



UMCE
el poder transformador de la educación

**FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

Estrategias pedagógicas para fortalecer la creatividad en el aula de Artes Visuales: Un estudio de fortalezas y debilidades

**SEMINARIO DE TÍTULO - PROYECTO DE TITULACIÓN
PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
PROFESOR/A DE ARTES VISUALES**

Alumno
Fares Alejandro Maldonado Lobos

Profesora Guía
Macarena Rioseco

SANTIAGO, (2024)

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Campus Macul: Av. José Pedro Alessandri 774 - Ñuñoa, Santiago
Campus Joaquín Cabezas: Dr. Luis Bisquert 2765, Ñuñoa - www.umce.cl
Teléfono: 56-22322.9119 - 56-22322.9120 | Correo electrónico: artes@umce.cl



UMCE

el poder transformador de la educación

**FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

Estrategias pedagógicas para fortalecer la creatividad en el aula de Artes Visuales: Un estudio de fortalezas y debilidades

**SEMINARIO DE TÍTULO – PROYECTO DE TITULACIÓN
PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
PROFESOR/A DE ARTES VISUALES**

Alumno
Fares Alejandro Maldonado Lobos

Profesora Guía
Macarena Rioseco

SANTIAGO, (2024)

Autorizado para



Sibumce Digital

Resumen:

El texto explora estrategias pedagógicas para fomentar la creatividad en la educación artística, particularmente en el aula de artes visuales. Identifica una preocupación por la falta de creatividad en estudiantes y docentes, atribuida a enfoques pedagógicos tradicionales y repetitivos. A través de una revisión teórica y entrevistas a docentes, se propone transformar el entorno educativo mediante metodologías activas y disruptivas que potencien el pensamiento creativo.

Se destacan metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Pensamiento Lateral, la Gamificación y la Integración de Tecnologías Digitales, enfatizando su capacidad para hacer el aprendizaje más dinámico, motivador y adaptado a los intereses estudiantiles. Además, se abordan conceptos como la Zona de Desarrollo Próximo (Vygotsky) y el Ciclo de Aprendizaje Experiencial (Kolb), que subrayan la importancia de guiar a los estudiantes hacia nuevos niveles de desarrollo y aprendizaje a través de experiencias significativas.

Las entrevistas con docentes resaltan barreras como la falta de motivación estudiantil, problemas con recursos materiales y desafíos para superar métodos tradicionales. Sin embargo, destacan el valor de estrategias que conecten con los intereses personales de los estudiantes y que promuevan el aprendizaje colaborativo, la experimentación y la reflexión crítica.

El texto concluye que la creatividad es un elemento esencial y transversal en la educación, no solo limitada a las artes, sino aplicable en todas las disciplinas. Se hace un llamado a replantear las estrategias pedagógicas tradicionales, integrando metodologías innovadoras que inspiren tanto a estudiantes como a docentes, permitiendo así un aprendizaje más significativo y adaptativo a los desafíos del mundo contemporáneo.

Palabras Claves:

Creatividad, estrategias pedagógicas, artes visuales, aprendizaje experiencial, innovación educativa.

Abstract:

The text explores pedagogical strategies to foster creativity in artistic education, particularly in the visual arts classroom. It identifies a concern regarding the lack of creativity among students and teachers, attributed to traditional and repetitive pedagogical approaches. Through theoretical reviews and interviews with teachers, it proposes transforming the educational environment using active and disruptive methodologies that enhance creative thinking.

Highlighted methodologies include Project-Based Learning, Lateral Thinking, Gamification, and the Integration of Digital Technologies, emphasizing their capacity to make learning more dynamic, motivating, and tailored to students' interests. Additionally, concepts such as the Zone of Proximal Development (Vygotsky) and the Experiential Learning Cycle (Kolb) are discussed, underscoring the importance of guiding students to new levels of development and learning through meaningful experiences.

Interviews with teachers highlight barriers such as lack of student motivation, issues with material resources, and challenges in moving beyond traditional methods. However, they underscore the value of strategies that connect with students' personal interests and promote collaborative learning, experimentation, and critical reflection.

The text concludes that creativity is an essential and transversal element in education, not limited to the arts but applicable across all disciplines. It calls for rethinking traditional pedagogical strategies by integrating innovative methodologies that inspire both students and teachers, enabling more meaningful learning and adaptation to the challenges of the contemporary world.

Keywords:

Creativity, pedagogical strategies, visual arts, experiential learning, educational innovation.

Índice:

Resumen/Abstract:	3
Palabras Claves/Keywords:.....	4
Índice:	5
1. Introducción	6
1.1. Problema.....	6
1.2. Pregunta de investigación:.....	9
1.3. Objetivo general:.....	9
1.4. Objetivos específicos:.....	10
1.5. Metodología: Recolección y análisis de datos.....	10
2. Explorando la Creatividad: Interacciones Entre Individuo, Entorno y Cultura	11
2.1. Reivindicando el Valor de lo Experiencial en las Artes.....	11
2.2. La Creatividad como Resultado de la Interacción Humana y Cultural.....	12
2.3. La Creatividad como Flujo: Un Modelo Sistémico para la Innovación.....	14
2.4. La Creatividad como Fenómeno Sistémico: Interacciones entre Persona, Contexto y Disciplina.....	16
3. Creatividad y Educación:	18
3.1. De la Teoría a la Práctica Disruptiva en el Aula.....	18
3.2. Metodologías Activas para el Desarrollo Cognitivo y Creativo.....	20
4. Metodología: Transformación del Aprendizaje	22
4.1. Estrategias pedagógicas que se consideraron óptimas para trabajar en el aula:.....	22
4.1.1 Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).....	22
4.1.2. Pensamiento Lateral.....	23
4.1.3. Gamificación.....	24
4.1.4. Integración de tecnologías digitales.....	24
4.2. Técnicas de organización y pensamiento creativo.....	25
4.2.1. Mapas mentales y conceptuales.....	25
4.2.2. Técnica de los seis sombreros para pensar.....	25
4.2.3. Aprendizaje colaborativo y cooperativo.....	26
4.3. Entrevistas:.....	27
4.3.1. Preguntas de la entrevista.....	27
4.3.2. Docentes entrevistadas.....	28
4.3.3. Resultados.....	29
4.3.4. Conclusión de las entrevistas.....	30
5. Reflexión de las entrevistas y análisis de datos	31
5.1 Relación con las Estrategias Pedagógicas y Resultados de las Entrevistas.....	32
5.2. Limitaciones y Reflexiones Finales.....	32
Conclusión	33
Bibliografía:	35

1. Introducción

1.1. Problema

Durante mi práctica profesional en el colegio San Marcos de Macul, observé una preocupante deficiencia en la creatividad, tanto en los estudiantes como en el cuerpo docente. Los alumnos mostraban dificultades significativas al enfrentarse a actividades que requerían pensamiento creativo, lo cual generaba diversos problemas y dilemas durante las clases, como por ejemplo, la poca motivación de los estudiantes y la frustración a la hora de pensar qué hacer para los trabajos.

El enfoque pedagógico, particularmente de mi profesor guía, era notablemente tradicional. Debido a su edad avanzada, las clases se tornaban monótonas, produciendo un estancamiento en ambas partes del proceso educativo. La falta de innovación en el colegio era notoria: los docentes no proponían nuevas estrategias, mientras que los estudiantes parecían haber perdido su capacidad creativa e imaginativa. En los cursos donde impartí clases, los alumnos mostraban una gran dificultad y desmotivación para crear cualquier tipo de obra.

El estancamiento de la creatividad en el aula es una situación que genera profunda preocupación. En el mundo actual, resulta fundamental fortalecer la creatividad mediante entornos educativos estimulantes. Según Marroquín y Rodríguez (2022), la monotonía y la falta de variación en los modelos pedagógicos impactan negativamente en la motivación estudiantil y pueden obstaculizar el desarrollo creativo. La tendencia docente a repetir las mismas estrategias pedagógicas limita el desarrollo del pensamiento creativo. Si bien la innovación es esencial para contrarrestar estos efectos negativos, es crucial que estas innovaciones sean significativas y no superficiales. Su implementación debe responder a objetivos específicos y tener una intención pedagógica y didáctica transformadora para lograr resultados efectivos.

Como consecuencia de esta falta de innovación, se genera un bloqueo creativo tanto en docentes como en estudiantes, lo que entorpece el mecanismo de enseñanza-aprendizaje. Esto deriva en estados emocionales negativos debido a la falta de motivación adecuada en los procesos de aprendizaje. Los autores demuestran que esta no es una percepción subjetiva o un hecho aislado, sino una problemática actual del sistema educativo.

En los trabajos académicos se evidencia una monotonía que no estimula a los estudiantes a explorar nuevas posibilidades, experimentar o descubrir los límites de las técnicas artísticas. Las prácticas y herramientas pedagógicas que originalmente inspiraron la vocación docente han perdido su fuerza innovadora inicial. Durante mi formación universitaria, los profesores manifestaban frecuentemente cómo el sistema los llevaba a la repetición sistemática, desgastando gradualmente su

entusiasmo. No obstante, la docencia, lejos de ser una práctica negativa, representa un proceso de aprendizaje continuo, alimentado por el deseo de innovación y un profundo compromiso vocacional con la enseñanza.

El desafío trasciende estas limitaciones y se centra en la transformación del entorno áulico para maximizar su potencial didáctico y educativo. Los docentes de Artes Visuales enfrentan el constante reto de revitalizar el ambiente de aprendizaje para recuperar su expresión creativa y el dinamismo que lo caracterizaba en sus inicios.

En un mundo cada vez más complejo y en constante evolución, la capacidad de pensar creativamente y resolver problemas de manera innovadora se ha convertido en una habilidad excepcionalmente valiosa y escasa, principalmente debido al insuficiente fomento del desarrollo creativo en el contexto social actual.

Como explican Acasio y Mejías (2017), Internet ha generado cambios constantes desde su llegada, y la educación artística debe adaptarse para abordar este mundo digital que, a pesar de los años transcurridos desde su masificación, sigue siendo novedoso y complejo de integrar como herramienta de aprendizaje. Las autoras señalan el surgimiento del "Homo Photographicus", una nueva variante del Homo Sapiens que produce y consume imágenes sin reflexión crítica. La velocidad de este consumo y producción constante atrofia la capacidad reflexiva, evidenciando la urgente necesidad de intervención en este espacio educativo.

Un aspecto destacado del texto es el concepto de "disrupción creativa" (metafóricamente descrito como "llevar una sandía a clase"), que promueve actos disruptivos en el aula para romper expectativas, fomentar la curiosidad y el cuestionamiento, desarrollando así el pensamiento crítico. Estas acciones transforman las dinámicas tradicionales de enseñanza y visibilizan las normas implícitas y los controles sociales autoimpuestos por alumnos y profesores.

El texto también critica la separación entre el arte y otras disciplinas, cuestionando la división entre ciencias y humanidades. Sostiene que la vida no está compartimentada en asignaturas o facultades universitarias, y defiende la necesidad de una educación integrada para ser significativa. Señala la problemática tendencia de los sistemas educativos tradicionales a marginar las artes, reduciendo progresivamente sus horas lectivas hasta convertirlas en opcionales, lo que afecta negativamente el desarrollo integral del alumnado.

Las autoras enfatizan que la creatividad no es exclusiva de los artistas profesionales, sino que debe fomentarse en todas las áreas de estudio. El Art Thinking se presenta como una metodología educativa interdisciplinar donde el arte no es un mero complemento, sino la columna vertebral del aprendizaje. Proponen una enseñanza inmersiva y creativa que abraza lo desconocido e impredecible, contrastando con los enfoques tradicionales que priorizan la memorización y la predictibilidad.

Para poder visualizar y aprovechar este potencial creativo, es vital reexaminar y reformular nuestras estrategias pedagógicas. En este proceso, deberíamos plantearnos las siguientes preguntas:

¿Qué barreras están inhibiendo la expresión creativa en nuestras aulas?

¿Cómo podemos crear un ambiente que no solo permita, sino que activamente fomente la toma de riesgos creativos y la exploración sin límites?

¿De qué manera podemos, como educadores, renovar nuestro propio enfoque para inspirar y guiar a nuestros estudiantes hacia nuevas formas de expresión artística?

Estas reflexiones nos permitirán desarrollar estrategias más efectivas para fomentar la creatividad en el entorno educativo.

Esta investigación surge de una profunda inquietud personal y profesional, alimentada por la observación y reflexión en el aula. La intención final es analizar críticamente estrategias pedagógicas actuales de la asignatura de Artes Visuales para identificar sus fortalezas y debilidades. Asimismo, se propone plantear nuevos enfoques pedagógicos que puedan revitalizar la enseñanza de las artes visuales a través de una revisión a la literatura, entrevistas con educadores y estudiantes, y un análisis crítico de las tácticas actuales. Este estudio busca no solo diagnosticar los desafíos que enfrentamos, sino también proponer un camino hacia soluciones para esta problemática que ya es una realidad.

La creatividad es un elemento esencial en el proceso de aprendizaje, especialmente en el ámbito de las artes visuales. Esta investigación parte de la hipótesis de que fomentar la creatividad es fundamental para mejorar la calidad de la educación artística y el desarrollo integral de los estudiantes.

La creatividad puede entenderse como una capacidad innata de innovación que poseen las personas, pero que a menudo se ve disminuida por la naturaleza sistemática y repetitiva de los sistemas educativos y la sociedad en general. En el contexto educativo actual, es crucial promover el pensamiento creativo, ya que frecuentemente se le resta importancia frente al pensamiento racional o empírico, que suele considerarse más valioso por su aparente facilidad de cuantificación.

Sin embargo, las respuestas y visiones derivadas del pensamiento creativo son a menudo más enriquecedoras durante el proceso de aprendizaje. Este tipo de pensamiento carece de las barreras o limitaciones que suelen afectar a gran parte de la sociedad, ofreciendo la posibilidad de abordar temas desde perspectivas novedosas y únicas.

Aunque la comprensión y evaluación del pensamiento creativo pueden parecer complejas, existen métodos para explorarlo y analizarlo. A través de entrevistas, encuestas y otros métodos de investigación cualitativa, es posible obtener una visión más clara de cómo opera y se manifiesta la creatividad en el contexto educativo.

En el campo específico de las artes visuales, la creatividad juega un papel fundamental. Esta investigación se centra en las estrategias pedagógicas para la asignatura de artes visuales, con el objetivo de fomentar la creatividad en los estudiantes. Para construir este marco teórico, se han considerado diversos textos que abordan tanto la naturaleza de la creatividad como las formas de estimularla y revitalizarla en el entorno educativo.

Es importante reconocer que la creatividad puede y debe ser cultivada tanto en estudiantes como en docentes. Los educadores deben desarrollar la capacidad de identificar y nutrir el potencial creativo de sus alumnos. El desafío radica en encontrar métodos de enseñanza que se adapten a las necesidades y capacidades creativas de cada estudiante, reconociendo que el aprendizaje es posible para todos, aunque los métodos tradicionales puedan no ser siempre los más efectivos.

Este marco teórico servirá como base para explorar y desarrollar nuevas estrategias pedagógicas que fomenten la creatividad en la educación artística, beneficiando tanto a estudiantes como a docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las artes visuales.

1.2. Pregunta de investigación:

¿Cómo son las estrategias pedagógicas que fomentan el potencial creativo en el aula de artes visuales?

1.3. Objetivo general:

- Plantear nuevos enfoques pedagógicos que puedan fortalecer la creatividad de estudiantes y profesores para revitalizar la enseñanza de las artes visuales.

1.4. Objetivos específicos:

- Compilar estrategias pedagógicas actuales que fomenten la creatividad en las artes visuales a través de una revisión de literatura.
- Analizar críticamente las estrategias pedagógicas rescatadas para identificar fortalezas y debilidades.
- Proporcionar recomendaciones para la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan la creatividad en el aula de artes visuales.

1.5. Metodología: Recolección y análisis de datos

Esta es una investigación con un enfoque cualitativo basado en recolección de diversas estrategias pedagógicas y su caracterización de acuerdo a sus potenciales para fomentar el desarrollo creativo de estudiantes escolares.

Los métodos que se emplearán para recopilar estrategias pedagógicas que fomentan la creatividad en educación artística son:

- Revisión bibliográfica sobre creatividad y estrategias pedagógicas.
- Entrevistas semiestructuradas a docentes con un foco en indagar sobre las perspectivas personales de sus enfoques de la enseñanza y el desarrollo de habilidades creativas en sus estudiantes.
- Análisis crítico-reflexivo de las estrategias pedagógicas recolectadas para identificar las estrategias que promueven la creatividad, las que no y para proponer innovaciones.

Se realizará un análisis de los datos cualitativos recopilados, buscando patrones y correlaciones entre las estrategias pedagógicas consideradas en el desarrollo de la creatividad.

2. Explorando la Creatividad: Interacciones Entre Individuo, Entorno y Cultura

Para comenzar con el desarrollo de este estudio, es relevante entender el concepto de creatividad. Para ello, trabajé con tres textos:

Rinaudo, M. C. (2002). Reseña de *Creatividad: El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*, de Mihaly Csikszentmihalyi. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (4). Universidad de Murcia. Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad: El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós.

Cascón Pereira, R. (2016). Reseña de *Mentes creativas: Una anatomía de la creatividad*, de Howard Gardner. *Revista de Investigación y Opinión*, (16), 155-157. Gardner, H. (1995). *Mentes creativas: Una anatomía de la creatividad*. Ediciones Paidós Ibérica.

Eisner, E. W. (2002). *El arte y la creación de la mente*. Paidós.

Estos textos me ayudaron a generar una idea y una percepción de qué es la creatividad, ampliando las posibilidades que no había considerado al inicio de este estudio.

2.1. Reivindicando el Valor de lo Experiencial en las Artes

Para mí, el texto de Eisner (2002), *El arte y la creación de la mente*, destaca que las artes permiten a las personas reinterpretar la realidad, enseñándoles a percibir la vida con mayor profundidad. Las artes conectan los sentidos con el pensamiento, desarrollando y afianzando esta conexión a lo largo de la vida. Eisner (2002) sostiene que la percepción del mundo no es meramente biológica, sino que se moldea a través de la cultura y el contexto en que uno se encuentra. Así, las artes enriquecen nuestra percepción y nos permiten ver más allá de lo evidente, ayudando a desarrollar una conciencia más compleja y ofreciendo vías para la exploración y el autoconocimiento.

Eisner (2002) argumenta que no existe una única forma correcta de enseñar arte; todos los enfoques, desde el dibujo técnico hasta la creación libre, aportan valor. En la educación artística, no solo se debe enfocar en los resultados finales, sino también en el proceso creativo que los estudiantes atraviesan, incluyendo la experimentación y el ensayo y error. Este proceso es enriquecedor y genera resultados más significativos.

En términos educativos, la selección de contenidos en el currículo artístico define en gran medida las habilidades que los estudiantes desarrollarán. Un currículo artístico

puede fomentar el pensamiento divergente y creativo, que enriquece las funciones cognitivas. Las artes invitan al observador a prestar mayor atención a su entorno, desarrollando una sensibilidad a los detalles y la capacidad de contemplación. Además, permiten imaginar escenarios alternativos sin necesidad de pruebas empíricas, una capacidad esencial tanto en la creación artística como en la vida cotidiana, ya que ayuda a lidiar con la incertidumbre y la ambigüedad, fortaleciendo el juicio propio sin depender de reglas fijas.

La representación creativa convierte ideas fugaces en algo tangible, como pintar, escribir o esculpir, materializando pensamientos abstractos y permitiendo su exteriorización. Este proceso creativo lleva a revisar y pulir las obras hasta que puedan transmitir lo que uno desea. Además, ayuda a mejorar la calidad de la obra y refuerza la atención al detalle, ya que, a través de la creación, surgen sorpresas y descubrimientos inesperados, convirtiendo la práctica artística en una forma de conocimiento emergente y constructiva.

Eisner (2002) propone formas de evaluación en las artes, valorando tanto el proceso como el producto final. Entre sus propuestas menciona las evaluaciones cualitativas, que van más allá de los criterios cuantitativos y valoran el esfuerzo, la creatividad y el aprendizaje del proceso. La subjetividad y el juicio personal son inherentes al arte, y cada obra es juzgada desde un marco personal y cultural. Eisner (2002) sugiere que esta subjetividad es una fortaleza, no una debilidad, ya que refleja las actitudes emocionales y estéticas del autor. Además de la técnica, se valora cómo el autor representa su sensibilidad, emociones y forma de pensar. Las competencias desarrolladas en el arte, como la observación, el análisis y la imaginación, tienen aplicaciones en la vida cotidiana, permitiendo expresar aspectos íntimos del ser y conectarse con otros al hacer público lo privado. En un mundo orientado a la eficacia, las artes reivindican el valor de lo puramente experiencial, ayudando a los individuos a encontrar un sentido en este proceso creativo.

2.2. La Creatividad como Resultado de la Interacción Humana y Cultural

El libro *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad* de Howard Gardner (1995) analiza la creatividad a través de las biografías de personajes clave y ofrece un modelo que va más allá de las perspectivas tradicionales, enfocándose en factores socioculturales y cognitivos. Gardner plantea que la creatividad no es solo un rasgo personal, sino una interacción entre tres elementos: el creador, el sistema simbólico y el contexto social. El "creador" se refiere a la persona en su desarrollo desde la niñez hasta la adultez; el "sistema simbólico" representa las reglas y el lenguaje de las disciplinas en las que trabaja el creador; y el "contexto social" son las personas que validan y apoyan su obra.

Gardner defiende que no existe un solo tipo de creatividad, sino que esta se manifiesta de diversas maneras según la inteligencia predominante de cada creador. Inspirado en su teoría de las inteligencias múltiples, seleccionó siete personajes icónicos que representan diferentes tipos de inteligencia en distintas disciplinas: Albert Einstein con inteligencia lógico-matemática, Sigmund Freud con inteligencia intrapersonal, Pablo Picasso con inteligencia viso-espacial, Igor Stravinsky con inteligencia musical, T. S. Eliot con inteligencia lingüística, Martha Graham con inteligencia corporal-cinética y Mahatma Gandhi con inteligencia interpersonal. Cada uno de estos personajes muestra cómo la interacción entre talento, disciplina y contexto permite el desarrollo de una mente creativa.

Gardner destaca que la creatividad no surge espontáneamente, sino que requiere un contexto propicio y años de trabajo disciplinado. Propone una relación entre la niñez y la vida adulta, considerando tres puntos clave:

1. **Evolución del niño creador:** Gardner estudia cómo las experiencias infantiles prepararon el camino para el desarrollo creativo de cada personaje.
2. **Modelos de rol y mentores:** Las personas creativas suelen encontrar inspiración en figuras clave que los impulsan a aspirar a más.
3. **El "pacto faustiano":** Gardner menciona que la creatividad conlleva un costo personal significativo, sacrificando a menudo aspectos de la vida personal y familiar. Las ambiciones de estos personajes, en ocasiones, los llevaron a cierto desapego de las relaciones interpersonales.

Aun así, Gardner subraya la importancia de la validación social en la creatividad, ya que esta requiere una aceptación externa para que la obra sea reconocida y alcance impacto. Observa que ciertos lugares, como París o Viena, han sido epicentros creativos, atrayendo a personas talentosas y facilitando innovaciones.

Gardner describe el "prototipo del creador ideal" y establece un perfil común: una posición socioeconómica media, sin carencias extremas ni lujos excesivos; una familia que valora el aprendizaje, aunque no necesariamente la educación superior; talento reconocido y alentado desde la niñez; y una aproximación a centros creativos en la adolescencia o adultez temprana. El trabajo disciplinado durante años es también esencial para alcanzar un avance significativo.

Si bien Gardner no profundiza en los factores sociales que inhiben la creatividad, lo cual podría considerarse una limitación en su análisis, algunos críticos señalan que un muestreo más variado de figuras creativas hubiera enriquecido su propuesta. En cuanto a la educación y la innovación, Gardner (1995) enfatiza que la creatividad debe fomentarse en los sistemas educativos mediante estructuras y procesos adecuados. Esta obra invita a repensar la manera en que valoramos el talento y la creatividad, no solo como logros individuales, sino como productos de la interacción entre persona, disciplina y sociedad.

2.3. La Creatividad como Flujo: Un Modelo Sistémico para la Innovación

En su obra *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*, Mihaly Csikszentmihalyi (reseñado por Rinaudo, M. C., 2002) presenta un modelo sistémico de la creatividad, el cual resulta muy interesante, especialmente en lo que respecta al proceso creativo. En esta perspectiva, Csikszentmihalyi (1996) conecta persona, conocimiento y entorno, describiendo cómo fluyen los procesos creativos y cómo se integra la creatividad en la vida cotidiana. Su enfoque es asertivo, especialmente cuando menciona que la creatividad no reside solo en la mente individual, sino que es el resultado de la interacción entre tres elementos: la persona, el campo y el ámbito.

La persona es el generador de nuevas ideas, mientras que el campo abarca los conocimientos y disciplinas existentes con sus reglas y símbolos, y el ámbito incluye a los expertos y el contexto sociocultural que reconocen y validan el trabajo creativo. Csikszentmihalyi (1996) argumenta que la creatividad depende tanto de las condiciones externas como de las cualidades individuales; estar en el lugar y momento correctos es crucial para que las ideas creativas sean aceptadas.

Este planteamiento muestra similitudes con otros autores que también consideran la creatividad como un proceso no aislado, influenciado por el entorno, el contexto y las interacciones. En cuanto al proceso creativo, Csikszentmihalyi (1996) describe el concepto de "flujo" (*flow*), un estado en el que la persona está completamente inmersa en la actividad, disfrutando tanto del proceso como de la experiencia en sí misma. Estas experiencias, conocidas como autotélicas, se caracterizan por metas claras, retroalimentación inmediata, equilibrio entre reto y habilidad, intensa concentración, ausencia de distracciones o miedo al fracaso y una distorsión del sentido del tiempo. Csikszentmihalyi (1996) sugiere que alcanzar este estado de flujo en diversas actividades, incluso en tareas cotidianas como estudiar o trabajar, es clave para una vida plena.

En cuanto al rol de la educación y el entorno en la creatividad, Csikszentmihalyi (1996) critica el sistema educativo, señalando que las escuelas y los padres a menudo no enseñan a disfrutar de materias importantes, como la ciencia y la literatura, que en ocasiones se presentan como aburridas. Destaca también que la creatividad florece en contextos donde se cultiva el conocimiento tácito y se cuenta con mentores que guían a los jóvenes. Asimismo, menciona que las universidades deberían fomentar más la creatividad, en lugar de enfocarse exclusivamente en conservar el conocimiento, impulsando una visión innovadora y creativa.

Csikszentmihalyi (1996) presenta el proceso creativo en etapas recurrentes:

1. **Preparación:** acumulación de conocimientos y experiencias.
2. **Incubación:** el problema madura de manera inconsciente.
3. **Iluminación:** surge la idea o solución creativa.
4. **Evaluación:** se analiza la viabilidad de la idea.
5. **Elaboración:** se desarrolla la idea hasta su concreción.

A diferencia de un proceso lineal, estas etapas se entrecruzan y se repiten, haciendo que la creatividad sea un flujo continuo. Esta concepción representa adecuadamente la naturaleza no lineal del proceso creativo.

Csikszentmihalyi (2002) también explora las diferentes etapas de la vida y su relación con la creatividad. En la niñez, la curiosidad y el deseo de explorar son fomentados por influencias parentales, más que por factores genéticos. En la vejez, aunque hay un deterioro físico, las personas creativas tienden a asumir más riesgos y a encontrar nuevas formas de expresar su creatividad, aplicando su conocimiento y siendo conscientes de sus limitaciones. Además, algunos creativos aprovechan la "retirada institucional" para participar en organizaciones sociales o causas globales, una actividad que Csikszentmihalyi (1996) considera parte de su responsabilidad social.

Con una visión de responsabilidad global, Csikszentmihalyi (1996) destaca que la creatividad puede ser una herramienta para abordar problemas sociales y medioambientales. En este contexto, la creatividad cultural, como solución a los desafíos globales, exige un compromiso con el futuro. El autor menciona la importancia de una "vida creativa", donde la creatividad no solo se refleje en grandes inventos, sino también en la manera en que una persona enfrenta la adversidad y da sentido a su vida. Como conclusión, Csikszentmihalyi (1996) enfatiza que el destino de la humanidad depende de las herramientas culturales y sociales que elijamos usar, y no solo de nuestra biología. Propone prestar atención a las chispas de interés que despiertan curiosidad, fomentando un compromiso personal con la creatividad como responsabilidad tanto individual como social.

2.4. La Creatividad como Fenómeno Sistémico: Interacciones entre Persona, Contexto y Disciplina.

Estos tres autores coinciden en que la creatividad no es solo un rasgo individual, sino que depende de múltiples factores, como la interacción con el entorno, las disciplinas específicas y el contexto social. Gardner introduce la noción del "triángulo creativo", compuesto por la persona, el campo y el contexto. Por su parte, Mihaly Csikszentmihalyi (1996) refuerza esta idea con un modelo sistémico que integra la persona, el conocimiento y los expertos que validan el trabajo en un entorno social. Eisner (2002) sugiere que las artes desarrollan la creatividad en parte porque ayudan a reinterpretar tanto el mundo interior como el exterior, reforzando la relación entre el individuo y su contexto cultural.

Como hemos mencionado, los tres autores coinciden en que el entorno juega un papel crucial en el desarrollo de la creatividad. La creatividad no es un fenómeno exclusivamente individual, sino que está influenciada por factores externos, como el contexto social y la interacción con otras personas. Además, estos autores destacan la importancia del rol del entorno y la validación social en el impacto cultural de la creatividad: las ideas creativas solo se reconocen como tales si son aceptadas por la sociedad.

Gardner (1993) enfatiza la importancia del reconocimiento social para consolidar avances significativos en una disciplina. Csikszentmihalyi (1996) explica que el entorno cultural, los expertos y las instituciones juegan un papel crucial en validar y amplificar las innovaciones. Eisner (2002) resalta la necesidad de educar en percepción y sensibilidad, ya que la creatividad necesita apoyo y reconocimiento, tanto en la escuela como en la cultura general.

Además, los tres autores sostienen que la creatividad es un proceso evolutivo y no lineal. Csikszentmihalyi (1996) describe la creatividad como un flujo recurrente entre las etapas de preparación, incubación, inspiración y evaluación. Gardner (1993) presenta la creatividad como algo que evoluciona a lo largo de la vida, desde la infancia hasta la adultez, destacando las biografías como ejemplo de este desarrollo. Eisner, en cambio, se enfoca en la repetición y el trabajo continuo en las artes, donde la revisión y la reflexión forman parte esencial del proceso creativo.

Un aspecto que destacan estos autores es el rol de los mentores y modelos a seguir en el desarrollo creativo. Gardner muestra cómo cada figura creativa que estudia tuvo un entorno favorable o un mentor que alentó su talento. Csikszentmihalyi (1996) menciona que el conocimiento tácito se transmite a través de la experiencia con expertos y maestros, especialmente en la educación superior, donde se profundiza el conocimiento disciplinario. Eisner (2002) sugiere que la educación artística fomenta habilidades críticas, permitiendo que los estudiantes aprendan del trabajo de otros.

A pesar de estas similitudes, existen diferencias en los enfoques sobre los tipos de creatividad. Gardner (1993) distingue diferentes tipos de creatividad asociados a sus inteligencias múltiples (musical, lógico-matemática, interpersonal, entre otras), usando biografías como prototipos de estas inteligencias. Csikszentmihalyi, en cambio, se enfoca en la creatividad como una experiencia universal, accesible para todos, y distingue entre la "creatividad personal" (vida cotidiana) y la "creatividad histórica" (que transforma la cultura). Eisner (2002) pone un énfasis más específico en la creatividad artística y su relación con la percepción y la sensibilidad, destacando el rol de las artes para estimular nuevas formas de pensamiento.

Los autores también difieren en cuanto a la motivación intrínseca. Csikszentmihalyi (1996) desarrolla su concepto de "flow", donde la motivación intrínseca es clave para mantener la creatividad y disfrutar el proceso creativo, independiente del reconocimiento externo. Gardner se centra más en la motivación en función del logro y la validación social, sugiriendo que algunos creadores buscan romper con las normas establecidas en su disciplina. Eisner, por su parte, destaca cómo la educación artística puede fomentar tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, permitiendo a los estudiantes encontrar un significado en el proceso creativo.

En el ámbito educativo, Eisner (2002) critica que las escuelas deberían dar mayor énfasis a las artes para promover la creatividad desde edades tempranas. Csikszentmihalyi (1996) también critica la educación, pero desde una perspectiva más amplia, sugiriendo que ni los padres ni las escuelas logran enseñar a los jóvenes a encontrar placer en tareas significativas. Gardner, aunque no se enfoca directamente en la educación escolar, sugiere que la creatividad surge en contextos culturales estimulantes y a través de la interacción con otros.

Finalmente, en cuanto a la relación entre creatividad y sacrificio, Gardner introduce la idea del "pacto faustiano", destacando el costo personal que muchos creadores pagan en términos de relaciones o bienestar personal. Csikszentmihalyi (1996) subraya que la felicidad y la creatividad pueden coexistir si se encuentra un equilibrio entre la vida personal y el trabajo, destacando la importancia de no sacrificar la vida personal por el trabajo. Eisner, aunque no aborda explícitamente el tema del sacrificio, se enfoca en cómo la creatividad puede enriquecer la percepción y la experiencia humana.

En resumen, estos tres autores coinciden en que la creatividad es un fenómeno sistémico que requiere tanto del individuo como del entorno para desarrollarse plenamente. Reconocen la importancia de los mentores, la educación y el proceso creativo, aunque con enfoques ligeramente diferentes. Las diferencias clave son que Gardner destaca la variedad de inteligencias creativas, mientras que Csikszentmihalyi (1996) se enfoca en la experiencia subjetiva del "flow" y en la creatividad como un proceso continuo. Eisner, por su parte, se centra más en las

artes como un vehículo para la creatividad, mientras que Gardner y Csikszentmihalyi (1996) exploran una gama más amplia de disciplinas.

3. Creatividad y Educación:

3.1. De la Teoría a la Práctica Disruptiva en el Aula

Una vez que tenemos un concepto de creatividad según el cual trabajaremos, o que ya hemos identificado a partir de los tres textos que hemos revisado, podemos determinar que la creatividad, tal como la entendemos, es un proceso que ocurre sistemáticamente. Requiere tanto la intervención del individuo como un entorno adecuado para desarrollarse de manera óptima. De esta manera, la creatividad se puede cultivar a través de experiencias y trabajo, no solo cuando el producto final es recompensado o reconocido, sino también durante el proceso. En algunos casos, el objetivo de la creatividad, según algunos autores, podría ser la valoración externa; sin embargo, considero que la satisfacción interna o el estar bien con el propio trabajo es mucho más gratificante.

Como mencionaron los autores en el capítulo anterior, aunque los textos que consulté son de hace más de 20 años, sus enfoques siguen siendo fundamentales. Es importante, sin embargo, tener en cuenta el contexto temporal en el que fueron escritos. En esos momentos, aún no existía la masificación del internet. El texto de Acasio y Mejías (2017) logra acercarnos a la comprensión de la complejidad en el aula en su libro *Art Thinking*, ya que este método educativo no solo se limita al arte, sino que propone utilizar un pensamiento artístico como metodología interdisciplinar. De esta manera, no solo se aplica al arte, sino que también se plantea como una forma de enseñar otras áreas del conocimiento, no como un complemento, sino como un enfoque primordial y relevante.

En sus textos, se describe la complejidad del aula y cómo, en ocasiones, se pierde el interés de los estudiantes, quienes caen en una repetición monótona. Acasio y Mejías (2017) y el texto de Marroquín y Rodríguez (2022) mencionan formas de trabajo en el aula mediante metodologías o didácticas disruptivas. En el caso de Acasio y Mejías (2017), se menciona la dilución educativa como una idea para romper con las expectativas y fomentar la curiosidad y el cuestionamiento en los estudiantes, de modo que puedan transformar las dinámicas tradicionales de enseñanza, que suelen ser repetitivas. De este modo, los estudiantes generarían nuevos incentivos para su aprendizaje.

Por su parte, Rodríguez y Marroquín (2022) afirman que la creatividad es un elemento clave en el diseño de estrategias pedagógicas, ya que permite romper los paradigmas tradicionales e incentivar nuevas formas de enseñanza. Ambas

perspectivas coinciden en que la disrupción implica desafiar las prácticas tradicionales para generar nuevas formas de pensar y actuar. Según estas definiciones de la directividad disruptiva, se busca abandonar métodos estandarizados que, a menudo, desmotivan a los estudiantes. Así, se propone explorar alternativas más atractivas y efectivas para ellos.

Los autores mencionan dos tipos de motivación en el aprendizaje: la motivación intrínseca, que surge de los intereses y necesidades personales del estudiante, y la motivación extrínseca, que proviene de estímulos externos, como reconocimientos o calificaciones. Idealmente, los docentes deberían trabajar en ambos tipos de motivación para mejorar el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. Además, se menciona la innovación tecnológica metodológica, destacando tecnologías como la realidad aumentada o la realidad virtual para enriquecer la experiencia de aprendizaje, así como la gamificación como ejemplo de estrategias que pueden implementarse en las clases para hacerlas más motivantes tanto para los estudiantes como para los docentes.

Acasio y Mejías (2017) también critican el enfoque STEM, alertando sobre los peligros de reducir la educación a este modelo, que se centra en ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas. Este enfoque fomenta un modelo funcionalista y mercantilizado. A su vez, advierten sobre cómo vivimos en una era saturada de imágenes que influyen en nuestras emociones y decisiones. Proponen que la educación artística debe empoderar a los individuos con herramientas críticas para interpretar las imágenes, evitando caer en la manipulación mediática.

El libro también hace una crítica a la sociedad actual, donde la velocidad y la rapidez, aunque a menudo valoradas, resultan ser desgastantes para las personas. En este contexto, se observa un sistema que no fomenta la creatividad ni la satisfacción personal. El texto subraya la necesidad de construir puentes entre los mundos del arte y la educación, proponiendo una transformación educativa que integre las artes no solo como una asignatura más, sino como una metodología capaz de fomentar la creatividad y el pensamiento crítico.

En conclusión, ambos textos contribuyen significativamente a un enfoque crítico de la educación tradicional, promoviendo una transformación que impulse tanto a los estudiantes como a los docentes a evitar el estancamiento y a crear un entorno educativo que sea verdaderamente positivo y estimulante.

3.2. Metodologías Activas para el Desarrollo Cognitivo y Creativo

Proponiendo un método de aprendizaje que coincide con los conceptos ya tratados, consideramos la creatividad como un proceso no meramente individual, sino influido por el contexto y alimentado durante la etapa de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes. Este método debe ser atractivo y lo suficientemente desafiante para los estudiantes, evaluando tanto el contexto como el entorno en el que se aplicará.

Para comenzar, abordaremos el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), propuesto por Vygotsky en 1934 y discutido por Rodríguez Arocho (2001). A pesar de ser un concepto antiguo, sigue siendo una herramienta valiosa en el aprendizaje. Este método de enseñanza define la diferencia entre lo que una persona puede hacer por sí misma y lo que puede lograr con ayuda, subrayando que el aprendizaje impulsa el desarrollo. En una educación eficaz, la ZDP debería promover el avance del estudiante más allá de su nivel actual, alcanzado mediante la guía de un adulto o un compañero más experimentado. Esta herramienta, si se implementa de manera protagonista en las escuelas, permitiría a los estudiantes desarrollar nuevas habilidades.

Rodríguez Arocho (2001) establece una distinción entre "evaluación" y "avaluación". En psicología educativa, la evaluación se refiere al acto de valorar el producto final, mientras que la avaluación se centra en el proceso, considerando cómo y por qué se realizan ciertas acciones. Este enfoque se relaciona directamente con la ZDP. Además, el enfoque sociocultural de Vygotsky (1934) enfatiza que el conocimiento no es individual ni aislado, sino que se construye colectivamente a través de herramientas culturales, como el lenguaje, que median el aprendizaje y el desarrollo cognitivo (Rodríguez Arocho, 2001).

Aunque el concepto de ZDP ha sido criticado por la dificultad de medirlo y por la posible influencia del investigador en el aprendizaje del estudiante, la perspectiva sociocultural sostiene que la intervención es una parte integral del desarrollo. Para analizar el aprendizaje, es necesario observar contextos reales de interacción. Estrategias como el aprendizaje cooperativo fomentan el pensamiento crítico y adaptativo, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos más complejos y contribuyendo a su educación y desarrollo cognitivo.

Otra metodología aplicable es el Ciclo de Aprendizaje Experiencial de Kolb (1984), quien define el aprendizaje como un proceso en el que el conocimiento se crea mediante la transformación de la experiencia. Según Kolb, el aprendizaje no solo es acumulativo, sino que integra experiencias para generar una comprensión más profunda. Este modelo se compone de cuatro etapas:

- Experiencia concreta, donde el aprendizaje comienza con una experiencia directa y tangible.
- Observación reflexiva, donde el individuo reflexiona sobre la experiencia, identificando patrones y detalles.
- Conceptualización abstracta, donde la reflexión lleva a la formulación de conceptos o teorías que explican la experiencia.
- Experimentación activa, donde los conceptos adquiridos se aplican en nuevas situaciones, iniciando un nuevo ciclo de aprendizaje.

Kolb (1984) también define dos continuos principales de aprendizaje: el continuo de percepción, que oscila entre la experimentación (sentir) y la conceptualización (pensar), y el continuo de procesamiento, que va de la observación reflexiva a la experimentación activa. Identifica cuatro estilos de aprendizaje en función de las preferencias por ciertas etapas del ciclo: el estilo convergente (pensar y hacer), divergente (sentir y observar), asimilador (pensar y observar), y acomodador (sentir y hacer). Este ciclo permite personalizar y mejorar los métodos de enseñanza, permitiendo que cada individuo desarrolle su potencial mediante experiencias del mundo real.

Kolb (1984) también apoya sus ideas en teóricos como Piaget, Dewey y Lewin, quienes también valoraron la experiencia y el aprendizaje activo como esenciales para el desarrollo del conocimiento. Este enfoque permite a los estudiantes construir conocimientos significativos a partir de sus propias experiencias.

Aunque ambos métodos comparten ciertas similitudes, como el énfasis en el trabajo activo y la adaptación a las necesidades del individuo, al combinar la ZDP y el aprendizaje experiencial se logra un proceso de aprendizaje más enriquecedor y preciso. Esto ayuda a los docentes a aplicar métodos didácticos que fomenten un aprendizaje significativo y motivador.

4. Metodología: Transformación del Aprendizaje.

4.1. Estrategias pedagógicas que se consideraron óptimas para trabajar en el aula:

Esta sección aborda estrategias pedagógicas óptimas para trabajar en el aula o en otros contextos educativos, con el objetivo de fomentar la creatividad de manera consistente y proyectada hacia su desarrollo. A continuación, se presentan algunas de estas estrategias clave:

4.1.1 Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El **Aprendizaje Basado en Proyectos** es una metodología que permite a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades a través de la investigación y el desarrollo de temas significativos. En el contexto de las artes visuales, esta estrategia promueve la creación de actividades que reflejen los intereses personales y experiencias de los estudiantes, fomentando la experimentación con técnicas, estilos artísticos y materiales.

El ABP se centra en la realización de proyectos aplicados al mundo real y está basado en el **constructivismo**, donde el aprendizaje se construye mentalmente a partir de conocimientos previos. Además, este enfoque incluye trabajo colaborativo en equipos con perfiles diversos para resolver problemas reales, lo cual refuerza la importancia del entorno en el desarrollo formativo.

Beneficios del ABP:

- Integra áreas de conocimiento y promueve el respeto intercultural.
- Fomenta la empatía y el aprendizaje práctico de la tecnología.
- Desarrolla habilidades como colaboración, planificación, comunicación, toma de decisiones y manejo del tiempo.
- Motiva la participación y conecta el aprendizaje con la realidad.

Desafíos del ABP:

- Su diseño requiere una planificación precisa, con etapas bien definidas.
- Demanda participación activa de expertos en pedagogía y tecnología.
- Consume tiempo y recursos significativos, lo que puede generar agotamiento en el docente.

El rol del docente en el ABP es clave, actuando como facilitador y guía en el proceso, mientras que los estudiantes generan evidencias de aprendizaje como productos, presentaciones o informes. Esto resalta la capacidad del ABP para desarrollar habilidades para la vida real y enfatiza la importancia del trabajo colaborativo y la autonomía.

4.1.2. Pensamiento Lateral

Propuesto por Edward de Bono, el **pensamiento lateral** es un enfoque creativo para la resolución de problemas que se diferencia del pensamiento lógico y secuencial (o vertical). Este tipo de pensamiento invita a los estudiantes a romper patrones habituales y explorar soluciones novedosas e innovadoras.

Características principales:

1. Complementa el pensamiento vertical, trabajando en conjunto para potenciar la creatividad.
2. Permite la reestructuración de conceptos existentes para encontrar nuevas perspectivas.
3. Se enfoca en la **perspicacia**, una profunda comprensión de un tema o problema.

Técnicas de pensamiento lateral en educación:

- **Reestructuración de supuestos:** Cuestionar ideas preestablecidas.
- **Aplazamiento del juicio:** Permitir el desarrollo libre de ideas antes de evaluarlas.
- **Uso de dibujos y materiales visuales:** Representar ideas más allá del lenguaje.
- **Estimulación al azar:** Incorporar elementos aleatorios para generar nuevas conexiones.

En el contexto educativo, el pensamiento lateral propone herramientas prácticas para complementar el enfoque lógico y tradicional, ayudando a los estudiantes a superar bloqueos creativos y desarrollar nuevas formas de expresión artística.

4.1.3. Gamificación

La gamificación utiliza elementos propios del diseño de videojuegos para hacer el aprendizaje más divertido, motivador y atractivo. Este enfoque responde a las nuevas necesidades de los jóvenes en la sociedad del conocimiento, mejorando su motivación y compromiso en el aprendizaje.

Beneficios de la gamificación:

- Incrementa la motivación y la pasión por aprender.
- Fomenta la interacción, la colaboración y el desarrollo de habilidades sociales.
- Mejora la creatividad al explorar ideas y romper con los métodos tradicionales.
- Vincula el aprendizaje con experiencias inmersivas, como el uso de plataformas como **Minecraft Edu**, que permiten explorar contenidos de forma tridimensional.

Aplicaciones y desafíos:

La implementación de la gamificación puede incluir el uso de insignias digitales como sistemas de acreditación, competencias sanas entre equipos o actividades que utilicen tecnologías digitales. Sin embargo, requiere un diseño cuidadoso, adaptable a las necesidades del aula y el contexto educativo.

4.1.4. Integración de tecnologías digitales

El uso de tecnologías digitales en la educación ofrece recursos innovadores para hacer las clases más atractivas y motivadoras. Estas herramientas, cuando se emplean adecuadamente, permiten desarrollar habilidades tecnológicas y adaptarse al contexto digital de los estudiantes.

Ventajas:

- Facilitan el acceso al aprendizaje y la participación activa.
- Permiten la personalización de contenidos según los intereses y necesidades de los estudiantes.
- Apoyan la creatividad mediante el uso de herramientas digitales como plataformas interactivas, software de diseño o simulaciones.

No obstante, es crucial trabajar en la accesibilidad de estas tecnologías y enseñar a los estudiantes a utilizarlas de manera efectiva y crítica, minimizando posibles barreras relacionadas con recursos o discapacidad.

4.2. Técnicas de organización y pensamiento creativo

En este apartado se presentan diversas técnicas de organización y pensamiento creativo que pueden ser aplicadas tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana. Estas herramientas son útiles para aterrizar ideas, resolver problemas desde perspectivas diferentes y fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes, así como en cualquier persona que desee desarrollar sus capacidades en este ámbito.

4.2.1. Mapas mentales y conceptuales

La utilización de herramientas visuales para organizar ideas y conceptos resulta fundamental en la planificación de proyectos artísticos y la exploración creativa. Los mapas mentales, que parten de una idea central y se expanden en ramas para incluir subtemas relacionados, y los mapas conceptuales, que muestran las conexiones entre conceptos, son herramientas clave. Estas técnicas no solo ayudan a estructurar pensamientos creativos, sino que también fomentan una comprensión más profunda de las relaciones entre ideas. Aunque son especialmente útiles en las artes visuales, pueden ser aplicadas en cualquier área.

4.2.2. Técnica de los seis sombreros para pensar

Desarrollada por Edward de Bono, esta técnica propone abordar problemas desde múltiples perspectivas de manera estructurada. Cada "sombrero" representa un enfoque específico que permite al pensador concentrarse en un aspecto del problema a la vez, evitando la confusión causada por la mezcla de emociones, lógica y creatividad.

Roles de los sombreros:

1. **Sombrero blanco:** Representa la objetividad y neutralidad, enfocándose en hechos y datos sin interpretaciones.
2. **Sombrero rojo:** Da espacio a las emociones e intuiciones, permitiendo expresar sentimientos sin justificación.
3. **Sombrero negro:** Se centra en el juicio crítico, identificando riesgos y debilidades.
4. **Sombrero amarillo:** Fomenta el optimismo y busca beneficios y oportunidades.
5. **Sombrero verde:** Simboliza la creatividad y la generación de nuevas ideas, explorando alternativas y enfoques innovadores.
6. **Sombrero azul:** Representa el control y la organización del pensamiento, dirigiendo el uso de los otros sombreros.

Esta técnica puede ser aplicada tanto individualmente como en equipos, permitiendo una toma de decisiones más reflexiva y efectiva. Además, promueve un pensamiento más estructurado y cartográfico, en contraste con el pensamiento argumentativo tradicional, De Bono (1988) plantea una crítica al pensamiento argumentativo tradicional, que se basa en la defensa de una postura preconcebida y en la confrontación de puntos de vista opuestos. Este enfoque, aunque útil en debates o discusiones formales, tiende a limitar la exploración de alternativas y se centra más en ganar una argumentación que en encontrar soluciones innovadoras.

El pensamiento cartográfico, en cambio, propone un enfoque más exploratorio y analítico. En lugar de defender una idea específica, el objetivo es mapear el terreno completo de posibilidades, identificar conexiones, visualizar relaciones y elegir la mejor ruta hacia la solución. Este enfoque permite considerar todas las perspectivas y enriquecer el proceso creativo mediante una visión más amplia y estructurada.

El uso de los seis sombreros facilita este pensamiento cartográfico, ya que cada sombrero aborda un aspecto diferente del problema, organizando información, emociones, riesgos, beneficios y posibilidades en un mapa mental integral. Esto permite no solo resolver problemas de manera más efectiva, sino también abordar la complejidad de situaciones desde un enfoque más constructivo y menos confrontacional.

4.2.3. Aprendizaje colaborativo y cooperativo

El aprendizaje colaborativo y cooperativo fomenta proyectos grupales en los que los estudiantes pueden intercambiar ideas, técnicas y retroalimentación. Este enfoque desarrolla habilidades sociales como la comunicación y el trabajo en equipo, además de inspirar a los estudiantes a combinar talentos y perspectivas en la creación de obras colectivas.

Cuando se implementa de manera adecuada, esta metodología promueve un ambiente constructivo donde la retroalimentación entre estudiantes y docentes se convierte en un motor para la creatividad. Enseñar a los estudiantes cómo ofrecer y recibir críticas constructivas es clave para maximizar los beneficios de este enfoque.

4.3. Entrevistas:

El enfoque de las entrevistas se centró en analizar los métodos actuales de enseñanza, con preguntas dirigidas a docentes sobre su percepción de los enfoques pedagógicos, específicamente en términos de creatividad y motivación. Esto permitió identificar puntos de mejora y limitaciones percibidas en las prácticas actuales, lo que puede orientar nuevas propuestas pedagógicas.

La entrevista incluyó tres preguntas principales relacionadas con la creatividad en la enseñanza, además de algunas preguntas generales para contextualizar a las docentes entrevistadas. Los datos generales recopilados abarcaron nombre completo, edad, género, lugar y año de titulación, años de experiencia docente, tipo de establecimiento (público, privado o particular subvencionado) y nivel educativo (básico o medio). Cabe destacar que estas preguntas se dirigieron exclusivamente a personas que imparten Artes Visuales, para garantizar un enfoque acorde a los objetivos del estudio.

4.3.1. Preguntas de la entrevista

1. **En su experiencia, ¿qué estrategias pedagógicas considera más efectivas para fomentar la creatividad en el aula de Artes Visuales?**
(Puede detallar técnicas, metodologías o enfoques específicos que utilice o haya observado en su práctica docente.)
2. **¿Qué barreras o dificultades ha identificado al intentar implementar enfoques pedagógicos creativos en la enseñanza de las artes?**
(Incluye aspectos institucionales, personales, del alumnado o del entorno educativo que dificultan la aplicación de estos enfoques.)
3. **¿Qué importancia le da a la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje y cómo considera que debería fomentarse en los estudiantes?**
(Puede mencionar ejemplos de actividades, proyectos o formas de evaluación que considere útiles para este fin.)

Estas preguntas abordan temas centrales, como creatividad y motivación en la docencia, para explorar cómo los docentes pueden apoyar y fomentar la creatividad en sus estudiantes. Se entrevistó a cuatro docentes:

4.3.2. Docentes entrevistadas

1. Ana Ester Varela Retamal

- **Edad:** 34 años
- **Género:** Femenino
- **Lugar y año de titulación:** Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, 2016
- **Años de experiencia docente:** 4 años
- **Tipo de establecimiento:** Particular subvencionado
- **Nivel educativo:** Media

2. Fernanda Javiera Gormaz Sepúlveda

- **Edad:** 35 años
- **Género:** Femenino
- **Lugar y año de titulación:** UMCE, 2018
- **Años de experiencia docente:** 8 años
- **Tipo de establecimiento:** Particular subvencionado (Instituto Hermanos Matte)
- **Nivel educativo:** Media

3. Ignacia Isidora Pinilla Dinamarca

- **Edad:** 24 años
- **Género:** Femenino
- **Lugar y año de titulación:** Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, 2023
- **Años de experiencia docente:** 4 meses
- **Tipo de establecimiento:** Particular subvencionado
- **Nivel educativo:** Básica y media

4. Scarlett Belén Jara Soto

- **Edad:** 24 años
- **Género:** Femenino
- **Lugar y año de titulación:** UMCE, 2023
- **Años de experiencia docente:** 8 meses
- **Tipo de establecimiento:** Particular subvencionado
- **Nivel educativo:** Básica y media

4.3.3. Resultados

Primera pregunta: Estrategias pedagógicas para fomentar la creatividad

Las respuestas de las docentes destacaron la importancia de considerar las motivaciones y gustos de los estudiantes como punto de partida. Por ejemplo, **Ignacia Pinilla** y **Scarlett Jara** coincidieron en que trabajar en base a los intereses personales de los estudiantes fomenta un aprendizaje más significativo, al vincular los contenidos con algo que realmente disfrutan. Esto genera un mayor compromiso e interés en el aula.

Ana Varela destacó el uso de desafíos conceptuales con limitaciones formales como una estrategia efectiva para estimular respuestas creativas en los estudiantes, promoviendo la experimentación y el lenguaje visual. Además, enfatizó la planificación basada en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), utilizando apoyos visuales para garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades, puedan participar en el proceso creativo.

Fernanda Gormaz, por su parte, mencionó la importancia de valorar la creatividad de forma integral, utilizando rutinas de pensamiento como "Veo, pienso, me pregunto" o "Puente (3-2-1)", que permiten a los estudiantes profundizar en sus ideas, reflexionar sobre sus procesos y trabajar de manera colaborativa.

Segunda pregunta: Barreras y dificultades al implementar enfoques creativos

Las principales barreras mencionadas incluyen la falta de motivación por parte del alumnado, problemas con la gestión de materiales y dificultades para salir de enfoques tradicionales. **Ana Varela** observó que muchos estudiantes tienden a crear desde la imitación básica, limitando su capacidad de explorar nuevas formas de expresión. Además, señaló una falta de compromiso en algunos estudiantes, quienes se conforman con cumplir los mínimos para aprobar.

Fernanda Gormaz destacó cómo la comparación entre pares afecta la confianza de los estudiantes, lo que puede llevarlos a abandonar los proyectos antes de empezar. **Scarlett Jara**, en tanto, enfrentó desafíos relacionados con la infraestructura de su institución, ya que la falta de espacios específicos para artes visuales dificultaba su labor docente.

Tercera pregunta: Importancia de la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Las cuatro docentes coincidieron en que la creatividad es un componente esencial tanto en el arte como en la vida cotidiana. **Ana Varela** subrayó que la creatividad no solo se limita a las artes, sino que también es fundamental en disciplinas como ciencias y tecnología. **Fernanda Gormaz** añadió que sus clases buscan abordar temas de relevancia social, combinando los intereses del alumnado con enfoques creativos.

Scarlett Jara planteó el desafío de evaluar la creatividad, proponiendo centrarse en el proceso de trabajo más que en el producto final. Finalmente, **Ignacia Pinilla** destacó la importancia de exponer a los estudiantes a diversos referentes artísticos para ampliar su comprensión y enriquecer sus procesos creativos.

4.3.4. Conclusión de las entrevistas

Las entrevistas revelaron que la creatividad es un proceso dinámico y multifacético que requiere estrategias pedagógicas específicas, adaptadas a las necesidades del alumnado. Si bien existen barreras como la falta de motivación o recursos, las docentes entrevistadas demostraron un compromiso por superarlas mediante la innovación en sus metodologías, destacando la importancia de fomentar la creatividad como una habilidad transversal.

5. Reflexión de las entrevistas y análisis de datos.

Este estudio y la información recopilada permiten concluir que la creatividad es un proceso esencial en el desarrollo humano, particularmente durante las etapas formativas iniciales de un estudiante. La creatividad se presenta como un elemento fundamental y transversal en el aprendizaje. En el primer capítulo de este trabajo se abordó esta temática a través de las perspectivas de tres autores: **Eisner (2002)**, **Gardner (1995)** y **Csikszentmihalyi (1996)**. Cada uno de ellos plantea visiones complementarias sobre el concepto de creatividad, con diferencias sutiles pero significativas.

Por un lado, **Eisner (2002)** concibe la creatividad como el resultado de la percepción y la sensibilidad estética desarrollada en el arte. **Gardner (1995)**, por su parte, la vincula con su teoría de las inteligencias múltiples, sugiriendo que cada mente tiene inclinaciones o capacidades específicas, como la inteligencia matemática, artística o interpersonal. Finalmente, **Csikszentmihalyi (1996)** introduce la teoría del *flow* (o flujo), que describe la creatividad como una interacción sistemática en la que una persona se sumerge completamente al realizar una actividad que disfruta. Este estado, según el autor, es crucial para el desarrollo creativo y fomenta una satisfacción personal única.

Los tres autores también enfatizan la importancia de la relación entre el individuo, el entorno y la cultura. Coinciden en que la creatividad no es un fenómeno meramente individual, sino que depende de un proceso sistémico en el cual el entorno —incluyendo docentes, compañeros y el contexto cultural— juega un papel clave para fomentar y validar las innovaciones o trabajos creativos. Por ejemplo, mientras que Eisner destaca la motivación intrínseca y la exploración, Gardner subraya el logro y el reconocimiento, y Csikszentmihalyi recalca la satisfacción personal y el disfrute del proceso.

En este estudio, las entrevistas realizadas refuerzan la relevancia del entorno en la formación creativa. La interacción entre estudiantes y docentes, así como las estrategias pedagógicas empleadas, son determinantes para fomentar la creatividad. Estas estrategias deben considerar el contexto, los intereses individuales y la valoración de la creatividad como parte integral del proceso educativo. Si bien existen barreras en el aula, su superación depende de la capacidad del docente para implementar metodologías innovadoras y adaptarse a las necesidades de los estudiantes.

5.1 Relación con las Estrategias Pedagógicas y Resultados de las Entrevistas

Entre las propuestas pedagógicas identificadas destacan el trabajo colaborativo, las didácticas disruptivas y las metodologías activas. Según los datos obtenidos, las estrategias tradicionales tienden a desmotivar a los estudiantes, mientras que enfoques más dinámicos, como el aprendizaje basado en proyectos, el pensamiento lateral, la gamificación y la integración de tecnologías digitales, pueden estimular respuestas creativas. Esto coincide con lo planteado por autores como **Acasio y Mejías (2017)**, quienes argumentan que la creatividad debe ser un elemento clave en el diseño de estrategias pedagógicas. Además, **Marroquín y Rodríguez (2022)** sostienen que la enseñanza debe enfocarse en generar interés y motivación a través de propuestas innovadoras, sin perder de vista el contenido curricular.

Metodologías como las propuestas por **Vygotsky (1934)** y **Kolb (1984)** también emergen como enfoques relevantes. Vygotsky destaca la importancia del aprendizaje mediado por un compañero más experimentado o un docente, mientras que Kolb propone el aprendizaje experiencial como una herramienta para generar reflexiones y conexiones significativas a partir de experiencias directas. Ambas metodologías fomentan el trabajo colaborativo y coinciden con los hallazgos de este estudio: la creatividad se potencia en contextos dinámicos y participativos.

5.2. Limitaciones y Reflexiones Finales

Sin embargo, este proceso no está exento de desafíos. Entre las principales limitaciones se encuentran las barreras estructurales y metodológicas presentes en los entornos educativos, así como el uso no planificado de las tecnologías digitales. Aunque estas pueden ser una herramienta valiosa, **Acasio y Mejías (2017)** advierten que su uso inadecuado puede saturar de información a los estudiantes y obstaculizar su desarrollo creativo. Por lo tanto, es esencial integrar la tecnología de manera estratégica, empleándola como una herramienta para enriquecer la enseñanza y no como un fin en sí misma.

En conclusión, la creatividad es un elemento fundamental en el desarrollo humano y debe ser trabajada de manera sistemática dentro del aula. Esto requiere de docentes que estén dispuestos a innovar y a superar las dificultades inherentes al proceso de enseñanza. Las metodologías activas, las tecnologías digitales y las propuestas disruptivas no solo enriquecen el aprendizaje, sino que también abren nuevas posibilidades para explorar el potencial creativo de cada estudiante. Así, el desafío radica en diseñar estrategias pedagógicas que integren estos elementos, fomentando un entorno en el que la creatividad pueda florecer y contribuir al desarrollo integral de los individuos.

Conclusión

Este estudio ha permitido destacar la importancia de la creatividad no solo en las artes visuales, sino también en el aprendizaje y desarrollo humano en general. Aunque frecuentemente se asocia la creatividad con el ámbito artístico, este concepto trasciende esa frontera, desempeñando un papel crucial en diversos contextos, como el ámbito educativo, profesional, cultural e incluso en la vida cotidiana. La creatividad no debe ser vista como un atributo exclusivo de las artes, sino como una habilidad versátil y esencial que puede aplicarse a cualquier área del conocimiento y la actividad humana.

Uno de los hallazgos clave es que la creatividad no es un proceso uniforme ni universal. Su desarrollo depende del contexto en el que se trabaje, así como de las características individuales de cada persona. Factores como la rama de aprendizaje, el área de trabajo, el entorno cultural y las experiencias personales influyen significativamente en la forma en que se manifiesta y potencia la creatividad. Por lo tanto, es necesario adoptar enfoques personalizados y adaptativos que consideren las particularidades de cada estudiante o individuo al momento de fomentar su creatividad.

En el ámbito educativo, la creatividad debe ocupar un lugar central en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, en muchos sistemas educativos actuales, se observa una tendencia a priorizar el aprendizaje memorístico y la repetición mecánica por sobre el desarrollo de habilidades creativas. Este enfoque limita el potencial de los estudiantes para resolver problemas de manera innovadora, pensar de forma crítica y enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo. Por ello, resulta imprescindible replantear las estrategias pedagógicas para incluir metodologías que promuevan el pensamiento creativo como eje transversal en todas las disciplinas.

El estudio también reveló que existen múltiples formas de trabajar la creatividad tanto para docentes como para estudiantes. Por ejemplo, herramientas como los mapas mentales y conceptuales, las técnicas de pensamiento lateral, los enfoques basados en proyectos y la gamificación, son estrategias que pueden ser adaptadas a diversos contextos educativos para estimular la imaginación, la curiosidad y la capacidad de innovación. Estas metodologías no solo permiten a los estudiantes explorar nuevas ideas, sino que también les ayudan a estructurarlas y llevarlas a la práctica, reforzando así su confianza y autonomía en el aprendizaje.

Además, el contexto sociocultural en el que se desenvuelve una persona juega un papel determinante en su proceso creativo. La cultura, los valores, las tradiciones y las expectativas sociales pueden influir tanto positiva como negativamente en la capacidad de un individuo para pensar de manera original. Por ejemplo, en culturas donde se valora la conformidad y el respeto a la autoridad, puede ser más difícil

fomentar el pensamiento divergente y la exploración de ideas no convencionales. Por otro lado, entornos que promueven la curiosidad, el cuestionamiento y la experimentación son más propicios para el desarrollo de la creatividad.

Otro aspecto relevante es la relación entre la motivación y la creatividad. Tanto la vocación del docente como el interés y la motivación del estudiante son factores fundamentales para impulsar el desarrollo creativo. Los docentes, al desempeñar el rol de guías y facilitadores, deben ser capaces de inspirar a sus estudiantes a explorar sus ideas y asumir riesgos en sus procesos de aprendizaje. Al mismo tiempo, los estudiantes necesitan encontrar un propósito en lo que hacen y sentirse motivados para experimentar y aprender de manera autónoma.

La creatividad también se presenta como una habilidad crucial para enfrentar los desafíos del mundo actual. En un contexto caracterizado por cambios constantes, avances tecnológicos y la necesidad de soluciones innovadoras a problemas complejos, el pensamiento creativo es más relevante que nunca. Por esta razón, su integración en los sistemas educativos no debería ser opcional, sino una prioridad que permita formar a individuos capaces de adaptarse, innovar y contribuir al progreso de la sociedad.

En definitiva, este estudio resalta que la creatividad no es un lujo ni un complemento del aprendizaje, sino una necesidad fundamental en el desarrollo humano. Fomentar la creatividad en los estudiantes no solo mejora su capacidad para expresarse y resolver problemas, sino que también contribuye a su formación integral como personas. El desafío radica en reconocer su importancia y en implementar estrategias educativas que la promuevan de manera efectiva, tanto dentro como fuera del aula, permitiendo que cada persona descubra y potencie su capacidad creativa en cualquier ámbito de su vida.

Bibliografía:

- **AFS Intercultural Programs, Inc.** (2014). Ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb. AFS Intercultural Programs, Inc. https://d22dvi4p3fop3.cloudfront.net/wp-content/uploads/sites/27/2019/02/13111417/Kolb_sExperientialLearningCycleforAFS_Friends_ESP.pdf
- **Cascón-Pereira, R.** (2016). GARDNER, HOWARD (1995) *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de Sigmund Freud, Albert Einstein, Pablo Picasso, Igor Stravinsky, T.S. Eliot, Marta Graham y Mahatma Gandhi*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. *Revista Internacional De Organizaciones*, (16), 155–157. <https://doi.org/10.17345/rio16.155-157>
- **De Bono, E.** (1988). *Seis sombreros para pensar*. Ediciones Juan Granica S.A.
- **De Bono, E. D.** (2000). *El pensamiento lateral: Manual de creatividad*. Editorial Paidós SAICF. <https://tecnologia3bunlp.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/03/edward-de-bono-pensamiento-lateral.pdf> (Obra original publicada 1970)
- **Eisner, E. W.** (2020). *El arte y la creación de la mente: El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia* (G. S. B. Sánchez Barberán, Trad.; 1.a ed.). Editorial Planeta, S. A. https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuarios/libros_contenido/arxius/43/42968_el_arte_y_la_creacion_de_la_mente.pdf (Obra original publicada 2002)
- **Galeana de la O., L.** (2000). *Aprendizaje basado en proyectos*. [Archivo PDF]. Guao. <https://guao.org/sites/default/files/buenas%20practicass/EI-aprendizaje-basado-en-proyectos-lourdes-galeana.pdf>
- **Gleason Rodríguez, M. A., & Rubio, J. E.** (2020). Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente. *Revista Educación*, 44(2), 264–282. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40197>
- **Kolb, D. A.** (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall. https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of_Learning_And_Development
- **Moreno Montoro, M. I. M. M., & López-Peláez Casellas, M. P. L. C.** (2016). *Reflexiones sobre investigación artística e investigación educativa basada en las artes*. Editorial Síntesis, S.A.

- **Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M.** (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44, e173773.
- **Rinaudo, M. C.** (2002). Reseña de "Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención." de Mihaly Csikszentmihalyi. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (4), 0.
- **Rodríguez, G., & Marroquín-Ciendúa, F.** (2022). Creatividad en el aula de clase: la importancia de las didácticas disruptivas en relación a la generación de motivaciones para enseñar y aprender. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12010/29308>
- **Rodríguez Arocho, W.** (2001). La valoración de las funciones cognitivas en la zona de desarrollo próximo. *Educere*, 5(15), 261-269. Universidad de los Andes. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35651501>