

Creatividad y bienestar en las aulas: una revisión sistemática de programas de intervención

Creativity and wellbeing in the classroom: a systematic review of intervention programs

Laura Abellán Delgado ^{1*} 

Olivia López Martínez ¹ 

María Isabel de Vicente-Yagüe Jara ¹ 

¹ Universidad de Murcia

* Autor de correspondencia. E-mail: laura.abelland@um.es

Cómo referenciar este artículo/ How to reference this article:

Abellán Delgado, L., López Martínez, O., & de Vicente-Yagüe Jara, M. I. (2026). Creatividad y bienestar en las aulas: una revisión sistemática de programas de intervención [Creativity and wellbeing in the classroom: a systematic review of intervention programs]. *Educación XXI*, 29(1), 39-70. <https://doi.org/10.5944/educxx1.42816>

Fecha de recepción: 14/10/2024
Fecha de aceptación: 28/01/2025
Publicado online: 15/01/2026

RESUMEN

Tanto la creatividad como el bienestar individual son aspectos que están teniendo una presencia cada vez mayor en el panorama educativo. En ese sentido, se destaca la importancia de analizar las intervenciones o programas que se han llevado a cabo a lo largo de los últimos 15 años en materia de creatividad y bienestar en las distintas etapas educativas. Se sigue un método bibliográfico-analítico basado en la Declaración PRISMA, donde se exploran y se analizan las características de los estudios que han tenido como

objetivo la mejora del bienestar y/o de la creatividad del alumnado. Además, para la revisión metodológica se han empleado las herramientas de JBI *Critical Appraisal Tools* hasta obtener un total de 34 estudios donde se exploran las variables mediante intervenciones educativas. Los artículos siguen diseños de pretest-posttest, grupo control o Investigación-acción. Se obtuvo un alto porcentaje de estudios basados en la promoción de la creatividad desde su dominio general, especialmente en Infantil y en Secundaria. En cuanto a los dominios específicos de la creatividad, la creatividad verbal obtuvo una mayor presencia. Las intervenciones examinadas muestran multitud de enfoques donde incorporar técnicas basadas en la resolución creativa de problemas, en las artes, en el movimiento, en el fomento del pensamiento computacional o en el fomento de la lectura y escritura creativa. Con respecto a los instrumentos empleados, se identifica el Test de Torrance como uno de los más recurrentes debido a sus características y a la extensión de su uso. Finalmente, se discute la necesidad de continuar promoviendo intervenciones creativas donde explorar dicha habilidad desde dominios específicos y donde contribuir a la mejora del bienestar del alumnado.

Palabras clave: creatividad, pensamiento creativo, programas escolares, bienestar, actitudes positivas

ABSTRACT

Creativity and well-being are aspects that are increasingly gaining presence in the educational landscape. In this regard, the objective of this study is to analyse interventions or programs that have been implemented over the last 15 years in the areas of creativity and well-being across various educational stages is emphasized. A bibliographic-analytical method is followed, based on the PRISMA Statement, where the characteristics of studies aimed at improving students' well-being and/or creativity are explored and analysed. Additionally, for the methodological review, the JBI Critical Appraisal Tools were employed. A total of 34 studies were obtained, which explored variables through educational interventions using pretest-posttest designs, control groups, or action research. A high percentage of studies focusing on the promotion of creativity from a general domain, particularly in Early Childhood and Secondary Education, was highlighted as a result. In the realm of creativity, verbal creativity was found to be the specific domain with the greatest presence. The interventions examined show a wide range of approaches, incorporating techniques such as creative problem-solving, arts or movement-based approaches, computational thinking techniques or creative reading and writing activities. Regarding the instruments, the Torrance Test was identified as one of the most recurrent due to its characteristics and widespread use. Finally, the need to continue promoting creative interventions that explore this skill from specific domains and contribute to improving well-being is discussed.

Keywords: creativity, creative thinking, school programs, well-being, positive attitudes

INTRODUCCIÓN

Actualmente en el panorama educativo existe un creciente interés por una gran diversidad de temas donde se destaca la creatividad y el bienestar. Se establece que, desde la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2023), la habilidad creativa debe estar presente en el desarrollo de cada discente durante su periodo de aprendizaje debido a su incidencia en las habilidades cognitivas, metacognitivas, actitudinales o emocionales (Corazza et al. 2022; Goleman et al., 2023; Klimenko, 2008; Ros, 2019). A lo largo del tiempo, el concepto de creatividad ha experimentado una evolución significativa y entre sus definiciones podemos decir que es la capacidad de generar respuestas originales y novedosas. Además, esta habilidad se ha asociado tradicionalmente a las grandes transformaciones culturales o científicas (Big-C), mientras que la creatividad cotidiana (little-c) ha recibido menos atención (Kaufman & Beghetto, 2009; Qian et al., 2019).

Asimismo, es imprescindible proponer experiencias creativas que supongan un condicionante ambiental en el que se desarrolle la creatividad desde las aulas. De hecho, “la creatividad como un proceso, una cualidad personal y una habilidad, acompaña el trabajo social y creativo, y puede solo existir en una determinada sociedad y cultura” (Vyacheslavovna et al., 2016, p. 11715). En la escuela se propone la importancia de diseñar e introducir situaciones de aprendizaje donde incorporar la práctica del proceso creativo (por ejemplo, preparación, incubación, iluminación y verificación) desde distintas áreas y con diversidad de tareas, técnicas o recursos, especialmente con el florecimiento de la inteligencia artificial, cuyo uso implique una contribución a la adquisición de competencias, donde se incluye la creatividad (Kurtis, 2021; Goleman et al., 2023; Vicente-Yagüe et al., 2023). Por otro lado, la Psicología Positiva surge como una vertiente que estudia el desarrollo del bienestar individual a partir de tres pilares fundamentales: rasgos positivos, emociones e instituciones positivas. La teoría de rasgos donde se encuentran las fortalezas individuales incorpora la creatividad como una de esas fortalezas, y la incluyen dentro de la virtud del conocimiento (Seligman & Csikszentmihalyi, 2014). Además, se ha demostrado que las emociones, entendidas como otro pilar fundamental de la Psicología Positiva, son clave en el diseño de cualquier tipo de actividad y, especialmente, en el desarrollo de actividades creativas (Amabile, 2005; Darfler & Kalantari, 2022; Sayalı et al., 2023; Subero & Esteban-Guitart, 2023). Asimismo, se incorpora el concepto del flow dentro del paradigma de la Psicología Positiva como otro punto de unión entre creatividad y bienestar, ya que se define como un estado de concentración y disfrute óptimo donde la habilidad y el reto se encuentran balanceados por lo que resulta beneficioso en las tareas creativas.

(Csikszentmihalyi, 2018; Isham & Jackson, 2023). Finalmente, las instituciones positivas influyen en el desarrollo creativo, ya que el clima positivo favorece tanto el pensamiento lateral como la experimentación (Williams, 2020). Por tanto, el entorno se incluye, junto con las emociones y los rasgos individuales, como factor determinante para el desarrollo creativo e integral que tendrá su influencia en la adultez (Sternberg & Lubart, 1991; Valero-Esteban et al., 2024). Sin embargo, ¿cómo se incluyen estos aspectos en el ámbito educativo?

La Agenda 2030 propone la relevancia de una educación de calidad y, a su vez, de atender al bienestar individual, desde los Objetivos de Desarrollo Sostenible 3 y 4. En ese sentido, se sugiere la incorporación de la educación positiva, como rama de la Psicología Positiva, como respuesta a ambos objetivos en el panorama educativo (Adler, 2017; Naciones Unidas, s.f.). Sin embargo, su incorporación solo es posible mediante el diseño y la puesta en práctica de programas educativos que atiendan al bienestar individual y al desarrollo del potencial creativo, entendido como la capacidad humana de generar ideas o soluciones ante un problema en el que se implican los recursos conativos, cognitivos y contextuales (Sternberg & Lubart, 1991; Lubart et al., 2019).

Por tanto, será necesario examinar los programas educativos de distintas etapas y áreas que favorecen tanto el bienestar individual como la creatividad desde su generalidad y su especificidad, con el fin de realizar un diagnóstico en cuanto a la presencia de estas variables a partir de su puesta en práctica en los centros educativos (Goleman et al., 2023). Sin embargo, ¿qué programas o intervenciones se han implementado en los diferentes niveles educativos, durante los últimos 15 años, con el objetivo de fomentar el bienestar y la creatividad del alumnado?

MÉTODO

El objetivo principal de este artículo es analizar la naturaleza de los programas de creatividad y bienestar implementados entre 2010 y 2024, abarcando desde la Educación Infantil hasta la Secundaria.

Se plantea un diseño bibliográfico-analítico basado en la Declaración PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) desde un enfoque de experiencia y de efectividad en cuanto a programas educativos (Munn et al., 2018; Page et al., 2021). La estrategia de búsqueda comienza con los artículos en las bases de datos de Scopus, Web Of Science y Eric, en los que se concretará el estudio de las variables de creatividad y bienestar mediante programas didácticos en entornos educativos de las etapas de Infantil, Primaria y Secundaria. La búsqueda de fuentes consistió en artículos basados en la

aplicación de programas de intervención donde se tuvieran en cuenta las variables mencionadas anteriormente.

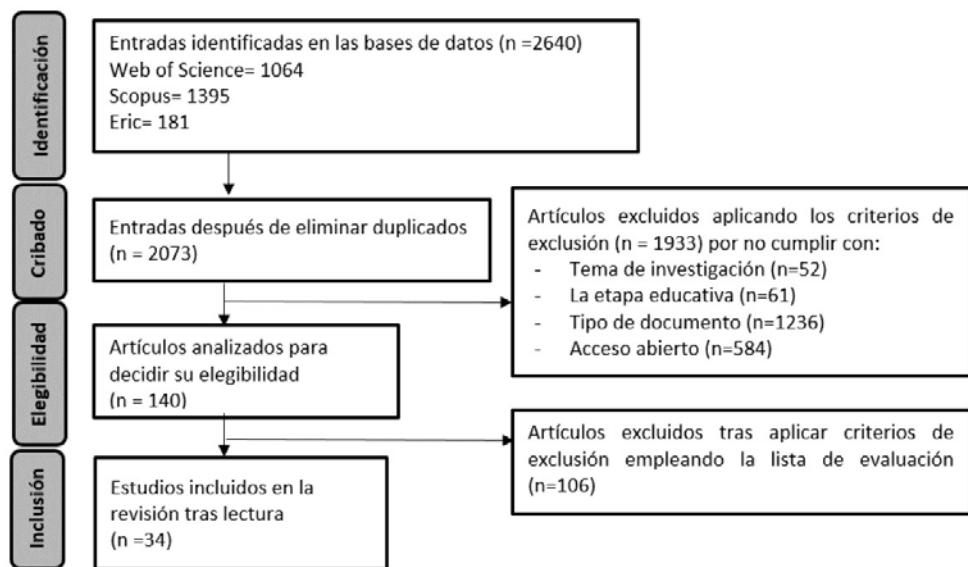
Asimismo, se consideró el uso de filtros para reducir el número de artículos y hacer la búsqueda más exacta. Dichos filtros se corresponden con el límite de tiempo, el tipo de documento y el uso de palabras clave en correspondencia con el acrónimo PICOS (Sánchez Meca, 2022): “kindergarten” OR “primary education” OR “secondary education” para participantes, “wellbeing” OR “creativ*” OR “insight” OR “creative thinking” OR “imagination” OR “creative ability” OR “divergent thinking” para variables de resultado; “intervention” OR “program” OR “project” OR “article” para intervención. En el caso de comparación, se establece que para este análisis de diagnóstico no es relevante.

Tabla 1
Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión	Participantes	Pertenecientes a las etapas de Educación Infantil, Primaria y Secundaria (3-16 años)
	Intervención	Desarrollo de programas educativos relacionados con los términos de búsqueda/el objetivo de la investigación (bienestar y creatividad). Selección de estudios de diseño pretest-posttest, grupo control/experimental, investigación-acción o encuesta
	Año de publicación	Investigaciones desde enero de 2010 hasta mayo de 2024
	Tipo de documento	Artículo (publicados en revistas científicas)
	Idioma	Inglés/Español
	Acceso	Abierto
Criterio de exclusión	Relevancia	No es relevante para el objetivo de investigación

Se obtuvo una muestra de artículos que permitían responder a la pregunta de investigación, y su análisis se realizó utilizando una lista de criterios de evaluación para estudios cuasi-experimentales y cualitativos, con el fin de evaluar el riesgo de sesgo de dichos artículos (Barker et al., 2023; Lockwood et al., 2015). De esta manera, se presenta en la Figura 1 el procedimiento de selección de artículos que se ha seguido.

Figura 1
Diagrama de flujo



Se procedió a un análisis de contenido basado en las categorías de la etapa educativa, los participantes, el diseño metodológico, las variables estudiadas y los resultados como método para sintetizar la información de los programas educativos seleccionados (Tabla 2). Además, se realizó un análisis descriptivo de las técnicas empleadas en los programas de intervención, junto con los instrumentos de recogida de información o evaluación empleados en cada uno los artículos seleccionados.

Tabla 2
Categorías de análisis preseleccionadas

Categoría	Definición	Subcategoría	Definición de la subcategoría
Etapa	Periodo educativo al que se refiere la experiencia didáctica	Educación Infantil Educación Primaria Educación Secundaria	0 - 5 años 6 - 12 años 12 - 16 años

Categoría	Definición	Subcategoría	Definición de la subcategoría
Participantes	Número de estudiantes que participan en el estudio	Grupo control	Evaluación mediante la comparación entre participantes que se dividen en grupo experimental y grupo control. El grupo experimental participa en la intervención, mientras que el grupo control no recibe esta intervención.
Método de investigación	Técnicas metodológicas que se ha seguido	Pretest-postest	Evaluación de las variables antes (pretest) y después (postest) de la intervención.
		Investigación-acción	Evaluación del programa mediante el análisis del proceso o producto del programa educativo.
		Cuestionarios o entrevistas de opinión	Evaluación del programa mediante la opinión de agentes involucrados (estudiantes o docentes).
Variable	Objeto de estudio del artículo y del programa/ intervención	Creatividad	Se entiende el estudio de la creatividad de forma general o desde distintos dominios (verbal, matemática, motriz, musical...).
		Bienestar	Se hace alusión a la contribución a un estado de bienestar durante la intervención educativa (emociones, resiliencia, autoestima, disfrute, flow, motivación...).
Resultados	Información obtenida a través del artículo	Diferencias/ No diferencias entre grupos	Evaluación de los resultados basados en la comparación entre el grupo experimental y el grupo control.
		Mejora/No mejora tras el programa	Evaluación del impacto del programa o la intervención en los participantes.
		Contribución del programa	Desarrollo de tareas cuya evaluación demuestra una contribución en el desarrollo de las variables.

Tras la recopilación de dicha información, se sigue con el análisis de datos a través del programa informático SPSS 28.0.1.1(14) y Microsoft Excel, con el que se analizaron los estadísticos descriptivos (frecuencia y porcentaje) para responder

a los objetivos del presente artículo, en función de las categorías previamente establecidas, junto con la recopilación de información cualitativa para las técnicas de intervención e instrumentos.

RESULTADOS

En el proceso de análisis de cada uno de los artículos, se ha hallado que un 64.7% de los estudios han incluido grupo control junto con pretest-postest, seguido por un 17.6% perteneciente a los estudios en los que se emplea únicamente pretest-postest, frente al 5.9% perteneciente a los estudios que hacen uso únicamente de grupo control. Por otro lado, también se destaca la presencia de estudios de Investigación-Acción en un 11.8%.

Además, en los estudios que han sido seleccionados por la puesta en práctica de un programa o intervención basado en las variables de creatividad y/o bienestar, se obtuvo un total de 7 subcategorías con el fin de analizar la naturaleza de los programas educativos, mediante una categorización de dichos estudios en función de las variables estudiadas y los aspectos que se trabajan en el aula (Tabla 3).

Tabla 3
Subcategorías de variables

Subcategoría	Definición	Porcentaje
Creatividad verbal	Relacionado con la creatividad desde el dominio verbal (uso del lenguaje). Se incorporan aquellos programas que implican la capacidad de interpretar, analizar, comprender y producir textos escritos u orales de manera creativa y crítica.	14.7
Creatividad motriz	Relacionado con la creatividad desde el dominio kinestésico (movimiento y coordinación corporal).	2.9
Creatividad matemática	Relacionado con la creatividad desde el dominio lógico-matemático.	2.9
Creatividad musical	Relacionado con la creatividad desde el dominio de la música.	0
Creatividad general	Relacionado con la mejora de la creatividad desde un punto de vista general. Se entiende como la capacidad de encontrar soluciones a problemas complejos.	29.4
Bienestar	Relacionado con el componente emocional en cuanto a regulación y mejora de las relaciones inter e intrapersonales.	11.8
Combinación de variables	Se refiere a la combinación de distintos aspectos, mencionados anteriormente, que se trabajan de forma simultánea.	38.2

En la Tabla 3 se observa el porcentaje de cada una de las subcategorías en cuanto a la naturaleza de los programas. Existe un mayor porcentaje con respecto a la combinación de variables seguido por la creatividad general. En el caso de la combinación de variables se observa lo siguiente: bienestar y creatividad general (11.4%); creatividad verbal y bienestar (2.9%); creatividad verbal y gráfica (2.9%); creatividad musical y matemática (2.9%); creatividad motriz y bienestar (5.7%); creatividad musical y bienestar (2.9%); creatividad musical, motriz y bienestar (2.9%); creatividad verbal, gráfica y bienestar (2.9%) y creatividad musical, gráfica y bienestar (2.9%). Sin embargo, la creatividad desde distintos dominios representa porcentajes menores: verbal (14.3%), motriz (2.9%) o matemática (2.9%).

Por otro lado, en cuanto a cada una de las categorías, será necesario especificar la etapa a la que pertenecen cada uno de dichos programas, con el fin de describir el interés de cada etapa escolar en relación con las variables estudiadas. En ese sentido, la Tabla 4 muestra la frecuencia de cada uno de los programas en función de la etapa a la que atienden junto con la variable que se trabaja en dichas intervenciones.

Tabla 4*Relación etapa y variables de los estudios*

Etapa	Variables	Frecuencia	Porcentaje
Educación Infantil	Creatividad verbal	2	28.6
	Creatividad general	3	42.9
	Bienestar	1	14.3
	Combinación de variables	1	14.3
Educación Primaria	Total	7	100
	Creatividad verbal	2	12.5
	Creatividad general	3	18.8
	Bienestar	3	18.8
	Creatividad matemática	1	6.3
	Combinación de variables	7	43.8
	Total	16	100
Educación Secundaria	Creatividad general	3	42.9
	Creatividad motriz	1	14.3
	Combinación de variables	3	42.9
	Total	7	100

Etapa	Variables	Frecuencia	Porcentaje
Educación Primaria y Secundaria	Creatividad verbal	1	50
	Combinación de variables	1	50
	Total	2	100
Todas las etapas	Creatividad general	1	50
	Combinación de variables	1	50
	Total	2	100

Se observa en la Tabla 4 una destacada presencia de estudios que analizan la creatividad en términos generales mediante diversas intervenciones o programas educativos dirigidos a la Educación Infantil, seguidos por aquellos enfocados en la creatividad como dominio verbal. En cambio, en el ámbito de la Educación Primaria, se ha identificado un porcentaje superior en investigaciones que combinan múltiples variables, siendo la combinación de creatividad general o de dominios específicos con el bienestar la más frecuente. En Educación Primaria destaca tanto la creatividad general como el bienestar desde categorías independientes. Asimismo, el bienestar se presenta en programas enfocados a la mejora de la motivación, la autoestima, la inteligencia emocional, las relaciones interpersonales y la actividad física. En Educación Secundaria se halló un menor número de estudios y programas, pero se señala un porcentaje más elevado en el caso de la creatividad general. En las intervenciones de Educación Infantil, la variable menos estudiada es el bienestar. En Educación Primaria el mínimo se representa con la creatividad matemática. Y en el caso de Educación Secundaria, la creatividad motriz es la variable con menos presencia.

Para la combinación de variables en las distintas etapas, se detecta la presencia de creatividad verbal y gráfica en Educación Infantil. En Educación Primaria se han encontrado dos programas correspondientes a la creatividad motriz junto con bienestar y, además, un programa para las siguientes combinaciones: creatividad general y bienestar; creatividad verbal y bienestar; creatividad matemática y musical; creatividad musical, motriz y bienestar; y creatividad musical, gráfica y bienestar. Finalmente, en Educación Secundaria se encuentra la combinación de creatividad general y bienestar.

Con respecto a los estudios que involucran la participación de estudiantes de varias etapas, se observa un estudio de Primaria y Secundaria enfocado en la creatividad verbal, gráfica y el bienestar, mientras que en el caso de todas las etapas se identifica la combinación de creatividad musical y bienestar. Una vez determinado el porcentaje de estudios empíricos, en la Tabla 5 se propone un análisis de los estudios junto con la explicación de las intervenciones que llevaron a cabo.

Tabla 5
Análisis de estudios empíricos

Estudio	Muestra	Técnicas de intervención del programa	Instrumentos	Resultados e interpretación
Hui et al. (2020)	78 estudiantes de 4 a 5 años	<p>Grupo de lectura dialógica.</p> <p>Secuencia de: <i>Prompt-Evaluate-Expand-Repeat.</i></p> <p>Técnica de las 5 preguntas (<i>Completion, Recall, Open-ended, Wh-words, Distancing</i>).</p> <p>Elementos de EMPATHICS (<i>Empathy, Meaning and Motivation, Perseverance, Time, Habits of Mind, Intelligences, Character Strengths, and Self Factors</i>).</p>	<i>The Peabody Picture Vocabulary Test IV, Edmonton Narrative Norms Instrument Y Storytelling task</i>	Diferencia significativa entre grupos en las estructuraciones sintácticas de los participantes y mejores resultados tras emplear el material de lectura indicado en el programa.
Muñoz-Repiso y Caballero-González (2019)	131 estudiantes de entre 3 y 6 años	<p>Exploración del pensamiento computacional mediante el programa llamado TangibleK.</p> <p>Uso del robot Bee-bot, creación de secuencias, correspondencia acción-instrucción y depuración mediante la detección de errores.</p> <p>Retos de programación de forma lúdica.</p>	Rúbrica “SSS”	Mejora y diferencia entre grupos en la creatividad general relacionada con la resolución de problemas y el pensamiento computacional.

Estudio	Muestra	Técnicas de intervención del programa	Instrumentos	Resultados e interpretación
Garaigordobil y Berrueco (2011)	86 estudiantes de entre 5 y 6 años	Sesiones con tres partes: fase de apertura (objetivos del juego), fase de desarrollo (juegos planificados para la mejora de la creatividad verbal, figurativa, dramática y plástica mediante la interacción cooperativa), fase de cierre (reflexión).	<i>Torrance Test of Creative Thinking</i> (TTCT), escala de conductas y rasgos de personalidad.	Diferencia entre grupos y mejora en la creatividad verbal y gráfica. Mejoras significativas en las conductas creativas. No hay diferencias en cuanto al género.
Bai et al. (2020)	155 estudiantes de entre 3 y 6 años	Programa que sigue el <i>Thinking Ability Structure Model</i> basado en tres dimensiones: contenido (conocimiento de los materiales), métodos (estrategias de pensamiento) y calidad de pensamiento (grado de fluidez, flexibilidad, evaluación crítica, profundidad y originalidad).	TTCT	Mejora en la creatividad general, especialmente en los indicadores de originalidad y elaboración. Sin embargo, mejora de la fluidez solo en algunos de los participantes.
Özgenel et al. (2019)	129 participantes de entre 48 y 60 meses	Talleres de enriquecimiento de artes y música con materiales y herramientas.	TTCT (figurativo)	Mejora en la creatividad de cada indicador en 81 de los participantes.

Estudio	Muestra	Técnicas de intervención del programa	Instrumentos	Resultados e interpretación
Piñero Ruiz et al. (2017)	52 participantes de Educación Infantil	Actividades relacionadas con el yoga, la lectura de cuentos, y el trabajo con pintura, arcilla y las sombras chinas.	Test del Dibujo de la Familia (Corman, 1967)	Mejora en el bienestar (virtudes y fortalezas de la Psicología Positiva). Mejoras en fortalezas como la creatividad, la imaginación, la alegría y el buen humor.
Skibbe y Foster (2019)	2428 participantes de Educación Infantil	Programa basado en el reparto de recursos literarios entre las familias participantes.	<i>Phonological Awareness Literacy Screening-kindergarten</i> y cuestionarios	Mejora en lectura (mejores resultados en la conciencia fonológica). No diferencias en tareas de ortografía. Satisfacción por parte de las familias.
Vicol et al. (2024)	146 participantes de cuarto grado	Sesiones basadas en elementos de las habilidades de escritura creativa (la voz narrativa, la caracterización, el entorno, el lenguaje, los diálogos, la imagen, el escenario y la trama).	<i>Creative writing skill assessment grid</i>	Diferencia entre grupos y mejora de la creatividad verbal.
Azaryahu et al. (2024)	86 estudiantes de cuarto grado	Intervención basada en el aprendizaje de las fracciones, patrones rítmicos y pensamiento creativo. Se combina la música con las matemáticas.	Test matemático y musical; tarea creativa	Diferencia significativa entre grupos (puntuación más alta del grupo experimental) de las variables de creatividad matemática y musical.

Estudio	Muestra	Técnicas de intervención del programa	Instrumentos	Resultados e interpretación
Domínguez Cacho y Castillo Vera (2017)	91 estudiantes (45 de quinto de primaria y 46 de sexto de primaria)	Programa de danza libre-creativa en la asignatura de Educación Física junto con la autoestima en cuanto a las habilidades físicas, expresión, gestión emocional, relaciones interpersonales y autoconocimiento de la realidad corporal.	Cuestionario Multimedia y Multilenguaje de Evaluación de la Autoestima (CMMEA)	Mejora del bienestar (autoconcepto y estabilidad emocional) mediante la creatividad motriz.
Kobsiripat (2015)	60 participantes en edad escolar	Uso de Scratch para la programación y la creación de medios digitales.	TTCT	Mejora en creatividad general a través del desarrollo del pensamiento computacional.
Akdal y Sahin (2014)	42 participantes de quinto de primaria	Intervención basada en un enfoque de lectura intertextual.	<i>Creative Writing Rubric</i>	Mejora en creatividad verbal. La originalidad y la riqueza de vocabulario puntuó más alto en el grupo experimental.
Ginman et al. (2022)	59 participantes de entre 10 y 11 años	Uso de la música y el movimiento. Actividades de escucha, canto, creación colaborativa, danza creativa y actividades combinadas.	<i>Social Interaction Test</i>	Mejora en bienestar desde el punto de vista social, mediante la creatividad motriz y musical.
Gu et al. (2019)	172 participantes de entre 7 y 12 años	Programa de entrenamiento basado en las 5-I: "Inclination, ideation, Interaction, Identification and Inspiration" (Gu et al., 2019, p. 93-94).	Tarea de usos alternativos, dibujo y adivinación	Mejora en la creatividad general en cuanto a las tareas realizadas. Mejora en todos los indicadores creativos, salvo en la flexibilidad.

Estudio	Muestra	Técnicas de intervención del programa	Instrumentos	Resultados e interpretación
Sarria-Martínez et al. (2023)	55 participantes de entre 8 y 13 años	Desarrollo de la Inteligencia Emocional, mediante actividades artísticas y musicales.	Cuestionario TMMS-24	Mejora en el bienestar (dimensiones emocionales), mediante el trabajo con la creatividad gráfica y musical.
Castillo Viera et al. (2021)	294 participantes de sexto de Educación Primaria	Uso de técnicas de dramatización (sesiones semanales). Actividades de espontaneidad, juego simbólico, improvisación... Tres elementos del acto dramático (presentación, nudo y desenlace).	CMMEA	Mejora en el bienestar del alumnado, significativamente en las variables de motivación y expresividad emocional (especialmente para el género femenino).
Hugerat et al. (2020)	188 participantes de dos escuelas de Educación Primaria y dos docentes	Lecciones con contenidos del currículum de ciencias mediante el uso de juegos didácticos.	Instrumentos de motivación, entorno, logro y entrevistas	Mejora en cuanto al bienestar (motivación para aprender ciencia y la percepción del clima del aula).
Theocharidou et al. (2018)	32 participantes entre 10 y 12 años (quinto y sexto de primaria)	Programa basado en el descubrimiento guiado y la producción divergente. Inclusión de la teoría del movimiento de Laban para la danza creativa.	Kidscreen-52 (Kidscreen Group Europe, 2006)	No hay diferencia significativa en la variable de bienestar general. Mejora únicamente en el estado de ánimo general y en el aprendizaje tras la intervención sobre creatividad motriz.

Estudio	Muestra	Técnicas de intervención del programa	Instrumentos	Resultados e interpretación
Ndiung et al. (2019)	101 participantes de quinto de Educación Primaria	Intervención basada en las fases del modelo de aprendizaje creativo Treffinger y los principios RME (Educación Matemática Realista).	Rúbrica de corrección, test de habilidad del pensamiento creativo y test de habilidad numérica	Diferencia significativa de creatividad entre grupos (modelo de aprendizaje matemático).
Ponce-Delgado et al. (2024)	200 participantes de entre 9 a 11 años	Programa basado en la metodología de resolución creativa de problemas (talleres en colaboración con el Museo Nacional de Ciencias Naturales y el Jardín Botánico Real de Madrid).	<i>Children's Creativity Test</i>	Mejora de la creatividad general a través de programas (colaboración con otros agentes de sociedad, actividades de resolución de problemas, juego y fantasía).
Patan y Kucuk (2022)	15 participantes con una media de edad de 13 años	Actividades basadas en el fomento de la creatividad y la imaginación desde el área de las ciencias.	<i>Nature of Science Student Questionnaire</i> y entrevistas semiestructuradas	Mejora en el concepto individual de la habilidad creativa y en el rol que juega en la resolución de problemas.
Kijima et al. (2021)	103 participantes entre 13 y 18 años (género femenino)	Talleres donde las participantes desarrollan el pensamiento de diseño mediante la resolución de problemas (creación de prototipos con materiales reciclados).	Cuestionario basado en el interés hacia diversas asignaturas, la confianza creativa, los planes profesionales, la mentalidad de crecimiento, la percepción hacia el fracaso, las aspiraciones del STEM y el constructo prosocial. Además, se emplearon entrevistas	Contribución del programa a la creatividad general y al bienestar. Mejora de la confianza creativa, las actitudes prosociales y la empatía.

Estudio	Muestra	Técnicas de intervención del programa	Instrumentos	Resultados e interpretación
Ozkan y Umdu Topsakal (2019)	74 participantes entre 13 y 14 años	Programa basado en el STEAM (contenidos: la fuerza y la energía).	TTCT	Diferencia significativa entre los grupos en creatividad general (verbal y figurativa).
Zhan et al. (2023)	94 participantes entre 13 y 16 años	Curso de STEAM basado en el diseño de dos proyectos (máscaras y gafas 3D) organizados en cuatro fases.	<i>Creative thinking test, Williams's creativity aptitude test (WCAT), Basic Empathy Scale (BES)</i>	Mejora en la creatividad y bienestar del alumnado. Mejora en pensamiento y aptitud creativos. No hubo diferencia significativa en empatía de forma general, pero sí en empatía cognitiva.
Salinas-López et al. (2015)	26 participantes entre 8 y 9 años	Unidad didáctica basada en la creatividad motriz. Las sesiones se dividen en tareas realizadas en grupos, parejas o tríos.	Test del Pensamiento Creativo en Acción y Movimiento	Mejora en la creatividad motriz (la originalidad y la fluidez significativamente). Imaginación con una mejora no significativa.
Morelato et al. (2019)	95 participantes entre 9 y 14 años	Intervención dividida en 3 módulos: identificación de emociones; juegos de creatividad asociativa mediante imágenes y rimas; desarrollo de la resiliencia.	Cuestionario de Resiliencia, Solución de problemas en Situaciones de Vulnerabilidad Familiar (SPVF), Test de Creatividad Gráfica y Test de Usos Inusuales	Mejora en la creatividad verbal y bienestar. Mejora en identificación de emociones (grupo reducido), en habilidad de generar alternativas a situaciones y en indicadores de fluidez, flexibilidad y originalidad. No hubo cambios en resiliencia ni en creatividad gráfica.

Estudio	Muestra	Técnicas de intervención del programa	Instrumentos	Resultados e interpretación
Jenaro-Río et al. (2018)	32 participantes desde los 4 a los 14 años	Desarrollo de tareas grupales o individuales mediante técnicas artísticas (pintura sobre lienzo, trabajo tridimensional, tareas de reciclado, desarrollo de un cuento ilustrado o creación de una película con <i>stopmotion</i>).	PIC-N: Prueba de imaginación creativa en niños	Mejora de la creatividad general. Mejora de la flexibilidad. Diferencia significativa en creatividad narrativa y general (grupo experimental) tras la intervención.
Vyacheslavovna et al. (2016)	10 participantes de quinto y sexto Educación Primaria y Secundaria	Búsqueda de la expresión de los participantes mediante técnicas artísticas (psicodrama, movimientos de danza, dibujo, modelado de roles). Se busca activar el potencial creativo y la preparación de los participantes para la vida laboral.	“Who am I?” test, “Self-esteem ladder”, cuestionarios, análisis de actuación, Vishnyakova’s “Creativity” test	Contribución del programa a la creatividad y al bienestar. Aumento de la confianza creativa y motivación en el desarrollo de tareas creativas. En los grados quinto y sexto (11-12 años) la creatividad aumentó un 20%.
Litvinova et al. (2020)	65 participantes en edad escolar	Lecciones de arteterapia mediante actividades artísticas.	Ilyin tapping test y Heckhausen motivation test	Mejora en el bienestar. Mejora en la simetría de movimiento. El género masculino obtuvo un impulso en autosuficiencia, en fuerza y labilidad del sistema nervioso. En el femenino aumentó la predisposición al éxito y disminuyó el sentido de insuficiencia personal. Se concluye con la necesidad de separar por género en el desarrollo de actividades creativas.

Estudio	Muestra	Técnicas de intervención del programa	Instrumentos	Resultados e interpretación
Ruiz Gómez (2021)	20 participantes entre 11 y 13 años	Taller de lectura mediante distintos tipos de texto y estrategias (audiolibro, teatro kamishibai y video cuento). Actividades basadas en la lectura y escritura. Creación y publicación del resultado literario colaborativo.	Análisis de actuación y entrevista	Contribución a la creatividad verbal y al bienestar. La falta de lectura es debida a la ausencia de motivación hacia esta.
Hyungsook (2015)	26 participantes de Educación Primaria que fueron víctimas de violencia escolar	Uso comunitario de la educación artística para la resiliencia mediante la expresión (creación de vídeos e historias mediante el arte).	Análisis de actuación y entrevistas	Contribución del programa en la creatividad y bienestar (disfrute, mejora de la autoestima y desarrollo del pensamiento flexible).
Özer y Doğan (2024)	218 participantes de Educación Secundaria	Intervención basada en la mejora de la resolución de problemas y la creatividad junto con la alfabetización científica.	<i>Views about Scientific Inquiry Questionnaire (VASI)</i>	Mejora de la creatividad (en el proceso de resolución de problemas).
Roig Telo y Hofman, (2021)	359 participantes de Educación Primaria y Secundaria	Intervención con <i>storytelling</i> como técnica creativa en el aula y uso de un juego de mesa que motive la co-creación literaria y la ficción.	Análisis de actuación	Contribución en la creatividad verbal.
Jeanneret y Brown, 2012	160 participantes de entre 3 y 13 años	Experiencias musicales mediante el contacto con músicos profesionales.	Cuestionarios de opinión	Contribución del programa en creatividad musical y bienestar.

Tras realizar el análisis de los estudios empíricos se detecta que, mayoritariamente, los programas o intervenciones obtuvieron un resultado favorable con respecto a las variables creativas y de bienestar. Además, todas las investigaciones comparten como finalidad el fomento del bienestar, de la creatividad o de ambas, pero se observa una variedad conceptual en cuanto a estas variables por la diversidad de técnicas, actividades, herramientas y estrategias incluidos en los programas educativos y por la diversidad de instrumentos que se han empleado para evaluar la efectividad de estos. Para la creatividad, se hallan instrumentos comúnmente utilizados de evaluación de la habilidad creativa como el TTCT (Torrance, 1974) u otros más específicos según el dominio como las rúbricas de escritura creativa (por ejemplo, Bai et al., 2020; Akdal y Sahin, 2014), mientras que para el bienestar se detectan instrumentos como la prueba del Dibujo de la familia (Corman, 1967), KidScreen52 (Kidscreen Group Europe 2006). Incluso el análisis de actuación se propone como método de evaluación de los programas, donde las tareas realizadas por el alumnado son evaluadas y se analizan en función de las variables estudiadas.

Con respecto a la descripción de los programas, se destacan intervenciones basadas en el desarrollo de módulos, talleres, sesiones o unidades didácticas diferenciados en función de la materia o la variable que se explora. En el caso de la creatividad verbal, se incluyen técnicas como storytelling, lectura dialógica, creación de historias, creación de rimas, juegos didácticos, la inclusión de la familia (Hofman, 2021; Hui et al., 2020; Morelato et al., 2019; Ruiz Gómez, 2021; Skibbe & Foster, 2019; Vicol et al., 2024); la creatividad gráfica está presente mediante técnicas artísticas (Jenaro-Río et al., 2018; Litvinova et al., 2020; Morelato et al., 2019; Sarria-Martínez et al., 2023); la creatividad musical se desarrolla a través de la danza o el contacto con músicos profesionales (Domínguez Cacho & Castillo Vera, 2017; Neryl & Brown, 2012). La creatividad general se explora mediante la resolución de problemas, la enseñanza del proceso creativo o el desarrollo de proyectos, donde la tecnología y la ciencia tienen cabida (Bai et al., 2020; Gu et al., 2019; Kijima et al., 2021; Kobsiripat, 2015; Muñoz-Repiso & Caballero-González, 2019; Patan & Kucuk, 2022; Ponce-Delgado et al., 2024; Ozkan & Umdu, 2019; Zhan et al., 2023). La unión de diversos dominios también está presente, como el matemático y el musical (Azaryahu et al., 2024) o el motriz y el musical (Ginman et al., 2022; Theocharidou et al., 2018).

En el caso del bienestar tienen presencia aspectos como el disfrute, la motivación, la resiliencia, las relaciones interpersonales, el reconocimiento emocional o el autoconcepto y la autoestima, mediante intervenciones donde se buscaba el del bienestar de forma indirecta o directa (Domínguez Cacho & Castillo Vera, 2017; Hugerat et al., 2020; Hui et al., 2020; Morelato et al., 2019; Sarria-Martínez et al., 2023).

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El presente estudio surge de la necesidad de analizar la situación actual de los programas educativos que promueven el desarrollo de la creatividad y del bienestar, abarcando desde la infancia hasta la adolescencia. Los resultados indican que los programas educativos analizados fueron evaluados mediante cuestionarios pretest-posttest y grupo control, centrados en la habilidad emocional o creativa. Sin embargo, también se han identificado investigaciones cuya información se obtuvo mediante el desarrollo del propio programa y, de manera similar a lo señalado por Alves-Oliveira et al. (2022), estas publicaciones basadas en la evaluación del proceso creativo y el producto final obtuvieron el porcentaje más bajo del total de estudios analizados; esto puede ser debido a que los análisis de procedimientos creativos requieren un alto rigor y un procedimiento de evaluación más complejo (D'Souza, 2021).

En cuanto a las variables estudiadas, se observa el predominio de la creatividad general, coincidente con la perspectiva de la generalidad del dominio y, por tanto, con la little-c (Kaufman & Beghetto, 2009; Qian et al., 2019), tal como ocurre en Alves-Oliveira et al. (2022), cuyo trabajo examina programas de creatividad sin ahondar en la especificidad de cada uno de ellos. No obstante, el potencial creativo también tiene su presencia desde el dominio lingüístico, al ser la tercera categoría con mayor número de estudios y el dominio con mayor presencia. D'Souza (2021) ya propone la creatividad desde el dominio verbal mediante la evaluación de la escritura creativa y el análisis de las características narrativas. Asimismo, el fomento de la creatividad verbal se presenta a través de una variedad de métodos que incluyen un enfoque centrado en la lectura y la escritura, alineado con el desarrollo de la competencia lectora y lingüística (Hui et al., 2020; Piñero Ruiz et al., 2017; Ramamurthy et al., 2024; Ruiz, 2021; Skibbe & Foster, 2019).

El marco de PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) identifica que el proceso de comprensión lectora necesita la incorporación de recursos cognitivos propios para interpretar un texto, lo que lleva a establecer una relación directa con la creatividad desde el dominio verbal (Mullis & Martin, 2019; Jiménez-Pérez, 2024). En ese sentido, la relación con el campo literario propone una ruptura con la visión común de evaluación de la creatividad general, para abrir un espacio de análisis creativo desde las características particulares de los dominios, es decir, incorporar la complejidad del campo de la lengua y la literatura en este dominio específico (Goleman et al., 2023). Además, el campo literario ofrece también una contribución al bienestar mediante técnicas o estrategias como la lectura dialógica, grupos de discusión, talleres o enfoques intertextuales, en las que se puede incorporar autoconocimiento emocional, desarrollar la empatía o reforzar la resiliencia (Akdan & Sahin, 2014; Hui et al., 2020; Ramamurthy et al., 2024; Vargas-García et al., 2020).

Los resultados también constatan la presencia del desarrollo creativo y del bienestar individual, es decir, se encuentran publicaciones donde se promueve y se evalúa la combinación de dichas variables. Asimismo, estos resultados apoyan la existencia de una interacción entre bienestar y creatividad propuesta desde el paradigma de la Psicología Positiva a través de la teoría de rasgos, la teoría del flow, las emociones positivas o las instituciones positivas (Isham & Jackson, 2023; Zhang & Wang, 2024). De hecho, estos resultados se corresponden con lo que Lubart et al. (2019) establecieron con respecto a que el estado de ánimo y las experiencias emocionales son ingredientes que incentivan el potencial creativo.

Además, la presencia del bienestar de forma independiente se encuentra presente en los estudios sobre la aplicación de programas educativos, mediante aspectos como los siguientes: motivación, reconocimiento emocional, autoestima, relaciones interpersonales, empatía, resiliencia o fortalezas y virtudes (Losada-Puente et al., 2022). Por tanto, el estado emocional, cognitivo y motivacional en el que se encuentra el alumnado y el profesorado influye en el desarrollo del aprendizaje y, este, a su vez, es clave para la vida adulta (Darfler & Kalantari, 2022; Valero-Esteban et al., 2024; Sayalí et al., 2023; Subero & Esteban-Guitart, 2023).

En cuanto a la diferencia de cada una de las etapas, hay una mayor presencia de investigaciones basadas en la creatividad general tanto en Educación Infantil como en Secundaria y, por tanto, se cumple con lo hallado en Zhang et al. (2024) únicamente para Educación Infantil, ya que esta etapa es clave para el desarrollo creativo individual. En el caso de Educación Primaria, se observa una mayor presencia de publicaciones en las que existe una combinación de variables, donde la presencia del bienestar es notable en cada una de las combinaciones. Estos resultados se corresponden con el interés por parte de la OCDE (2019) en atender al estado de bienestar del alumnado, pero solo se detecta la presencia del bienestar en los ámbitos psicológico, físico y social, frente a una ausencia del cognitivo y material. Además, se identifica un número menor de intervenciones basadas en creatividad matemática en Educación Primaria, lo que no se corresponde con lo detectado en Leikin y Sriraman (2022), cuyos hallazgos indican la presencia de estudios basados en intervenciones donde la creatividad matemática se promueve desde la solución múltiple, la respuesta abierta, el planteamiento de problemas y el fomento del insight creativo.

En la etapa de Educación Secundaria, la presencia de la creatividad general puede estar justificada por el interés creciente desde PISA (Programme for International Student Assessment) en evaluar el pensamiento creativo según distintas esferas y, por tanto, de forma general (Palomino & Flores, 2021; OCDE, 2024). Sin embargo, se ha reducido el número de programas que se centran en el bienestar en comparación con las etapas de Infantil y Primaria, lo que puede deberse a que el conocimiento va

aumentando en detrimento del componente emocional, conforme se avanza en las etapas educativas (González-Moreno & Molero-Jurado, 2022).

Asimismo, se halla en la Tabla 5 que, de forma mayoritaria, los programas han supuesto una mejora, una diferencia significativa o una contribución en las variables de bienestar o creatividad. Esto demuestra lo que Samaniego et al. (2024) explican en relación con la necesidad de proponer distintos enfoques pedagógicos para incrementar las posibilidades creativas del alumnado, entre los que destacan las experiencias STEAM, el trabajo por proyectos comunes o los retos en las publicaciones analizadas (Hyungsook, 2015; Kijima et al., 2021; Muñoz-Repiso & Caballero-González, 2019; Ozkan & Topsakal, 2019). En ese sentido, a través de experiencias innovadoras que favorezcan la interdisciplinariedad, se favorecerá una mejora del aprendizaje, del potencial creativo y del bienestar individual de forma holística para el alumnado (Samaniego et al., 2024; Lubart et al., 2019). Sin embargo, Iglesias-Díaz & Romero-Pérez (2021) hallaron que las competencias docentes son clave para crear un clima positivo que contribuya al bienestar individual y colectivo mediante la participación, la cooperación, el respeto y la confianza, tal como se expresa en algunos de los estudios analizados (por ejemplo, Castillo Vera et al., 2021; Hugerat et al., 2020; Kijima et al., 2021; Vyacheslavovna et al., 2016; Zhan et al., 2023).

Por otro lado, se ha observado que la creatividad como dominio general ha sido mayormente estudiada mediante programas que implementan fases correspondientes al proceso creativo: preparación, incubación, iluminación y verificación (Kurtis, 2021). Estos programas evalúan la mejora de la creatividad a través de instrumentos de evaluación tradicionalmente utilizados en el ámbito general (González-López et al., 2024). No obstante, aunque en menor medida, los resultados también han considerado la creatividad desde dominios específicos, tales como la creatividad verbal, matemática, motriz o musical (por ejemplo, Azaryahu et al., 2024; Domínguez et al., 2017; Vicol et al., 2024).

Además, resulta relevante mencionar la unión del pensamiento computacional junto con la creatividad general en correspondencia con Sánchez-Camacho & Grané (2023), cuyos resultados demuestran el enfoque creativo desde el entorno de programación de Scratch, es decir, se propone el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula por medio de un enfoque creativo. De hecho, la inclusión de las TIC toma un papel relevante en el panorama educativo, debido al reciente desarrollo de estas (por ejemplo, inteligencia artificial) y, por tanto, resulta relevante su incorporación en la enseñanza para la formación crítica, integral y creativa, tanto de forma general como específica (Fiallos López et al., 2023; Huang et al., 2023; Murtiningsih et al., 2024; Vicente-Yagüe et al., 2023). Sin embargo, es importante recordar que el factor humano desempeña un papel clave en el diseño de experiencias didácticas óptimas, ya que, según el paradigma de la

Psicología Positiva, las relaciones positivas contribuyen al bienestar individual dentro del entorno escolar (Peña Julca, 2021). De hecho, las relaciones interpersonales se han identificado como un elemento esencial en algunos de los programas analizados en esta investigación, donde se combinan creatividad y bienestar, lo que refleja la conexión con entornos e instituciones positivas (Hyungsook, 2015; Ponce-Delgado et al., 2024; Skibbe & Foster, 2019; Williams, 2020).

Con respecto a otros factores influyentes en el bienestar, González-Moreno y Molero-Jurado (2022) apuntan la relación entre autoestima y creatividad en diversas investigaciones, lo que se corresponde con los hallazgos de este estudio en relación con la presencia de esta variable mediante programas educativos basados en la creatividad general o específica, a partir de la danza creativa, la lectura y la escritura o las tareas colaborativas y artísticas (p.ej. Domínguez Cacho & Castillo Vera, 2017; Litvinova et al., 2020; Piñero Ruiz et al., 2017; Sarria-Martínez et al., 2023). En esta misma línea, los hallazgos de Ramamurthy et al. (2024) destacan la importancia de proponer experiencias lectoras con estudiantes para reforzar su resiliencia y, por tanto, su bienestar.

En cuanto a las limitaciones de la presente investigación, las publicaciones también presentan variedad metodológica, lo que puede suponer una limitación en su comparación y su contribución. Además, debido a la variedad conceptual, con respecto a las variables, existe una diversidad de instrumentos que dificultan la comparación de resultados entre estudios. Igualmente, los criterios de elegibilidad prescinden de programas educativos reflejados en otros documentos como las tesis, los capítulos de libros o incluso los libros. Se destaca como limitación el hecho de excluir programas diseñados de forma teórica. Por otro lado, también resulta relevante tener en cuenta el hecho de que no se ha comprobado que los programas seleccionados hayan tenido una continuidad en el tiempo tras la finalización y la publicación de las investigaciones, es decir, no se ha comprobado con certeza su relevancia a largo plazo.

En cualquier caso, retomando el objetivo de esta revisión consistente en desarrollar una revisión sistemática de programas de creatividad y bienestar entre los años 2010 y 2024, enfocados en la práctica creativa desde Educación Infantil hasta Secundaria, se concluye con la necesidad de continuar proponiendo programas que favorezcan el desarrollo creativo junto con el bienestar a lo largo de distintas etapas. De hecho, se han identificado un número de programas que unifican bienestar y creatividad mediante la combinación de variables, lo que supone un acercamiento a la concepción transversal requerida en la esfera educativa que atiende a la educación de calidad propuesta desde los ODS. Sin embargo, se ha detectado una promoción moderada de la creatividad desde áreas de conocimiento más específicas. De ahí que la implicación principal de la presente investigación en la práctica educativa, a pesar de sus limitaciones, sea esa necesidad de continuar

creando situaciones de aprendizaje que promuevan tanto el desarrollo creativo como emocional desde diversidad de áreas, siendo los estudios analizados un aliciente para continuar explorando técnicas, estrategias y herramientas que contribuyan creativo-emocionalmente en el panorama educativo. Por tanto, se busca que la presente investigación sirva como referencia no para evidenciar debilidades o deficiencias en la esfera escolar, sino para subrayar la importancia de la figura del docente e incentivar su labor hacia el diseño de experiencias que fortalezcan creatividad y bienestar en el aula, es decir, para revelar oportunidades en el campo de la educación positiva y de calidad.

AGRADECIMIENTOS

El estudio se ha realizado en el marco del proyecto de I+D+i «Creatividad verbal como dominio: diseño, validación y aplicación de una prueba fundamentada en la comprensión de textos» (PID2020-113731GB-I00), financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033. Modalidades «Retos Investigación» y Generación de Conocimiento» (sin financiación FEDER). Se ha desarrollado en el marco de un contrato de ayuda FPU, financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades de España (FPU22/03635).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adler, A. (2017). Positive education: Educating for academic success and for a fulfilling life. *Papeles Del Psicólogo*, 38(1), 50-57. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2017.2821>
- Akdal, D., & Şahin, A. (2014). The Effects of Intertextual Reading Approach on the Development of Creative Writing Skills. *Eurasian Journal of Educational Research*, 14(54), 171-186. <https://doi.org/10.14689/ejer.2014.54.10>
- Alves-Oliveira, P., Arriaga, P., Xavier, C., Hoffman, G., & Paiva, A. (2022). Creativity landscapes: Systematic review spanning 70 years of creativity interventions for children. *The Journal of Creative Behavior*, 56(1), 16–40. <https://doi.org/10.1002/jocb.514>
- Amabile, T. M., Barsade, S. G., Mueller, J. S., & Staw, B. M. (2005). Affect and Creativity at Work. *Administrative Science Quarterly*, 50, 367-403. <http://dx.doi.org/10.2189/asqu.2005.50.3.367>
- Azaryahu, L., Broza, O., Cohen, S., Hershkovitz, S., & Adi-Japha, E. (2024). Development of creative thinking via fractions and rhythm. *Thinking Skills and Creativity*, 52, 101514. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101514>

- Bai, H., Duan, H., Kroesbergen, E., Leseman, P., & Hu, W. (2019). The Benefits of the Learn to Think Program for Preschoolers' Creativity: An Explorative Study. *The Journal of Creative Behavior*, 54, 699-711. <https://doi.org/10.1002/jocb.404>
- Barker, T. H., Stone, J. C., Sears, K., Klugar, M., Tufanaru, C., Leonardi-Bee, J., Aromataris, E., & Munn, Z. (2023). The revised JBI critical appraisal tool for the assessment of risk of bias for randomized controlled trials. *JBI Evidence Synthesis*, 21(3), 494-506. <https://doi.org/10.11124/JBIES-22-00430>
- Castillo Viera, E., Moreno-Sánchez, E., Tornero Quiñones, I., & Sáez Padilla, J. (2021). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la dramatización. *Apunts Educació Física y Deportes*, 37(143), 27-32.
- Corazza, G. E., Agnoli, S., and Mastria, S. (2022). The dynamic creativity framework: theoretical and empirical investigations. *European Psychologist*, 27, 191–206. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000473>
- Corman, L. (1967). *El test del dibujo de la familia*. Kapelusz.
- Csikszentmihalyi, M., López, N., & Díaz, J. (2018). *Fluir (Flow): Una psicología de la felicidad* (23^a ed). Kairós.
- D'Souza, R. (2021). What characterises creativity in narrative writing, and how do we assess it? Research findings from a systematic literature search. *Thinking Skills and Creativity*, 42, 100949. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100949>
- Darfler, M., & Kalantari, S. (2022). A synthetic review of evaluation expectation and its effects on creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 46, 101111. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101111>
- Domínguez Cacho, C. L., & Castillo Vera, E. (2017). Relación entre la danza libre-creativa y autoestima en la etapa de educación primaria. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 17(1), 73-80.
- Fiallos López, N. H., Paucar López, I. D. R., Vega Pérez, Y. J., Jurado Peñafiel, J. A., & Peña, B. J. V. (2023). Estrategias para fomentar la Creatividad y la Innovación en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(2), Art. 2. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5631
- Garaigordobil, M., & Berrueco, L. (2011). Effects of a Play Program on Creative Thinking of Preschool Children. *The Spanish journal of psychology*, 14, 608-618. https://doi.org/10.5209/rev_SJOP.2011.v14.n2.9
- Ginman, K., Anttila, E., Juntunen, M.-L., & Tiippana, K. (2022). Classroom-Integrated Movement and Music Interventions and Children's Ability to Recognize Social Interaction Based on Body Motion. *Education Sciences*, 12, 914. <https://doi.org/10.3390/educsci12120914>
- Goleman, D., Kaufman, P., & Ray, M. (2023). *El espíritu creativo*. Penguin Libros
- González-López, I., Martín-Fernández, M. A., & del Moral-Martín, P. (2024). La escala de los dominios de creatividad de Kaufman: Validación en un contexto universitario español. *Revista Española de Pedagogía*, 82(288), 221-241. <https://doi.org/10.22550/2174-0909.4041>

- González-Moreno, A., & Molero-Jurado, M. del M. (2022). Creatividad y variables relacionadas según la etapa educativa: Revisión sistemática. *Alteridad*, 17(2), 246-261. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n2.2022.06>
- Gu, X., Dijksterhuis, A., & Ritter, S. M. (2019). Fostering children's creative thinking skills with the 5-I training program. *Thinking Skills and Creativity*, 32, 92-101. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.05.002>
- Huang, S. Y., Tarn, W., & Ou, K. L. (2023). Effectiveness of AR Board game on computational thinking and Programming Skills for Elementary School Students. *Systems*, 11(1), 25. <https://doi.org/10.3390/systems11010025>.
- Hugerat, M., Kortam, N., Maroun, N., & Basheer, A. (2020). The Educational Effectiveness of Didactical Games in Project-based Science Learning among 5th Grade Students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16, em1888. <https://doi.org/10.29333/ejmste/8490>
- Hui, A. N. N., Chow, B. W.-Y., Chan, E. S. M., & Leung, M.-T. (2020). Reading Picture Books With Elements of Positive Psychology for Enhancing the Learning of English as a Second Language in Young Children. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02899>
- Hyungsook, K. (2015). Community and art: Creative education fostering resilience through art. *Asia Pacific Education Review*, 16(2), 193-201. <https://doi.org/10.1007/s12564-015-9371-z>
- Iglesias-Díaz, P., & Romero-Pérez, C. (2021). Aulas afectivas e inclusivas y bienestar adolescente: Una revisión sistemática. *Educación XXI*, 24(2), 305-350. <https://doi.org/10.5944/educxx1.28705>
- Isham, A., & Jackson, T. (2023). Whose 'flow' is it anyway? The demographic correlates of 'flow proneness'. *Personality and Individual Differences*, 209, 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2023.112207>
- Jeanneret, N., & Brown, R. (2012). City Beats: A creative community partnership initiative at ArtPlay. *Australian Journal of Music Education*, 2, 82-91.
- Jenaro Río, C., Castaño Calle, R., & Omaña, A. (2019). La experiencia de un taller para el fomento de la creatividad en niños de Primaria. *Arte, individuo y sociedad*, 31(4), 735-752. <https://doi.org/10.5209/aris.60841>
- Jiménez-Pérez, E. del P. (2024). *Leer nos hace humanos*. Octaedro
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1-12. <https://doi.org/10.1037/a0013688>
- Kidscreen Group Europe. (2006). *The KIDSCREEN Questionnaires – Quality of life questionnaires for children and adolescents. Handbook*. Pabst Science Publishers.
- Kijima, R., Yang-Yoshihara, M., & Maekawa, M. S. (2021). Using design thinking to cultivate the next generation of female STEAM thinkers. *International Journal of STEM Education*, 8(1), 14. <https://doi.org/10.1186/s40594-021-00271-6>

- Kim, H. (2015). Community and art: Creative education fostering resilience through art. *Asia Pacific Education Review*, 16(2), 193-201. <https://doi.org/10.1007/s12564-015-9371-z>
- Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. *Educación y Educadores*, 11(2), 191-210.
- Kobsiripat, W. (2015). Effects of the Media to Promote the Scratch Programming Capabilities Creativity of Elementary School Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 227-232. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.651>
- Kurtis, M. (2021). *Potencia tu creatividad de la mano de la neurociencia*. Larousse.
- Leikin, R., & Sriraman, B. (2022). Empirical research on creativity in mathematics (education): From the wastelands of psychology to the current state of the art. *ZDM – Mathematics Education*, 54(1), 1-17. <https://doi.org/10.1007/s11858-022-01340-y>
- Litvinova, L., Khachanyan, Z., Botasheva, M., & Loboza, O. (2020). The adoption of a programme for creative development among young school-age children with regard to considerations of gender. *E3S Web of Conferences*, 210, 18091. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021018091>
- Lockwood, C., Munn, Z., & Porritt, K. (2015). Qualitative research synthesis: Methodological guidance for systematic reviewers utilizing meta-aggregation. *International Journal of Evidence-Based Healthcare*, 13(3), 179-187. <https://doi.org/10.1097/XEB.0000000000000062>
- Losada-Puente, L., Mendiri, P., & Rebollo-Quintela, N. (2022). Del bienestar general al bienestar escolar: Una revisión sistemática. *RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 28(1). <https://www.redalyc.org/journal/916/91671862003/>
- Lubart, T., Barbot, B., & Besançon, M. (2019). Creative potential: Assessment issues and the EPoC Battery / Potencial creativo: temas de evaluación y batería EPoC. *Studies in Psychology*, 40(3), 540-562. <https://doi.org/10.1080/02109395.2019.1656462>
- Morelato, G., Korzeniowski, C., Greco, C., & Ison, M. (2019). Resiliencia Infantil: Intervención para promover recursos en contextos vulnerables. *Revista Costarricense de Psicología*, 38(2), 205-223. <https://doi.org/10.22544/rcps.v38i02.05>
- Mullis, I. V., & Martin, M. O. (2019). *PIRLS 2021 Assessment Frameworks*. International Association for the Evaluation of Educational Achievement. TIMSS y PIRLS International Study Center, Lynch School of Education, Boston College and International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA)
- Munn, Z., Stern, C., Aromataris, E., Lockwood, C., & Jordan, Z. (2018). What kind of systematic review should I conduct? A proposed typology and guidance for

- systematic reviewers in the medical and health sciences. *BMC Medical Research Methodology*, 18(1), 5. <https://doi.org/10.1186/s12874-017-0468-4>
- Muñoz-Repiso, A. G.-V., & Caballero-González, Y.-A. (2019). Robotics to Develop Computational Thinking in Early Childhood Education. *Comunicar: Media Education Research Journal*, 27(59), 63-72. <https://doi.org/10.3916/C59-2019-06>
- Murtiningsih, S., Sujito, A., & Soe, K. K. (2024). Challenges of using ChatGPT in education: A digital pedagogy analysis. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(5), Art. 5. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i5.29467>
- Naciones Unidas (s. f.). *Objetivos y metas de desarrollo sostenible*. Naciones Unidas. Recuperado 7 de enero de 2025, de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Ndiung, S., Dantes, N., Ardana, I. M., & Marhaeni, A. A. I. N. (2019). Treffinger Creative Learning Model with RME Principles on Creative Thinking Skill by Considering Numerical Ability. *International Journal of Instruction*, 12(3), 731-744. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12344a>
- OCDE (2023). *PISA 2022. Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes. Informe español*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa.
- OCDE. (2019). *PISA 2018 Results (Volume III): What School Life Means for Students' Lives*. OECD. <https://doi.org/10.1787/acd78851-en>
- OCDE. (2024). *PISA 2022 Results (Volume III): Creative Minds, Creative Schools*, PISA, OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/765ee8c2-en>.
- Özer, F., & Doğan, N. (2023). Improving Middle School Students' Understanding about Scientific Inquiry through Creative Problem-Solving Modules enriched with the History of Science. *TED EĞİTİM VE BİLİM*, 49(217). <https://doi.org/10.15390/EB.2023.12424>
- Özgenel, M., Canpolat, Ö., Yağan, E., & Canlı, Ö. (2019). The effects of enriched workshop training given to pre-school students on creative thinking skills of students. *Problems of Education in the 21st Century*, 77(5), 616-635. <https://doi.org/10.33225/pec/19.77.616>
- Ozkan, G., & Umdu Topsakal, U. (2021). Exploring the effectiveness of STEAM design processes on middle school students' creativity. *International Journal of Technology and Design Education*, 31(1), 95-116. <https://doi.org/10.1007/s10798-019-09547-z>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ (Clinical Research Ed.)*, 372, 71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>

- Palomino Tarazona, M. R., & Flores Mejía, G. S. (2021). La creatividad una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de educación*. <https://doi.org/10.31876/ie.vi.107>
- Patan, A., & Kucuk, M. (2022). *The Influence of Imagination and Creativity-Based Science Teaching on Turkish Middle School Students' Nature of Science Views* (SSRN Scholarly Paper 4301136). <https://papers.ssrn.com/abstract=4301136>
- Peña Julca, L. M. (2021). La educación emocional en niños del nivel preescolar: Una revisión sistemática. *TecnoHumanismo*, 1(11), 1-21. <https://doi.org/10.53673/th.v1i11.78>
- Piñero Ruiz, E., Arense Gonzalo, J. J., Moñino García, M., & López Martínez, O. (2017). Efectos de una intervención para la mejora de las fortalezas psicológicas en educación infantil, valorados a través del test del dibujo de la familia. *EJIHPE: European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 7(2), 123-134. <https://doi.org/10.30552/ejihpe.v7i2.201>
- Ponce-Delgado, A., Pocevičienė, R., & Rubira-García, R. (2024). Developing Creative Potential in School Children through Museums as Cultural Institutions: A Case Study in Madrid, Spain. *Education Sciences*, 14(3), Art. 3. <https://doi.org/10.3390/educsci14030261>
- Qian, M., Plucker, J. A., & Yang, X. (2019). Is creativity domain specific or domain general? Evidence from multilevel explanatory item response theory models. *Thinking Skills and Creativity*, 33, 100571. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100571>
- Ramamurthy, C., Zuo, P., Armstrong, G., & Andriessen, K. (2024). The impact of storytelling on building resilience in children: A systematic review. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 31(4), 525-542. <https://doi.org/10.1111/jpm.13008>
- Roig Telo, A., Hofman, Y. V., & Pires, F. (2021). Cazadores de Historias: Un caso de implementación de storytelling en el aula como herramienta para incentivar la creatividad colectiva. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 19(2), Art. 2. <https://doi.org/10.7195/ri14.v19i2.1707>
- Ros Bernal, N. (2019). *ImaginAcción: De la imaginación a la acción en la educación*. Kolima Books
- Ruiz Gómez, J. (2021). La lectura y los alumnos de educación básica de Chiapas. *Tlatemoani: revista académica de investigación*, 12(38), 160-175.
- Salinas López, J. C., Espada Mateos, M., & García Coll, M. V. (2015). Una propuesta en educación física para el desarrollo de la creatividad motriz en alumnos de tercero de primaria. *Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte*, 8, 47-68.
- Samaniego, M., Usca, N., Salguero, J., & Quevedo, W. (2024). Creative Thinking in Art and Design Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(2), Art. 2. <https://doi.org/10.3390/educsci14020192>

- Sánchez Camacho, R., & Grané, M. (2023). Programas de pensamiento computacional en educación primaria: Una revisión sistemática. *Digital Education Review*, 44, 133-145. <https://doi.org/10.1344/der.2023.44.133-145>
- Sánchez-Meca, J. (2022). Revisiones sistemáticas y meta-análisis en Educación: Un tutorial. *RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, 5-40. <https://doi.org/10.6018/riite.545451>
- Sarria-Martínez, P., Moya-Martínez, M., & Mateo Gómez, A. (2023). Emotional Education in Vulnerable Contexts. An Emotion- and Art-Based Intervention in a Primary School. *Revista Electrónica Educare*, 27, 1-17. <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17234>
- Sayali, C., Heling, E., & Cools, R. (2023). Learning progress mediates the link between cognitive effort and task engagement. *Cognition*, 236, 105418. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2023.105418>
- Subero, D., & Esteban-Guitart, M. (2023). La comprensión de las emociones desde la teoría de la subjetividad de González Rey: Algunos desafíos contemporáneos en educación. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.48102/rieeb.2023.3.1.51>
- Seligman, M. E. P., & Csikszentmihalyi, M. (2014). Positive Psychology: An Introduction. En M. Csikszentmihalyi (Ed.), *Flow and the Foundations of Positive Psychology: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi* (pp. 279-298). Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8_18
- Skibbe, L. & Foster, T. (2019). Participation in the Imagination Library Book Distribution Program and its Relations to Children's Language and Literacy Outcomes in Kindergarten. *Reading Psychology*, 40, 1-21. <https://doi.org/10.1080/02702711.2019.1614124>
- Sternberg, R. J. & Lubart, T. I. (1991). An investment theory of creativity and its development. *Human Development*, 34(1), 1-32.
- Theocharidou, O., Lykesas, G., Girosos, Y., Chatzopoulos, D., & Koutsouba, M. (2018). The Positive Effects of a Combined Program of Creative Dance and BrainDance on Health-Related Quality of Life as Perceived by Primary School Students. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 79, 42-52. <https://doi.org/10.2478/pcssr-2018-0019>
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance Test of Creative Thinking - Norms – Technical Manual Research Edition - Verbal Test, Forms A and B - Figural Test Forms A and B*. Personnel Press.
- Valero-Estebar, J.M., Alcover, C.M., Pastor, Y., Moreno-Díaz, A., & Verde, A. (2024). Emotions and music through an innovative project during compulsory secondary education. *Heliyon*, 10(4), e25765. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e25765>
- Vargas-García, V.-A., Sánchez-López, J.-V., Delgado-Reyes, A.-C., Aguirre-Aldana, L., & Agudelo-Hernández, F. (2020). La lectura dialógica en la promoción de perfiles

- cognitivos, emocionales y comportamentales en primera infancia. *OCNOS. Revista de estudios sobre lectura*, 19(1), Art. 1. https://doi.org/10.18239/ocnos_2020.19.1.1888
- Vicente-Yagüe-Jara, M.-I., López-Martínez, O., Navarro-Navarro, V., & Cuéllar-Santiago, F. (2023). Escritura, creatividad e inteligencia artificial. ChatGPT en el contexto universitario. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 77, 47-57. <https://doi.org/10.3916/C77-2023-04>
- Vicol, M.I., Gavriluț, M.-L., & Mâță, L. (2024). A Quasi-Experimental Study on the Development of Creative Writing Skills in Primary School Students. *Education Sciences*, 14, 91. <https://doi.org/10.3390/educsci14010091>
- Vyacheslavovna Krinitsyna, A., Denisovich Nikitin, O., & Vyacheslavovna Boyakova, E. (2016). Characteristics of the Creative Development Technologies Applying During the Work With Students. *International Journal of Environmental & Science Education*, 11(18), 11709-11720.
- Williams, P. (2020). 'How to do things with words': Teaching creative writing as performance. *New Writing*, 17(3), 284-296. <https://doi.org/10.1080/14790726.2019.1629964>
- Zhan, Z., Yao, X., & Li, T. (2023). Effects of association interventions on students' creative thinking, aptitude, empathy, and design scheme in a STEAM course: Considering remote and close association. *International Journal of Technology and Design Education*, 33(5), 1773-1795. <https://doi.org/10.1007/s10798-022-09801-x>
- Zhang, Y., & Wang, F. (2024). Developments and Trends in Flow Research Over 40 Years: A Bibliometric Analysis. *Collabra: Psychology*, 10(1), 92948. <https://doi.org/10.1525/collabra.92948>
- Zhang, Y., Xu, Q., & Zhang, T. (2024). The impact of after-school programs on K-12 students' creativity: A meta-analysis. *Asia Pacific Education Review*. <https://doi.org/10.1007/s12564-024-09966-1>