben resolver problemas motrices, improvisar, y responder ante situaciones inesperadas, y esta creatividad, además, se encuentra presente tanto el juego simbólico como en diferentes acciones motrices (Valverde, 2023).

Como es sabido, el juego tiene especial protagonismo en la etapa de Educación Infantil. Bournelli et al. (2009) indican que los niños de estas edades se encuentran en un periodo preoperacional y expresan su creatividad a través del movimiento y del juego sensoriomotor y simbólico. Esta etapa, además, es un período sensible para el fomento de la creatividad dada la plasticidad cerebral y el gran desarrollo a nivel neuronal durante la infancia (Antoñanzas et al., 2015). La idoneidad de esta etapa educativa para el fomento de la creatividad también se explica a nivel psicológico, ya que como señalan Justo y Franco (2008) y Saleem et al. (2024), los niños de estas edades tienen constantemente una actitud interrogativa y de exploración de su entorno.

Esta necesidad de impulsar la creatividad en edades tempranas se encuentra también respaldada por el marco curricular estatal. Como se recoge en el Real Decreto 95/2022, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, “La creatividad, tan presente en la etapa, tiene que ver con la curiosidad vital. La práctica educativa debe consistir en acompañarla y proporcionar las herramientas para consolidarla” (p. 14587). A pesar de las recomendaciones curriculares, en esta etapa educativa se comienza a limitar el desarrollo de la creatividad en los niños (Robinson, 2006), debido a que algunos docentes utilizan estrategias metodológicas basadas en el pensamiento convergente que no favorecen la creatividad del alumnado (Luís et al., 2015). Sin embargo, la creatividad necesita ser fomentada y entrenada para que continúe desarrollándose con la edad (Antoñanzas et al., 2015; Chávez et al., 2020; Jiménez y Muñoz, 2012).

Como se ha expuesto anteriormente, la Educación Física es un área desde la cual se puede fomentar la creatividad. Sin embargo, el desarrollo de la misma es multidimensional (Konstantinidou et al., 2013) ya que pueden influir diversos factores. Por ejemplo, las experiencias motrices previas en Educación Física pueden ejercer un importante papel en el desarrollo de la creatividad y en las respuestas motrices



que el alumno realiza en situaciones posteriores (Cenizo-Benjumea y Fernández-Truan, 2004), puesto que a través de la creatividad se crean nuevas conexiones entre objetos, símbolos, palabras y experiencias (Karaca et al., 2020). Otro de los factores que puede influir en el desarrollo de la creatividad es la metodología o estrategias pedagógicas que emplee el docente (Chen et al., 2025; Ferreiro, 2012). En este sentido, Chávez et al. (2020) resaltan la importancia de incorporar en las aulas metodologías activas que desarrollen la creatividad, el libre pensamiento, la creación de ideas y resolución de problemas en el alumnado.

Importancia de las metodologías que fomentan la creatividad a través del movimiento en este estudio

Teniendo en cuenta la etapa educativa a la que se dirige la intervención (Educación Infantil), se seleccionaron para este estudio dos metodologías que favorecen la creatividad en Educación Física, como son los cuentos motores y los ambientes de aprendizaje. Los primeros poseen las virtudes pedagógicas del juego y del cuento narrado, tratándose de la narración de una historia acompañada de movimiento, es decir, es una narrativa jugada y una experiencia vivida en comunidad (Conde, 2008). Uno de los objetivos principales de los cuentos motores, además del desarrollo integral del niño, es el fomento de su capacidad creativa y su imaginación, haciéndole interpretar la historia al mismo tiempo que se va narrando, sin anticipar movimientos para fomentar su espontaneidad e improvisación (Conde, 2008; González-Martí y Hernández-Martínez, 2013). En esta misma línea, Ruiz-Omeñaca (2011) indica que el cuento motor puede generar un ambiente adecuado para que el alumnado busque diferentes acciones originales y experimente diferentes soluciones, lo cual favorece el pensamiento creativo. Sin embargo, para ello es necesario que se realicen propuestas abiertas y con un grado de dificultad motriz adecuado.

Por otro lado, los ambientes de aprendizaje consisten en la organización de espacios y materiales hacia un fin concreto, de tal forma que el discente pueda jugar y moverse libremente. Son tan sugerentes que por sí solos atraen la atención del alumnado para ser utilizados (Blández, 2005). Se trata de propuestas abiertas, con materiales variados y provocadores, donde el juego, la manipulación y la experimentación deben ser la base (Gil et al., 2013). De esta forma, surgen nuevos patrones motrices o el asentamiento de otros previos, y se promueve a su vez la creatividad de los alumnos, quienes son protagonistas de su propio aprendizaje y de la adquisición de conocimientos (Hernández-Martínez et al., 2020; Jurado et al., 2006). Los ambientes de aprendizaje pueden clasificarse en tres tipos según Jurado et al. (2006): definidos, semidefinidos o no definidos. En esta investigación se han llevado a cabo los ambientes semidefinidos ya que el alumnado puede realizar libremente pequeñas variaciones en la ubicación y distribución de los materiales por iniciativa propia y de esta forma se favorece la creación de otro juego en base a sus intereses.

A partir de la justificación teórica sobre los beneficios del fomento de la creatividad en Educación Infantil, el objetivo de esta investigación es analizar la influencia de los cuentos motores y los ambientes de aprendizaje en el desarrollo creativo del alumnado de 5 años. Para ello, se compararán los resultados entre tres grupos-clase con distintos antecedentes en cuanto a la práctica de Educación Física en el horario escolar: grupo A) había recibido clases de Educación Física durante toda la etapa de Educación Infantil; grupo B) había recibido clases de Educación Física sólo un año; y grupo C) no había recibido clases de Educación Física ningún año. Este estudio se presenta innovador debido a que son escasos los estudios que analizan los efectos de la metodología en Educación Física en la creatividad del alumnado. Además, se analiza como variable tres grupos de clase con diferentes antecedentes en Educación Física, lo cual contribuye notablemente a la literatura existente, aportando cómo la experiencia previa en el área puede generar mayores o menores beneficios en la creatividad.

Método

Participantes

Los participantes del estudio fueron 58 estudiantes (51,7% niñas y 48,3% niños) con edades comprendidas entre los 5 y 6 años. El alumnado pertenecía a tres grupos-aula de 3º curso de Educación Infantil de un colegio público de Albacete. La distribución de discentes por grupo fue la siguiente: 18 pertenecían al grupo-aula A (44,4% niñas y 55,6% niños); 21 estudiantes al grupo-aula B (66,7% niñas y 33,3%



niños); y, por último, 19 al grupo-aula C (42,1% niñas y 57,9% niños). Respecto a su experiencia previa en Educación Física, cabe destacar que el grupo A había realizado Educación Física durante tres años; el grupo B había realizado Educación Física solamente un año; y el grupo C no la había realizado ningún año.

Procedimiento

Tras informar a las maestras, padres y madres de los estudiantes del objetivo y procedimiento del estudio, se obtuvieron los consentimientos firmados de los familiares y tutores legales. Los estudiantes, por su parte, dieron su consentimiento verbal para participar en el estudio.

Se administró la Prueba de Creatividad Gráfica Infantil en cada clase con una duración media de realización de 30 minutos. Después, se implementó el programa de intervención para el fomento de la creatividad en las clases de Educación Física (ver Tabla 1) de seis sesiones con una duración total de tres semanas. Una vez terminada la intervención, se administró de nuevo la prueba de creatividad a todo el alumnado participante en el aula. Con estos datos se calculó la creatividad de cada participante siguiendo el procedimiento indicado en el apartado anterior; es decir, se sumaron las puntuaciones de las diferentes variables y dicha puntuación se transformó en percentiles.

Instrumento

Se utilizó la Prueba de Creatividad Gráfica Infantil (Carmona y Fernández, 2014), la cual mide la potencialidad creativa en niños de entre 4 y 8 años a través de una prueba gráfica. Los alumnos realizaron cuatro dibujos a partir de cuatro estímulos gráficos que se encontraban vinculados mediante una línea recta y, posteriormente, dotaron de un título o descripción explicativa a cada uno de ellos. La puntuación total de la prueba se obtiene sumando las puntuaciones dadas a las diferentes variables (originalidad, interacción, elaboración, atención a las instrucciones y títulos y explicaciones de los dibujos). Finalmente, la puntuación total se transforma en percentiles: alto (Pc 75-99), medio (Pc 26-74) y bajo (Pc 1-25). La fiabilidad de este instrumento fue calculada mediante un acuerdo interobservador, obteniendo diferentes valores de la Kappa de Cohen en las distintas variables del instrumento: originalidad (0,643), interacción (0,788), elaboración (0,708), atención a las instrucciones (0,731) y títulos (0,796).

Programa de intervención

Se realizó un programa de intervención cuyo objetivo principal fue favorecer la creatividad del alumnado a través de dos metodologías activas. Este contó con seis sesiones que se llevaron a cabo durante tres semanas con cada una de las clases, realizándose dos sesiones semanales de 45 minutos cada una con la temática de los viajes (ver Tabla 1 para más detalles). A lo largo de las sesiones se trabajaron distintos contenidos motores como habilidades motrices básicas (locomotrices: desplazamientos y saltos y manipulativas: lanzamientos y recepciones), coordinación, equilibrio, contenidos perceptivos (percepción del cuerpo y del espacio), fuerza y ritmo. Estos contenidos aseguran la representación de las tres áreas de conocimiento de Educación Infantil recogidas en el Real Decreto 95/2022: (1) Crecimiento en armonía, (2) descubrimiento y exploración del entorno y (3) comunicación y representación de la realidad. Además, a través del programa también se intentaron abordar algunos Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), como el ODS 11 (ciudades y comunidades sostenibles), el ODS 15 (vida de ecosistemas terrestres) o el ODS 4 (educación de calidad), promoviendo así distintos valores sociales y una educación más comprometida con el entorno. En línea con ello, se incluyeron en la intervención materiales reciclados y naturales.

Tabla 1. Resumen del programa de intervención. Materiales y objetivos didácticos de cada sesión.

Cuentos Motores	Sesión 1: Viaje a Nueva York	- Materiales convencionales (picas, conos, cuerdas, bancos, ladrillos, zancos, aros...).
		- Objetivo: Mejorar la coordinación, los lanzamientos, el equilibrio y abordar el objetivo 11 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
	Sesión 3: Viaje a la Selva Amazónica	- Materiales reciclados (bolsas de basura, cajas de cartón, papel de periódico, botellas de plástico...).
		- Objetivo: Mejorar los lanzamientos, la coordinación, la fuerza, el trabajo cooperativo y abordar el objetivo 15 de los ODS.
	Sesión 5: Viaje a Tanzania	- Materiales naturales (cañas de bambú, piñas, hojas, plumas...).
		- Objetivo: Mejorar el ritmo, la coordinación, la orientación espacial, la empatía y abordar los objetivos 2 y 4 de los ODS.

Ambientes de Aprendizaje	Sesión 2: Los gigantes de Nueva York	- Materiales convencionales (setas, pelotas, zancos, cuerdas, picas, ladrillos...).
		- Objetivo: Mejorar el equilibrio, la coordinación y las relaciones sociales.
	Sesión 4: Aventureros en acción	- Materiales reciclados (bolsas de basura, cajas de cartón, envases de yogurt, botellas de plástico...).
		- Objetivo: Mejorar los lanzamientos y recepciones, la coordinación visomotriz y las relaciones sociales.
	Sesión 6: La tribu africana	- Materiales naturales (cañas de bambú, piñas, plumas, conchas, hojas...).
		- Objetivo: Mejorar los lanzamientos, saltos, ritmo, desplazamientos, equilibrio y coordinación.

Análisis de datos

El análisis de datos se llevó a cabo con el programa estadístico SPSS (versión 29). En primer lugar, se calcularon estadísticos descriptivos (porcentajes y puntuaciones medias). Posteriormente, tras comprobar la distribución no normal de los datos, se utilizaron las pruebas estadísticas de Wilcoxon, Kruskal-Wallis y U de Mann-Whitney para comprobar las diferencias entre grupos y entre las dos mediciones realizadas (pre-test y post-test).

Resultados

Para determinar el percentil de la creatividad se empleó la Prueba de Creatividad Gráfica Infantil. Como se puede observar en la Tabla 2, tras el programa de intervención, hubo un aumento del 15,5% en el porcentaje de alumnos en el percentil alto de creatividad (75,9% en el pre-test y 91,4% en el post-test). La prevalencia del percentil bajo de creatividad fue igual en el pre-test y post-test, mientras que el percentil medio tuvo menor prevalencia en el post-test, por lo que muchos de los que habían obtenido percentiles intermedios antes de la intervención, pasaron a tener un percentil de creatividad alto en el post-test.

Tabla 2. Prevalencia (%) de percentiles de creatividad en el pre-test y post-test de toda la muestra

Percentiles de creatividad	PRE	POST
Baja (Percentil 1-25)	5,2%	5,2%
Media (Percentil 26-74)	19%	3,4%
Alta (Percentil 75-99)	75,8%	91,4%

Aplicando la prueba de rangos de Wilcoxon se observaron diferencias significativas entre las puntuaciones medias del percentil de creatividad pre-test y post-test de todos los participantes ($z = -2,403$, $p = 0,16$). Al analizar la prevalencia de creatividad por grupos de clase, se observó que en los grupos A y B, las puntuaciones con percentil medio del pre-test se convirtieron en puntuaciones con percentil alto en el post-test, notándose una mejoría en las puntuaciones. Sin embargo, en el grupo C no se aprecia diferencia entre el pre-test y post-test en cuanto a los percentiles de creatividad (ver Tabla 3).

Tabla 3. Prevalencia (%) de percentiles de creatividad en el pre-test y post-test de cada grupo-clase

Percentiles de creatividad	GRUPO A		GRUPO B		GRUPO C	
	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
Baja (Percentil 1-25)	5,56%	5,56%	0%	0%	15,79%	10,53%
Media (Percentil 26-74)	44,44%	0%	9,52%	0%	5,26%	10,53%
Alta (Percentil 75-99)	50%	94,44%	90,48%	100%	78,95%	78,95%

Al calcular estadísticamente las diferencias entre grupos, la H de Kruskal-Wallis reveló diferencias entre los tres grupos de clase ($H = 7,321$, $p = 0,26$). Al analizar estas diferencias con más detalle, se observó que estas también eran significativas entre los grupos A-B ($z = -2,660$, $p = ,008$) y A - C ($z = -2,189$, $p = ,029$) en los resultados del post-test; mientras que entre los grupos B-C no se encontraron diferencias significativas (ver Tabla 4).

Tabla 4. Comparación de puntuaciones medias en la Prueba de Creatividad Gráfica Infantil por grupos

Toma de datos	Grupos A - B - C		Grupos A - B		Grupos A - C		Grupos B - C	
	H	Sig.	Z	Sig.	Z	Sig.	Z	Sig.
Pre	2,488	,288	-1,510	,131	-1,174	,240	-,015	,988
Post	7,321	,026	-2,660	,008	-2,189	,029	-,131	,896

Por último, si observamos la prevalencia de percentiles de creatividad atendiendo al sexo, podemos ver en la Tabla 5 que los valores son similares, aunque en el grupo A las niñas obtuvieron puntuaciones más altas que los niños de ese mismo grupo. Estadísticamente no se obtuvieron diferencias significativas ni en el pre-test ($z = -,546$, $p = ,585$) ni en el post-test ($z = -,310$, $p = ,756$).

Tabla 5. Prevalencia (%) de percentiles de creatividad en el pre-test y post-test de cada grupo-clase según el sexo

Grupo	Percentil	Niño		Niña	
		Pre	Post	Pre	Post
A	Baja (Percentil 1-25)	10%	10%	0%	0%
	Media (Percentil 26-74)	60%	0%	25%	0%
	Alta (Percentil 75-99)	30%	90%	75%	100%
B	Baja (Percentil 1-25)	0%	0%	0%	0%
	Media (Percentil 26-74)	0%	0%	14,3%	0%
	Alta (Percentil 75-99)	100%	100%	85,7%	100%
C	Baja (Percentil 1-25)	9,1%	9,1%	12,5%	12,5%
	Media (Percentil 26-74)	9,1%	9,1%	0%	12,5%
	Alta (Percentil 75-99)	81,8%	81,8%	87,5%	75%

Discusión

El objetivo principal del estudio fue analizar la influencia de los cuentos motores y ambientes de aprendizaje en el desarrollo de la creatividad en el alumnado de 5 años, comparando los datos en los tres grupos-clase participantes. Tal y como reflejan los resultados, los grupos A y B obtuvieron mejores resultados de creatividad, tanto en el pre-test como en el post-test. Sin embargo, es el grupo A el que muestra una mayor mejoría entre el pre-test y post-test. Por tanto, los participantes que obtuvieron puntuaciones medias al principio fueron los más beneficiados de la intervención, pasando a tener un percentil alto tras la misma. Estos resultados irían en línea con los obtenidos por Neville y Makopoulou (2022), quienes observaron que aquellos niños con un nivel de creatividad superior al promedio al inicio del estudio fueron los que más se beneficiaron. El hecho de que el grupo A fuese el que mayor experiencia previa tenía en Educación Física podría ser un factor determinante que condicionase esa mejora tan pronunciada en la creatividad. Según indican Justo y Franco (2008) y Yandún Cartagena et al. (2025), la Educación Física puede ser un área eficiente para la mejora de la creatividad motriz en edades tempranas. Asimismo, varios autores hacen referencia a la importancia que tiene el desarrollo del conocimiento y la experiencia para potenciar la creatividad (Burgos et al., 2010; Murcia, 2001; Tife, 2007).

Respecto al género, no se obtuvieron diferencias significativas, ya que tanto los niños como las niñas tuvieron niveles similares de creatividad en el pre-test y post-test. Otros estudios previos, como los de Cuetos et al. (2022) y Elisondo y Donolo (2011) tampoco encontraron diferencias significativas por sexo en cuanto al nivel de creatividad. Este hecho podría deberse a la relación que existe entre la motivación intrínseca y el desarrollo de la creatividad tal y como indican Auger y Woodman (2016). En estas edades la motivación de los niños y niñas hacia la Educación Física podría ser equitativa, aunque en edades posteriores suele ser mayor en los chicos (Mayor et al., 2024). Dicha motivación podría implicar que estén más abiertos a experimentar, que es una de las características personales que más se relaciona con la creatividad (Vasilopoulos y Dumontheil, 2024). En este sentido, Baer y Kaufman (2008) señalan que, en general, los chicos suelen ser más exploradores e indagadores que las chicas, lo cual podría determinar que se muestren más creativos en algunas ocasiones. Sin embargo, tras revisar diferentes estudios, estos autores observaron que la mayoría no encuentran diferencias de creatividad entre géneros, lo cual estaría en línea con los resultados de este estudio. Por tanto, de acuerdo con Baer y Kaufman (2008), los factores biológicos como el sexo no parecen tan determinantes en el desarrollo de la creatividad como los contextuales en edades tempranas.

Los resultados encontrados en el presente estudio parecen evidenciar que las metodologías utilizadas son beneficiosas para el fomento de la creatividad, ya que están orientadas a que los alumnos participen activamente y construyan su propio conocimiento (Nielsen et al., 2020). Asimismo, Nielsen et al. (2020) destacan que los ambientes de aprendizaje favorecen diferentes posibilidades de respuesta, lo cual estaría fomentando la flexibilidad de pensamiento. De la misma manera, autores como Párraga (2021) destacan que los cuentos motores son una metodología que también puede favorecer la creatividad, como así parece que ha sido en el presente trabajo.

Estos resultados coinciden con los hallazgos de Thomaidou et al. (2021), quienes observaron mejoras significativas en la creatividad motriz y en la competencia motriz global de niños y niñas de Educación Infantil tras un programa de danza creativa y movimiento de ocho semanas. En su estudio, se emplearon metodologías activas centradas en el movimiento expresivo y la participación activa del alumnado, lo que refuerza la eficacia de este tipo de estrategias en el fomento del pensamiento creativo en edades tempranas. En este sentido, se subraya la importancia de ofrecer un entorno de aprendizaje que permita la experimentación libre, la improvisación y la expresión personal a través del cuerpo.

Cabe señalar que se desconocen estudios previos que hayan analizado de forma conjunta la influencia de los ambientes de aprendizaje y los cuentos motores en el desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. No obstante, sí existen investigaciones que han puesto de manifiesto que determinados estilos de enseñanza, como el descubrimiento guiado o la resolución de problemas, ambos presentes en las metodologías empleadas en este estudio, pueden contribuir significativamente al fomento del pensamiento creativo en el alumnado (Zachopoulou et al., 2007).

Conclusiones

Teniendo en cuenta las mejoras en la creatividad de los discentes en el post-test, se puede concluir que los cuentos motores y ambientes de aprendizaje contribuyen al desarrollo de esta habilidad cognitiva. Por ello, se anima al uso de metodologías activas y participativas que sustituyan un enfoque tradicional en el que el alumnado sigue las directrices del docente sin necesidad de pensar.

Los resultados también reflejan que no hubo diferencias por sexo, por lo que parece ser que este factor biológico no es determinante para el desarrollo de la creatividad, al menos en estas edades y este contexto. Finalmente, los hallazgos del estudio muestran que la experiencia previa en Educación Física puede ser un predictor de la creatividad, ya que aquellos grupos de clase que habían recibido anteriormente clases de Educación Física no solo tenían mejores niveles de creatividad, sino que se beneficiaron más del programa. Por tanto, se hace necesario que las maestras y maestros de Educación Infantil otorguen importancia a las clases de Educación Física en estas edades y utilicen metodologías activas, ya que todo ello podría influir en la motivación, el disfrute y el desarrollo de la creatividad de los más pequeños.

Más allá de los datos empíricos, este estudio invita a reflexionar sobre la necesidad de que los y las docentes de Educación Infantil incorporen metodologías que no limiten la creatividad del alumnado. Es fundamental superar enfoques rígidos y centrados en la reproducción de modelos, planteando como alternativa una Educación Física más abierta donde el alumnado pueda crear, transformar y expresarse libremente. Esto requiere una formación docente que contemple no solo el desarrollo motriz, sino también las bases del pensamiento divergente, la improvisación y la expresión emocional. Además, se hace necesario replantear el uso del espacio y los materiales en el aula y en el gimnasio, ofreciendo entornos estimulantes que inviten al movimiento creativo desde la exploración y no desde la directividad.

Fortalezas, limitaciones y prospectivas

Este trabajo se presenta innovador, ya que se ha realizado un programa de intervención en Educación Física con metodologías activas y se ha evaluado la creatividad en el alumnado de preescolar atendiendo a su experiencia previa en Educación Física y al género. Sin embargo, los resultados deben tomarse con cautela ya que la duración de la intervención fue breve y el número de participantes no fue elevado. A pesar de ello, una de las bondades del estudio es que compara grupos con diferente experiencia previa en la práctica de Educación Física, lo que permite valorar su influencia en el desarrollo de la creatividad. En cuanto a las prospectivas, futuros estudios podrían comparar la creatividad del alumnado en las sesiones en las que se utiliza una metodología tradicional frente a aquellas con metodologías activas, como



las de este estudio (cuentos motores y ambientes de aprendizaje). A su vez, sería interesante contar con un grupo control para poder comparar con el grupo experimental y observar el efecto que puede tener el programa de intervención en el desarrollo de la creatividad de los discentes. Por último, también se podrían realizar estudios que evaluaran específicamente la creatividad motriz en las clases de Educación Física a través de instrumentos validados, como por ejemplo el conocido Test del Pensamiento Creativo en la Acción y el Movimiento de Torrance (1981).

Referencias

- Antipe Vásquez, S., Saravia Valenzuela, R., Silva Soto, C., Gutiérrez Saldivia, X., y Fuentes-Vilugrón, G. (2025). El juego como motor del desarrollo social y cognitivo en niños y niñas en la primera infancia. *Retos*, 72, 359-374. <https://doi.org/10.47197/retos.v72.115009>
- Antoñanzas, J. L., Pelay, M., Salavera, C., Soler, R., y Usan, P. (2015). Creatividad y aprendizaje en niños de 4 y 5 años. *Revista de Psicología y Educación*, 10(1), 139-152.
- Auger, P., y Woodman, R. W. (2016). Creativity and intrinsic motivation: Exploring a complex relationship. *The Journal of Applied Behavioral Science*, 52(3), 342-366.
- Baer, J., y Kaufman, J. C. (2008). Gender differences in creativity. *Journal of Creative Behavior*, 42(2), 75-105.
- Berruezo, P. P. (2000). Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y en España. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 37, 21-33.
- Blández, J. (2005). *La utilización del material y del espacio en educación física: Propuestas y recursos didácticos*. (3ª ed.). Inde.
- Bournelli, P., Makri, A., y Mylonas, K. (2009). Motor creativity and self-concept. *Creativity Research Journal*, 21(1), 104-110. <https://doi.org/10.1080/10400410802633657>
- Burgos, B. M. V., de Cleves, N. R., y Márquez, M. G. C. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa* (13), 321-338.
- Carmona, C., y Fernández, T. (2014). *Prueba de Creatividad Gráfica Infantil*. (1ª ed.). Editorial Ingenia.
- Cenizo-Benjumea, J. M., y Fernández-Truan, J. C. (2004). El desarrollo de la creatividad motriz como necesidad educativa. *Escuela Abierta*, 7, 97-136.
- Chávez, B. I., Ramírez, J., y Grimaldo, E. (2020). Creatividad en la infancia: diferencias por edad y sexo. *Revista Multidisciplinaria de Avances de Investigación*, 6(1), 34-46.
- Chen, P., Wang, R., y Ma, Y. (2025). Promoting junior high school students' creativity in maker education: The design thinking approach. *Thinking Skills and Creativity*, 56, 101764. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101764>
- Chibás, F. (1992). *Creatividad + Dinámica de grupo = ¡Eureka!* (2ª ed.). Editorial Pueblo y Educación.
- Conde, J. L. (2008). *Cuentos motores*. (3ª Ed., Vol. 1, pp. 14-21). Paidotribo.
- Cuetos, M. J., Serrano, N., y Sala, B. (2022). La creatividad en la Educación: diferencias por rendimiento, edad y sexo. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 20(3), 683-710. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v20i58.6906>
- Elisondo, R., y Donolo, D. (2011). Los estímulos en un test de creatividad. *Boletín de Psicología*, 101, 51-65.
- Ferreiro, R. (2012). La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: La Escuela. *Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 10(2), 6-22. <http://dx.doi.org/10.15366/reice2012.10.2.001>
- Gallardo, M. J. (2014). *La creatividad en la escuela*. Jaén. Universidad de Jaén.
- Gil, D., Guzmán, M., y Moreno, E. (2013). *Caminando hacia la escuela que queremos*. (1ª ed.). Octaedro.
- Griggs, G. (2009). 'What you risk reveals what you value': Fostering creativity in primary physical education. *International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, 37(2), 121-130. <https://doi.org/10.1080/03004270802012707>
- González-Martí, I., y Hernández Martínez, A. (2013). El cuento motor como recurso didáctico en Educación Física en la Educación Infantil. *Desarrollo curricular de la Educación Física en la Educación Infantil*, 118-127.

- Hernández Martínez, A., González Martí, I., Sánchez Matas, Y., y Carrión Olivares, S. (2020). Los ambientes de aprendizaje en Educación física y motivación en las primeras edades (Learning environments in Physical Education and motivation in early childhood). *Retos*, 38, 761-767. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.77441>
- Huang, C., y Yang, C. (2020). Evolution of topics in education research: a systematic review using bibliometric analysis. *Educational Review*, 72(3), 281-297. <https://doi.org/10.1080/00131911.2019.1566212>
- Jiménez, L., y Muñoz, M. D. (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(3), 1099-1122. <http://dx.doi.org/10.25115/ejrep.v10i28.1551>
- Jurado, J. L., Aguilera, P., Calvo, L. J., Franco, M. M., y García, D. (2006). Ambiente de aprendizaje: un recurso metodológico en Educación Física. *Revista Digital Práctica Docente*, 3, 1-11.
- Justo, E., y Franco, C. (2008). The influence of a programme of psychomotor intervention on creative drive in early years pupils. *Bordón*, 60(2), 107-121.
- Konstantinidou, E., Gregoriadis, A., Grammatikopoulos, V., y Michalopoulou, M. (2013). Primary physical education perspective on creativity: the nature of creativity and creativity fostering classroom environment. *Early Child Development and Care*, 184(5), 766-782. <http://dx.doi.org/10.1080/03004430.2013.818989>
- Luís, J., Laborda, A., Pelay, M. T., Salavera, C., Soler, R., y Supervia, P. U. (2015). Creatividad y aprendizaje en niños de 4 y 5 años. *Revista de Psicología y Educación*, 10(1), 139-152.
- Mayor Díez, I., Sanchis Soler, G., y Ávalos-Ramos, M. A. . (2024). Diferencias de género y edad en la motivación hacia la Educación Física en Educación Primaria en estudiantes españoles (Gender and age differences in motivation towards Physical Education in Primary Education in Spanish students). *Retos*, 61, 971-978. <https://doi.org/10.47197/retos.v61.102734>
- Mi, S., Bi, H., y Lu, S. (2020). Trends and foundations of creativity research in education: A method based on text mining. *Creativity Research Journal*, 32(3), 215-227. <https://doi.org/10.1080/10400419.2020.1821554>
- Murcia, N. (2001). La evaluación de la creatividad motriz: un concepto por construir. *Apunts: Educación Física y Deportes*, 65, 17-25.
- Neville, R. D., y Makopoulou, K. (2021). Effect of a six-week dance-based physical education intervention on primary school children's creativity: A pilot study. *European Physical Education Review*, 27(1), 203-220. <https://doi.org/10.1177/1356336X20939586>
- Nielsen Rodríguez, A., Romance García, Ángel R., y Chinchilla Minguet, J. L. (2020). Los ambientes de aprendizaje como metodología activa promotora de la actividad física en Educación Infantil. Un estudio de caso (Learning environments as an active methodology to promote physical activity in Early Childhood Education. A case study). *Retos*, 37, 498-504. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.71026>
- OECD (2019). Future of Education and Skills 2030: Conceptual Learning Framework. <https://www.oecd.org/en/about/projects/future-of-education-and-skills-2030.html>
- Oliveira, E., Almeida, L., Ferrándiz, C., Ferrando, M., Sainz, M., y Prieto, M. D. (2009). Tests de pensamiento creativo de Torrance (TTCT): elementos para la validez de constructo en adolescentes portugueses. *Psicothema*, 21(4), 562-567.
- Piirto, J. (2011). Creativity for 21st century skills. How to embed creativity into the curriculum. *Sense Publishers*.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, 28, de 2 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>
- Robinson, K. (2006). *How schools kill creativity?* [Video]. TED Talks. De https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity?subtitle=en
- Romance, R., Nielsen-Rodríguez, A., Mendes, R. S., Dobado-Castañeda, J. C., y Dias, G. (2023). The influence of physical activity on the creativity of 10 and 11-year-old school children. *Thinking Skills and Creativity*, 48, 101295. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101295>
- Ruiz-Omeñaca, J. V. (2011). El cuento motor en la Educación Infantil y en la Educación Física escolar. *Cómo construir un espacio para jugar, cooperar, convivir y crear*. Wanceulen.
- Saleem, S., Burns, S., y Perlman, M. (2024). Cultivating young minds: Exploring the relationship between child socio-emotional competence, early childhood education and care quality, creativity and

- self-directed learning. *Learning and Individual Differences*, 111, 102440. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102440>
- Tienken, C. H. (2016). PISA is coming! *Kappa Delta Pi Record*, 52(3), 112-115. <https://doi.org/10.1080/00228958.2016.1191897>
- Tife, M. D. (2007). Gestión del conocimiento y creatividad. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, (61), 97-102.
- Thomaidou, C., Konstantinidou, E., y Venetsanou, F. (2021). Effects of an eight-week creative dance and movement program on motor creativity and motor competence of preschoolers. *Journal of Physical Education and Sport*, 21, 3268-3277.
- Torrance, E. P. (1981). *Thinking Creatively in Action and Movement*. Scholastic Testing Service.
- Valverde, T., Maravé-Vivas, M., y Salvador, C. (2023). La creatividad en los juegos motrices: Una aproximación práctica en 3º de Educación Primaria. En I. Estevan y X. García (Eds.), *Avances en la didáctica de las habilidades perceptivo-motrices y básicas* (pp. 257-279). Publicaciones de la Universitat de Valencia.
- Vasilopoulos, F., y Dumontheil, I. (2024). Predictors of cognitive and motor creativity in childhood. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*. <https://doi.org/10.1037/aca0000693>
- Wijayanti, A., Wiyanto, W., Ridlo, S., y Parmin, P. (2025). El efecto de la actividad física en proyectos STEAM diferenciados en el aprendizaje de ciencias y el desarrollo de habilidades del siglo XXI. *Retos*, 70, 1079-1096. <https://doi.org/10.47197/retos.v70.116789>
- Yandún Cartagena, C. A., Chiles Arévalo, G. V., Paz-Alcívar, M. Y., Calupiña Bustos, S. S., & Michilena Játiva, M. L. (2025). Psicomotricidad como estrategia integral para mejorar motricidad, expresión corporal y calidad de vida en niños de educación inicial. *Retos*, 73, 1322-1331. <https://doi.org/10.47197/retos.v73.117774>
- Yildirim, A. (2010). Creativity in early childhood education program. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, 1561-1565. <https://doi.org/10.1016/j.SBSPRO.2010.12.365>
- Zachopoulou, E., Trevlas, E., Konstadinidou, E., y Archimedes Project Research Group. (2006). Diseño e implementación de un programa de educación física para promover la creatividad infantil en la primera infancia. *Revista Internacional de Educación Infantil*, 14 (3), 279-294. <https://doi.org/10.1080/09669760600880043>

Datos de los/as autores/as y traductor/a:

María Sevilla Sánchez
Irene González-Martí
María Pilar León González

mariasevillasanchez@gmail.com
Irene.GMarti@uclm.es
MariaPilar.Leon@uclm.es

Autor/a
Autor/a
Autor/a-Traductor/a

