

**La Creatividad como Dimensión en la Motivación Escolar**  
**Creativity as a Dimension in School Motivation**

Amparo Isabel Sichi Ojanama

Universidad Femenina del Sagrado Corazón, Lima, Perú

amparosichio@unife.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0002-6763-6906>

Carmen del Rosario Gómez Huamán

Universidad Femenina del Sagrado Corazón, Lima, Perú

carmengomezh@unife.pe

<https://orcid.org/0009-0004-3302-1737>

Camila Melissa Pareja Ramos

Universidad Femenina del Sagrado Corazón, Lima, Perú

camila.parejar@unife.pe

<https://orcid.org/0000-0002-2118-1483>

Nicole Jade Chacón Rosales

Universidad Femenina del Sagrado Corazón, Lima, Perú

nicolechaconr@unife.pe

Fecha de recepción: 9 de agosto de 2024

Fecha de aceptación: 22 de octubre de 2024

Fecha de publicación: 4 de noviembre de 2024

**Resumen**

Esta investigación es una revisión sistemática de la literatura centrada en la creatividad contextualizada en el ámbito escolar. Entre los aspectos clave de la creatividad, se explorará su vinculación con la motivación en el proceso del aprendizaje. Esta revisión sistemática de la literatura, hecha en el año 2023, se hizo sobre las categorías *creatividad-pensamiento creativo* y *motivación*, e incluyó artículos indexados en bases de publicaciones de investigación. Se buscó las investigaciones que permitieran analizar las categorías mencionadas, así como las relaciones entre creatividad y motivación en el contexto de la educación primaria. Específicamente, se

examinó algunas de las bases de la experiencia y la motivación. Como resultado se concluye que el desarrollo de la creatividad y la motivación supone la movilización de procesos cognitivos, afectivos y activos, y que la relación entre ellas es mutuamente productiva para el éxito de los aprendizajes de los estudiantes de educación básica siempre y cuando los responsables los asuman desde una perspectiva pedagógica y didáctica.

*Palabras clave:* motivación, creatividad, cognición, enseñanza, aprendizaje

### **Abstract**

The focus of this research is the field related to creativity contextualized in the school environment. Among the aspects of the key role that creativity could play, it has been proposed to explore its link with motivation in terms of its implication in learning. A systematic review of the literature was carried out on the categories creativity-creative thinking and motivation in the year 2023 with articles published in research publication bases. Research was sought that would allow us to analyze the aforementioned categories, as well as the relationships between both in the context of primary education. Specifically, some of the bases of experience and motivation were examined. As a result, it is concluded that the development of both categories involves the mobilization of cognitive, affective and active processes and that the relationship between them is mutually productive for the success of the learning of basic education students as long as those responsible assume them from a pedagogical and didactic perspective.

*Keywords:* motivation, creativity, cognition, teaching, learning.



Educación, ISSN: 1813-3363, e-ISSN: 2708-5074

Vol. 30. Nº 2 jul-dic.2024 e3326

<https://doi.org/10.33539/educacion.2024.v30n2.3326>

### **La Creatividad como Dimensión en la Motivación Escolar**

La práctica educativa constituye una fuente valiosa para la investigación debido tanto a las situaciones diversas, complejas y desafiantes que presenta cada día como también a la necesidad de lograr resultados de calidad: la intención explícita e implícita es que los estudiantes logren aprendizajes significativos, duraderos y funcionales a la apropiación de saberes y al desarrollo de las competencias que establece el currículo. Esto plantea problemas, preguntas, necesidades de conocimiento y, a la vez, abre una variedad de perspectivas para la descripción, explicación y comprensión de situaciones en la escuela, lo que permitirá tomar decisiones frente a los desafíos en la experiencia educativa.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje están intervenidos por factores de distinta naturaleza, así, algunos son decisivos para alcanzar los objetivos principales. Desde una perspectiva docente, un factor central es la motivación debido a su incidencia en el aprendizaje escolar. En la actualidad, el contexto se torna desafiante debido a que los intereses de niños, niñas y adolescentes se orientan hacia actividades lúdicas o recreativas, lo cual se relaciona con el uso frecuente de aplicaciones tecnológicas que habitúan a sus usuarios a buscar soluciones inmediatas, a respuestas reactivas. Esto contrasta con la necesidad de pensar y razonar sobre los temas, y de participar en actividades que demandan un cierto nivel de abstracción y concentración.

El presente estudio se enfoca en la motivación escolar y en la exploración de formas de renovarla y potenciarla desde los principios y posibilidades que ofrece el desarrollo de la competencia “creatividad”. La actualidad y pertinencia de la creatividad se plantea en el campo escolar al constituir uno de los desempeños de mayor relevancia entre las demandas curriculares del tiempo presente. La oportunidad de generar espacios de creatividad podría dinamizar las habilidades de los docentes y de los estudiantes para la creación de contextos de motivación. La relación de estas dos categorías – motivación y creatividad- es la base sobre la cual se asienta el presente estudio.

En su análisis de la motivación, Sánchez-Márquez (2021) señala que en ella participan diversas “variables psicológicas que se basan en factores internos como necesidades, intereses, curiosidad y disfrute, los cuales son diferentes, peculiares y únicos para cada ser humano” (p. 13). Estos factores internos, en cierto modo, convergen con las actividades creativas en las que se desarrolla un pensamiento divergente que se asienta tanto en la curiosidad como en respuestas diversas, abiertas a nuevas miradas lúdicas y novedosas ante situaciones de aprendizaje activas. En la misma línea, Ausubel, investigador del aprendizaje significativo, sostenía la necesidad de movilizar factores de naturaleza cognitiva y de naturaleza afectiva —

significatividad afectiva— como condiciones que contribuyen a un aprendizaje significativo, permanente y desarrollador.

La motivación de los estudiantes hacia las tareas de aprendizaje, planteada desde experiencias creativas, podría estimular la construcción de nuevos saberes y trascender hacia procesos de complejidad cognitiva superior. De ahí la necesidad de realizar estudios exploratorios que transformen la práctica de la motivación en la escuela que consiste en tareas que el docente planifica para motivar con situaciones que buscan una atención pasiva del estudiante, generalmente con un bajo nivel de participación en las clases, configurando prácticas rutinarias que pierden interés.

López Muñoz (2004, pp. 103-105), por otra parte, al referirse a las tareas escolares, señala que la motivación efectiva para la tarea se caracteriza por propiciar una dificultad equilibrada y variada, estimulante y creativa para los estudiantes. Es decir, una secuencia de naturaleza cognitiva y creativa que contribuiría, en primer lugar, a sostener en el tiempo la motivación y, en segundo lugar, a generar autoconfianza en los estudiantes. Esto es posible porque los estudiantes adquieren mayor seguridad al participar en las actividades escolares, e involucrarse en ellas personal y positivamente. Desde el punto de vista cognitivo, Sánchez-Márquez (2021, p.14) plantea la incidencia de la motivación en el aprendizaje como una influencia importante, porque el aprendizaje es producto de la confluencia entre la motivación y el grado de conocimiento anterior o experiencia previa de la que se deriva una consecuencia inmediata. Para dicho autor, esto es definitivo, pues sostiene que un estudiante aprende si está motivado: si no experimenta motivación, se dificulta el aprendizaje e incluso no se produce.

El contexto actual demanda de la escuela acciones de vinculación de los procesos educativos con un conocimiento que se muestra impredecible, abierto, de acceso libre, e incluso desvirtuado debido a la facilidad de publicar información sin filtros tal como lo anunciaba desde décadas atrás el filósofo francés Morín en sus reflexiones sobre el futuro de la educación. La práctica educativa, en ese escenario, debe recuperar el desarrollo de competencias como la del pensamiento crítico, de la creatividad, de la colaboración y de la capacidad de tomar las mejores decisiones; además, la práctica educativa debe armonizar los intereses de los niños y niñas, y los valores personales y sociales. En este sentido, la búsqueda de fundamentos y estrategias que movilicen mecanismos de motivación en los espacios de enseñanza y de aprendizaje abiertos al pensamiento creativo, a la tecnología y a todo medio que movilice propician una apertura al pensamiento divergente de los niños en las actividades escolares desde una perspectiva atenta al contexto, a los intereses y a las potencialidades de los niños.

El aporte de la creatividad en las actividades de motivación para el aprendizaje se justifica por su caracterización – diversa en fundamentos provenientes de diferentes posturas teóricas – en relación con su aplicación en educación, mediante situaciones escolares versátiles, con alternativas variadas, estimulantes, de tareas que incentivan respuestas nuevas ante el desafío cognitivo, como parte de los procesos de aprendizaje especialmente en la motivación. En tal sentido, la definición que implícitamente reconoce la creatividad en la escuela en los términos descritos señala: “la creatividad es la capacidad de generar soluciones, ideas nuevas y útiles, o asociaciones múltiples, alternativas y variadas a un problema o estímulo” (Díaz y Justel, 2019, como se cita en Amanqui et al, 2023). La creatividad, el pensamiento creativo, tiene un potencial en educación que necesita ser investigado debido a lo que puede aportar, por ejemplo, en la capacidad de pensamiento divergente con apertura a nuevas soluciones; también en las tareas de enseñanza en general y, finalmente, en la motivación para el aprendizaje en particular.

La calidad de la mediación educativa requiere salidas exitosas para el trabajo docente y para la consecución de aprendizajes efectivos. Con este propósito, este estudio aborda una revisión sistemática de la literatura en torno a la pregunta de si la creatividad es un factor que puede contribuir a la motivación para el aprendizaje. De esta interrogante se derivan otras como, por ejemplo, sobre los escenarios en los que se desarrolla la creatividad o el pensamiento creativo; o sobre las propuestas, metodologías, estrategias, diseños de actividades y recursos utilizados para desarrollar complementariamente motivación y creatividad escolar.

Nuestro propósito es revisar diversas fuentes de información y analizar las propuestas acerca de los conceptos *motivación* y *creatividad*, así como las relaciones entre ambos en la educación primaria, nivel en el cual se desarrolla la formación profesional de las integrantes del grupo de investigación que realiza el presente estudio. Diversas fuentes han permitido proponer categorías de análisis sobre los conceptos motivación y creatividad y su implicancia en la calidad de los procesos de aprendizaje; específicamente, en la descripción de aspectos o factores concordantes en las dimensiones cognitiva y psicológica entre creatividad y motivación, en el reconocimiento de los escenarios en que se desarrollan la creatividad, el pensamiento creativo y la motivación, así como las estrategias, actividades y recursos utilizados para desarrollar complementariamente la motivación y creatividad en el aprendizaje. Es claro que también se pretende abrir nuevas perspectivas para futuras investigaciones.

### **Metodología**

Este estudio es una investigación exploratoria que se inscribe en los parámetros de la metodología de la revisión sistemática sobre publicaciones científicas, en este caso, sobre las categorías motivación y creatividad en el ámbito de la educación básica. La revisión sistemática

es un tipo de investigación que busca identificar publicaciones relevantes acerca de un tema específico en investigaciones publicadas, básicamente es una búsqueda exhaustiva de estudios respecto de un tema en específico (Cooper et al., 2018). Una vez identificados y obtenidos dichos estudios, los resultados son sintetizados de acuerdo con un método preestablecido y explícito (Sáenz, 2001).

En primer lugar, se ha realizado una búsqueda de literatura científica en bases de datos de revistas científicas y centros de investigación. Esta actividad tuvo como eje una ecuación basada en los términos centrales del estudio: motivación y creatividad; asimismo, se siguió la orientación de las preguntas y objetivos de investigación del estudio durante la fase de planificación que precedió a las acciones procedimentales. En la Figura 1, se precisan los términos utilizados en la *fase de identificación* del método de revisión sistemática, según el protocolo PRISMA descrito en la Figura 2.

### Figura 1

#### *Términos de búsqueda*

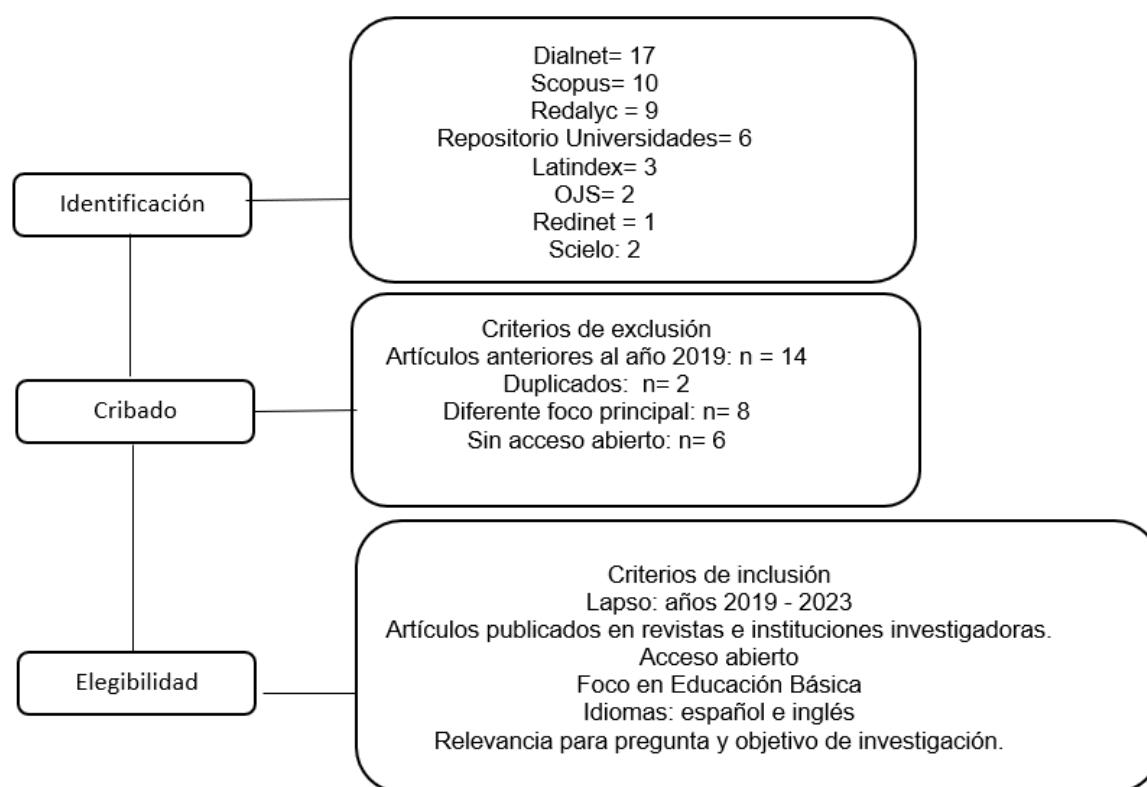
<b>Motivación</b>	Definición de motivación escolar, dimensiones
	Motivación + aprendizaje.
	Importancia de la motivación.
	Motivación + docentes
<b>Creatividad</b>	Definición de creatividad.
	Pensamiento creativo y pensamiento crítico.
	Creatividad y aprendizaje.
	Nuevas tecnologías y creatividad
<b>Motivación y creatividad</b>	Artículos que incluyen las categorías: motivación y creatividad
	Actividades de motivación +creatividad
<b>Uso de Operadores booleanos</b>	Motivation and school
	Creative thinking and Motivation

Se procedió luego a la recolección de la información en bases de datos en trabajos de investigación, en un inicio con apertura a publicaciones comprendidas entre 2004 y 2023. Luego,

se efectuó la primera lectura de las fuentes encontradas, lo que permitió contar con un número de fuentes identificadas sobre las categorías de estudio propuestas; para ello se aplicó la técnica documental de *cribación*. A partir de ello se inició la revisión de los artículos que tenían relación con las preguntas que guían el desarrollo de esta investigación (primer paso de las actividades de elegibilidad). En esta instancia se procedió a realizar las fases de *selección* y *elegibilidad*. Se seleccionaron artículos en español e inglés sobre motivación escolar y creatividad y se llegaron a identificar 50 artículos que procedían de diferentes fuentes.

## Figura 2

### Proceso de selección



El primer filtro para la aplicación de criterios de exclusión consistió en revisar los títulos y palabras clave de los artículos. Se decidió mantener la mayoría de aquellos con una antigüedad de cinco años o menos. Esta selección excluyó catorce documentos anteriores al año 2019. Un segundo filtro llevó a retirar ocho estudios que no tenían relevancia para la presente investigación, es decir, aquellos no relacionados con las preguntas de investigación o aquellos no concernientes a la creatividad y la motivación en niveles distintos al de la educación básica. Se excluyeron también seis trabajos sin acceso abierto y dos artículos duplicados.

Cabe mencionar que la búsqueda demandó procesos de cribación específicos, por ejemplo, en la búsqueda en la base Scopus. Mediante la fórmula ‘creativity and motivation’ se hallaron 433 documentos, los cuales, luego de aplicar criterios de cribación y elegibilidad, se redujeron a diez artículos para la fase de análisis. Se determinó analizar el tema con 11 artículos sobre los que se aplicó la metodología de revisión sistemática en los artículos que abordan las categorías de estudio motivación y creatividad, y que examinan su posible relación como fuente de la calidad de los procesos de aprendizaje. Finalmente, esta selección se utilizó para la realización del análisis de la información con criterios articulados con los objetivos de la investigación y que permitieron determinar los resultados.

## Resultados

Los resultados de la aplicación del método son los siguientes:

### ***Motivación y Creatividad. Relación y Convergencia***

Las fuentes que desarrollan esta temática se presentan en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

#### *Convergencias Motivación – Creatividad*

Nº	Base de datos	Autor	Año	Título	Revista	Tipo de documento
1	SCOPUS <a href="https://doi.org/10.25115/ejrep.v17i48.2246">https://doi.org/10.25115/ejrep.v17i48.2246</a>	De la Peña Álvarez, Cristina	2019	Importancia de la creatividad y aprendizaje en futuros maestros	Revista Profesorado. Revista de formación y currículo	Artículo
2	Google académico <a href="https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9">https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9</a>	Carvalho, T. de C. M, Fleith, D. S. y Almeida, L. S.	2021	Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo	Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 17(1), 164-	Artículo
3	Dialnet <a href="https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3378">https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3378</a>	Santander Salmon, Erika Stephania, & Schreiber Parra, M. J.	2022	Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje	Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(5) 4095-4106	Artículo
4	ELSEVIER Science Direct <a href="https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102327">https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102327</a>	Jean-Christophe Goulet-Pelletier *Patrick Gaudreau, Denis Cousineau	2023	"Do students motivated to learn have better creative abilities?"	Aprendizaje y diferencias individuales. Volumen 106	Artículo
5	ELSEVIER <a href="https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.05.005">https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.05.005</a>	Agnoli, S, Runco, M.A. Kirsch, C., Corazza, G.E.	2018	El papel de la motivación en la predicción del logro creativo dentro y fuera del entorno escolar	Habilidades de pensamiento y creatividad. Volumen 28 páginas 167-176	Artículo

Uno de los vínculos que plantea De la Peña (2019) reside en que el aprendizaje en forma esencial busca generar cambios en “productos, métodos, soluciones”; de manera complementaria, Nami, Marsooli y Ashouri (2014, como se cita en De la Peña, 2019) sostienen



que la creatividad contribuye a los aprendizajes debido a que aporta la novedad en la que los aprendizajes se pueden dar. La motivación, como parte del proceso de aprendizaje creativo y con apertura a la novedad, da mayor consistencia a los cambios (aprendizajes) sólidos y estables (Alexander, Schallert y Reynolds, 2009, como se cita en De la Peña, 2019). En tal sentido, la motivación para el aprendizaje se podría potenciar con la inclusión de un proceso que promueva pensamiento, y acciones diversas, nuevas, creativas y significativas.

Otra línea de análisis es la que proponen Moura de Carvalho et al. (2021, p.170) al plantear como factores generales del pensamiento creativo la inteligencia, la motivación y un entorno adecuado. Asimismo, Silvia, Kaufman y Pretz (2009, como se cita en Moura de Carvalho et al., 2021) proponen factores específicos: la motivación para un dominio concreto, y el conocimiento en esa área específica de tal manera que el pensamiento creativo se constituye en una forma específica de actividad cognitiva que moviliza flexibilidad, originalidad y fluidez de los estudiantes en actividades escolares. Según Torrance (1966, como se cita en Moura de Carvalho et al., 2021), estas actividades pueden ser, por ejemplo, construir, formular o resolver problemas, tanto en la escuela como en las relaciones sociales.

Una perspectiva interesante es que algunos especialistas proponen desarrollar la motivación para la búsqueda de conocimiento desde la infancia como condición previa para una posterior motivación académica en estudios especializados. En esta dirección, Jean-Christophe Goulet-Pelletier, Patrick Gaudreau y Denis Cousineau (2023) sostienen que la apertura de los estudiantes hacia experiencias que posibiliten una motivación intrínseca en sus estudios permitiría el desarrollo de habilidades transversales como el pensamiento creativo; en este sentido, la motivación real para la adquisición del conocimiento conduciría a un pensamiento creativo posiblemente abierto a la adquisición de nuevos conocimientos. Estos autores proponen además promover la investigación de la relación entre, por un lado, la motivación y, por el otro, aquellos indicadores de creatividad que podrían llevar a los estudiantes a aplicar sus conocimientos y habilidades sin mayor presión externa. Destacan así el estudio de diversas formas de motivación que integren la vivencia de experiencias emocionales y cognitivas. En este sentido, se plantea una influencia de la motivación en el incremento de actividades que desarrollan capacidades creativas relacionadas con la adquisición del conocimiento: la interacción entre el contenido, la exploración y el aprendizaje.

La dimensión cognitiva está presente en los procesos y habilidades que movilizan las categorías de motivación y creatividad. Agnoli, Runco, Kirsch y Corazza (2018) recogen los aportes de investigaciones que estudian las capacidades cognitivas que participan en la creación de ideas originales, propias y asimismo efectivas en la consecución de resultados eficientes.

Dichas capacidades se enmarcan en el concepto *pensamiento divergente*, un tipo de pensamiento que moviliza la capacidad de generar muchas alternativas para un problema y que se complementa con otras capacidades: la del ejercicio del pensamiento crítico y la de la selección de la opción que conduzca al objetivo o a la mejor solución.

La mayoría de los especialistas destacan la implicancia educativa de desarrollar estas capacidades cognitivas para motivar y desarrollar pensamiento creativo, señalan que estas pueden y debieran ser enseñadas en la escuela; así, Agnoli et al. (2018) respaldan esta postura y se remiten a estudios previos de Amabile (1996), Baer y Kaufman (2006), Cropley (1992), Kaufman y Beghetto (2009), Runco y Chand (1995), y Wilson (2005) entre otros. Las propuestas abordan la necesidad de promover la enseñanza de la creatividad en los espacios educativos, con contenidos correspondientes a todas las materias de enseñanza. De este modo, se ha de generar una motivación más profunda desde la educación básica, que es cuando se inician los aprendizajes intencionados. Los primeros niveles de educación, como la educación primaria, corresponden a la etapa en que se asientan las bases que conducen al desarrollo de las competencias en niños y niñas hasta convertirse en hábito de pensamiento y de desempeño. La psicología cognitiva y social, y las investigaciones orientadas a una educación para la creatividad proponen dos aspectos para considerar: el primero, la enseñanza diseñada y realizada por educadores que buscan proporcionar prácticas creativas e innovadoras que movilicen en los estudiantes un tipo de pensamiento de alto nivel que, al ser desarrollado, les permita desenvolver su potencial, su capacidad de asumir riesgos y de explorar múltiples alternativas (Cropley, 1992; Fryer, 1996; Lin, 2011, como se cita en Agnoli et al., 2028), es decir, que construyan una motivación intrínseca. Un segundo aspecto es la creación de un escenario, un ambiente propicio a la motivación y al comportamiento creativo; esto, más que a infraestructura, se refiere a condiciones que permitan la participación, el aprendizaje en actividad.

### ***Escenarios, Estrategias y Recursos para el Desarrollo de la Motivación y la Creatividad***

En estos resultados se presentan los hallazgos en relación con experiencias en las que se han incorporado estrategias y recursos en los que se ha podido lograr la conjunción en actividades que, por un lado, movilizan el pensamiento creativo y que, por otro lado, propician y mantienen la motivación por el aprendizaje en diversas áreas curriculares. Para esto, usan recursos de creciente vigencia, entre ellos, aquellos basados en la tecnología; en tal sentido proponen y abren espacio para considerar temas y relaciones en proyectos de investigación.

#### **Tabla 2**

*Estrategias, recursos de motivación-creatividad*

Nº	Base de datos	Autor	Año	Título	Revista	Tipo de documento
1	Dialnet <a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152452">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152452</a>	Varias, Inés	2022	Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria	Innova Educación	Artículo
2	Dialnet <a href="https://www.eumed.net/rev/atlan/2019/08/motivacion-aprendizaje-escolar.html">https://www.eumed.net/rev/atlan/2019/08/motivacion-aprendizaje-escolar.html</a>	Mendoza Myrian; Moreira Liceth; Vigueras Moreno, José Alberto	2019	La motivación como herramienta en el aprendizaje escolar	Atlante	Artículo
3	Dialnet <a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7408911">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7408911</a>	Robles Pihuave, Carlos Zambrano Montes, Lubis	2020	Prácticas académicas basadas en las nuevas tecnologías para el desarrollo de ambientes creativos de aprendizaje.	ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales	Artículo
4	Redalyc <a href="https://www.redalyc.org/journal/3314/331463171015/html/">https://www.redalyc.org/journal/3314/331463171015/html/</a>	Cuetos Revuelta, María José; Grijalbo Fernández, Lucía; Argüeso Vaca, Elena; Escamilla Gómez, Vanessa Ballesteros Gómez, Ruth	2020	Potencialidades de las TIC y su papel fomentando la creatividad: percepciones del profesorado	RIED: Revista iberoamericana de educación a distancia	Artículo
5	Redalyc <a href="https://www.redalyc.org/pdf/132/13225611004.pdf">https://www.redalyc.org/pdf/132/13225611004.pdf</a>	Tirado, Felipe; Santos, Guillermo; Tejero-Díez, Daniel	2013	La motivación como estrategia educativa Un estudio en la enseñanza de la botánica	Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal	Artículo
6	Dialnet <a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8706214">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8706214</a>	Ramos Hernández, Daniela; Maya Rosell, Yaneidy	2022	Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés	Revista Sociedad & tecnología	Artículo

Actualmente es más notoria la convicción de fomentar la creatividad en la etapa escolar. Esto ha motivado que algunas escuelas procuren desarrollar el pensamiento creativo en eventos en el aula como la gestión del tiempo, el ejercicio de pensamiento sistémico —de acuerdo con el nivel escolar y de madurez psicológica—, el debate de temas, y la formulación de comentarios constructivos que contribuyan al desarrollo creativo (Karwowski, 2021, como se cita en Goulet-Pelletier et al, 2023).

En educación primaria, los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en la motivación de los estudiantes, Ramos-Hernández y Maya-Rosell (2022) investigaron su capacidad motivadora en el aprendizaje del idioma inglés. Entre los hallazgos se verificó que tales juegos constituyen una forma creativa de abordar la enseñanza que los estudiantes reciben con agrado, pues colaboran entre pares y en algunas situaciones al trabajo autónomo en algunas

soluciones en las que se aprecia un ejercicio de auto instrucción, es decir, los juegos se pueden transformar en recursos didácticos que motivan y desafían a los estudiantes generando además una contribución al equilibrio emocional. Se observó asimismo que las técnicas tradicionales de motivación no funcionan y esto se manifiesta en la pérdida de interés en las clases de idiomas.

Otro escenario es el mundo innovador y tecnológico como contexto que afecta a las personas en general y a los niños en particular, ya que están cada vez más inmersos en las tecnologías digitales con las cuales ejercitan habilidades del pensamiento crítico y creativo. Varías (2022) realizó un estudio exploratorio que llegó a la conclusión de que la utilización de estrategias basadas en el uso de programas, aplicaciones o recursos tecnológicos promueven en los estudiantes la autonomía, la responsabilidad y la habilidad de controlar su proceso de aprendizaje. Se constituye así una estrategia motivadora e innovadora que desarrolla habilidades y destrezas necesarias para un alto nivel de aprendizaje en un medio cada vez más flexible.

El acceso y la atracción que generan las aplicaciones y recursos tecnológicos entre los estudiantes demandan investigaciones que permitan establecer nuevas formas de escenarios creativos en torno a las innovaciones tecnológicas aplicadas como estrategias de aprendizaje, y en torno a las interacciones colaborativas como espacios propicios al desarrollo del pensamiento analítico, crítico y reflexivo (Hanif, 2020; Hallifax, S., Lavoué, E., & Serna, A., 2020). Por otro lado, Robles y Zambrano (2020) remarcan el nuevo perfil de los estudiantes: “A nuestras aulas acuden con mayor frecuencia estudiantes de los llamados nativos digitales, jóvenes que manejan artefactos y dispositivos digitales con una habilidad intuitiva y casi innata que los lleva en ocasiones a un nivel bastante profesional”. A ello se agrega que muchos de ellos se guían solo por la atracción que les genera tales dispositivos y prescinden de la reflexión crítica sobre los medios y los contenidos propios de una situación de aprendizaje.

Desde otra mirada, Mendoza y Viguera (2019) proponen la creación de contextos favorables a la motivación, que impulsen la creatividad desde la planificación y enseñanza por parte del docente, y que motiven a los estudiantes a realizar actividades diversas y estimulantes sobre el contenido que se haya planificado para alcanzar un buen nivel de aprendizaje. Estos autores enfatizan que la motivación está determinada inicialmente por las necesidades e impulsos individuales, factores que generan una voluntad de aprender y que ayudan a la concentración. Los investigadores sostienen que los cambios reales, productos del aprendizaje, aumentan las expectativas y motivan el esfuerzo para realizar las actividades, ya que la meta es el deseo de éxito. Los estudiantes con una motivación intrínseca llegan a considerar al aprendizaje como un objetivo en sí mismo; la motivación para aprender proviene de la tarea misma, pero esencialmente de la necesidad de buscar soluciones diversas, abiertas a su

inventiva y creatividad originadas en razones internas como la competencia y el esfuerzo que el docente puede promover.

### **Discusión y Conclusiones**

En el ámbito educativo, la motivación y la creatividad son componentes fundamentales para fomentar un aprendizaje significativo y duradero. La motivación impulsa a los estudiantes a comprometerse con el proceso de aprendizaje, mientras que la creatividad les permite explorar nuevas ideas y soluciones. En este sentido, esta investigación parte del reconocimiento de la importancia de implementar estrategias pedagógicas que promuevan la motivación y la creatividad de manera comprobadamente complementaria. Debido a ello, una primera cuestión fue hallar estudios sobre las relaciones entre las categorías “motivación” y “creatividad”. En este sentido, las investigaciones señalan la influencia de la motivación en resultados creativos de estudiantes, específicamente en la promoción de entornos que faciliten la interacción con tareas y actividades relacionadas con la apertura a nuevas experiencias y la originalidad de la respuesta en una tarea de pensamiento divergente, es decir, creativo. En este sentido, Lubart (2001, como se cita en Agnoli et al., 2018) destaca la necesidad de contar con las bases teóricas desarrolladas en propuestas de modelos integrales del proceso de pensamiento creativo. La característica principal de estos modelos es que describen al proceso creativo conformado por, según Lubart, “un conjunto de factores cognitivos, de personalidad y contextuales” que propiciarían el pensamiento divergente y que coincidentemente participarían también en las acciones de motivación escolar. Sin embargo, desarrollar estos aspectos de manera complementaria en experiencias de aprendizaje puede resultar todo un desafío para los educadores si no tienen en cuenta los factores mencionados en la planificación y ejecución de las tareas escolares.

Según Santander et al. (2022), un aspecto central en la vinculación entre las categorías de este estudio con el fin práctico de su implementación en los procesos de aprendizaje es la significatividad y permanencia de los cambios e, incluso, la creación de nuevo conocimiento. A ello se suman los resultados de estudios que señalan la incidencia de la motivación en el proceso de aprendizaje por su efecto no solo en la construcción de cambios, sino también en el rendimiento y en los estados psicoemocionales de los estudiantes. En este sentido, Santander afirma que la propuesta plantea una reflexión sobre la forma como se concibe la enseñanza en general y cómo transformarla en otra que ofrezca como prioridades “despertar la curiosidad, mantener el interés, generar reflexión crítica y capacidad para reconocer errores, así como plantear alternativas para poder corregir sus procesos de aprendizaje” (Santander et al., 2022, pp. 4-5). Esto, desde el punto de vista didáctico, nos lleva nuevamente a pensar en la necesidad

de idear e implementar estrategias de motivación vinculadas con la creatividad y el desarrollo cognitivo.

De lo anterior se deriva la necesidad de explorar en distintas propuestas pedagógicas el marco apropiado —por ejemplo, el aprendizaje basado en proyectos, o la enseñanza invertida o *flipped learning*, etc.— para la aplicación de estrategias pedagógicas que promuevan la motivación y la creatividad de manera complementaria en un ambiente escolar en el que predomine la metodología activa. Esta se caracteriza por el trabajo colaborativo en equipo, la exploración de diferentes perspectivas, la resolución de problemas reales y la generación de proyectos creativos que movilizan procesos cognitivos creativos e invitan a la participación y fomentan la motivación para mantener y desarrollar aprendizaje significativo (Jamal y Yusof, 2023)

Una conclusión central de la operación de vincular, en los procesos de aprendizaje, una relación recíproca entre motivación y creatividad es que dicha operación podría constituir una forma de potenciar la enseñanza al facilitar un entorno en el que los estudiantes experimenten un aprendizaje más dinámico y participativo, que fomente su iniciativa y su capacidad de pensar de forma flexible. Por otra parte, los recursos que pueden ser utilizados para apoyar el desarrollo de la motivación y la creatividad en el contexto educativo tendrían que ser aquellos que incluyan materiales didácticos interactivos, herramientas tecnológicas vigentes, espacios de aprendizaje inspiradores y acceso a información diversa y actualizada (Casado Fernández y Checa Romero, 2023).

Este estudio coincide con autores que destacan el hecho de que la curiosidad, la exploración y la actividad son parte de las acciones y vivencias del ser humano —de manera particular en la etapa de la infancia que corresponde a los estudios primarios—. Esto ha sido mostrado en diferentes momentos de la historia en el ámbito de la actividad humana, y permite concluir que articular procesos que activen dichas características son un campo seguro para la enseñanza y para el aprendizaje que pueda trascender a la posibilidad de la creación auténtica por parte de los estudiantes.

### Referencias

- Agnoli, S., Runco, M., Kirsch, C., & Corazza, G. (2018). The role of motivation in the prediction of creative achievement inside and outside of school environment. *Thinking Skills and Creativity*, 28. [https://www.researchgate.net/publication/325270152\\_The\\_role\\_of\\_motivation\\_in\\_the\\_prediction\\_of\\_creative\\_achievement\\_inside\\_and\\_outside\\_of\\_school\\_environment](https://www.researchgate.net/publication/325270152_The_role_of_motivation_in_the_prediction_of_creative_achievement_inside_and_outside_of_school_environment)
- Álvarez, F. & Nieto, I. (2022). Art and Health: Art and artistic education. A reflection on creativity and the interdisciplinarity of artistic languages. *Arte y educación artística. Una reflexión sobre la creatividad y la interdisciplinarietà de los lenguajes artísticos. Artseduca. Revista electrónica de educación en las artes*, 31. 251-262. [https://www.researchgate.net/publication/360241403\\_arte\\_y\\_salud\\_ART\\_AND\\_ARTISTIC\\_C\\_EDUCATION\\_A\\_reflection\\_on\\_creativity\\_and\\_the\\_interdisciplinarity\\_of\\_artistic\\_languages\\_ARTE\\_Y\\_EDUCACION\\_ARTISTICA\\_Una\\_reflexion\\_sobre\\_la\\_creatividad\\_y\\_la\\_interdisciplinar](https://www.researchgate.net/publication/360241403_arte_y_salud_ART_AND_ARTISTIC_C_EDUCATION_A_reflection_on_creativity_and_the_interdisciplinarity_of_artistic_languages_ARTE_Y_EDUCACION_ARTISTICA_Una_reflexion_sobre_la_creatividad_y_la_interdisciplinar)
- Amanqui, S., Gómez, C., Obregón, L., Pareja, C., Samaniego, F., & Sichi, A (2023). La creatividad, competencia del siglo XXI como un factor de calidad en áreas curriculares del nivel de educación primaria. *Educación*, 29(1), 27–42. <https://doi.org/10.33539/educacion.2023.v29n1.2889>
- Araya, P. Giaconi, V. & Martínez, M. (2019). Pensamiento matemático creativo en aulas de enseñanza primaria: entornos didácticos que posibilitan su desarrollo. *Calidad en la educación*, (50). <http://dx.doi.org/10.31619/caledu.n50.717>
- Casado Fernández, R. y Checa Romero, M. (2023). Creatividad, pensamiento crítico y trabajo en equipo en educación primaria: un enfoque interdisciplinar a través de proyectos STEAM. *Revista Complutense de Educación*, 34(3), 629-640. <https://doi.org/10.5209/rced.79861>
- De la Peña, C. (2019). Importancia de la creatividad y aprendizaje en futuros maestros. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa Y Psicopedagógica/Revista de Investigación Psicoeducativa*, 17(48). <https://doi.org/10.25115/ejrep.v17i48.2246https://doi.org/10.25115/ejrep.v17i48.2246>
- Goulet-Peletier, J., Gaudreau, P. . Cousineau, D. (2023). Do students motivated to learn have better creative abilities? *Learning and individual differences*, 106. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102327>

- Hallifax, S., Lavoué, E., & Serna, A. (del 6- al 109 de julio de 2020). *To tailor or not to tailor gamification? An analysis of the impact of tailored game elements on learners' behaviours and motivation*. En Bittencourt, I., Cukurova, M., Muldner, K., Luckin, R., Millán, E. (eds) *Artificial Intelligence in Education. AIED 2020. Lecture Notes in Computer Science*, 12163. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-52237-7\\_18](https://doi.org/10.1007/978-3-030-52237-7_18)
- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247-266. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1270738>, <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
- Jamal, A., Jamal, A. M., & Yusof, S. M. (2023). Children as earth authors: A story of creativity, metacognition and motivation among Indian school children. *The Journal of Creative Behavior*, 57(3), 450–465. <https://doi.org/10.1002/jocb.591>
- López-Muñoz, M. (2004) La motivación en el aula. *Pulso Revista de Educación* págs. 95-110. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1104735>
- Mendoza, M. L., & Viguera, J. A. (2019). La motivación como herramienta en el aprendizaje escolar. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/motivacion-aprendizaje-escolar.html>
- Moura de Carvalho, T. de C., Fleith, D. de S., y Almeida, L. da S. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164–187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- Moura, T., Fleith, D, & Almeida, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164–187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- Porrás-Mesa, M. (2022). El juego como método didáctico en el aprendizaje de operaciones básicas. *Aibi Revista De Investigación, Administración E Ingeniería*, 52–58. <https://doi.org/10.15649/2346030x.2145>
- Radomska, V., & Ponkalo, S. (2023). Reflections on War in Creative Context of Design Education in Ukraine. *Journal of Education Culture and Society*, 14(1), 551–567. <https://doi.org/10.15503/jecs2023.1.551.56>
- Ramos-Hernández, D., & Maya-Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Sociedad & Tecnología*, Vol. 5(3), 565-576. DOI: <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>.
- Rosa, F. C., González-Sanmamed, M., Muñoz, P. C., & Romero, I. (2020). Percepciones del alumnado de grado en educación primaria sobre la formación musical adquirida antes de



- sus estudios universitarios. *Publicaciones*, 50(1), 319–338.  
<https://doi.org/10.30827/publicaciones.v50i1.15980>
- Sánchez-Márquez, N. (2021). *Motivación: una revisión conceptual* –. Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia. <https://doi.org/10.16925/gcnc.18>
- Santander, E. & Schreiber, M. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 4095-4106.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i5.3378](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3378)
- Santos, C., Barreto, A., Bailón, F., & Parrales, E. (2019). El periódico como recurso didáctico en la creatividad de estudiantes. *Cienciamatria*, 6(10), 238-264.  
<https://doi.org/10.35381/cm.v6i10.128>
- Variás, I. (2022). Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria. *Revista Innova Educación*, 4(1), 39-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152452>