

LA EVALUACIÓN DE LOS PROCESOS CREATIVOS ANTE LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

THE EVALUATION OF CREATIVE PROCESSES IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

*Recibido: 09 junio 2025 * Aprobado: 18 marzo 2026*

SANDRA GUADALUPE ALTAMIRANO GALVÁN

Universidad Autónoma de Nuevo León

Nuevo León, México

sandra.altamiranoglv@uanl.edu.mx

ALMA LILIA MÉNDEZ RAMÍREZ

Universidad Autónoma de Nuevo León

Nuevo León, México

alma.mendezrmr@uanl.edu.mx

Resumen

El presente artículo se enfoca en los diversos factores a los que se enfrenta la evaluación de los procesos creativos en la actualidad, en donde la subjetividad inmersa en algunos elementos como: la multidisciplinariedad nacida del posmodernismo artístico y otros centrados en el mundo mediático y tecnológico como la inteligencia artificial, lleva a cuestionamientos al respecto de ¿cómo evaluar con ojo crítico los productos derivados de procesos creativos que provienen de disciplinas diversas, incluyendo las artísticas, el diseño gráfico, el mundo

audiovisual, entre otros? Dentro de la enseñanza del diseño y el arte visual actual, el elemento multidisciplinar aporta valor a la producción o a los proyectos; también es importante que se apliquen las tecnologías más innovadoras y se aborden problemáticas actuales. Por lo que en este estudio bibliográfico se define ¿qué es la evaluación en el acto educativo?, ¿cuál es el contexto de la creatividad y sus procesos?, así también ¿cómo evaluamos los procesos creativos ante la tecnología, o la existencia de la inteligencia artificial? Todo ello, tomando en cuenta que la tecnología y la inteligencia artificial están

Año 13, número 24, octubre 2026 - marzo 2027
ISSN: 2448-5764

Revista Digital A&H*
<https://revistas.upaep.mx>



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

presentes en estos procesos, implicando otra visión docente para lograr que la evaluación cumpla también el objetivo de que el aprendizaje sea realmente significativo.

Palabras clave: Evaluación, enseñanza, inteligencia artificial, creatividad, tecnología.

Abstract

This article focuses on the various factors facing the evaluation of creative processes today. Subjectivity, embedded in elements such as the multidisciplinary nature of postmodern art and others centered on the media and technological world, such as artificial intelligence, raises questions about how to critically evaluate products derived from creative processes originating from diverse disciplines, including the arts, graphic design, and the audiovisual world, among others. Within the teaching of design and

visual art today, multidisciplinary elements add value to productions and projects. It is also important to apply the most innovative technologies and address current issues. Therefore, this bibliographic study defines: what is evaluation in the educational process? What is the context of creativity and its processes? And how do we evaluate creative processes in the face of technology, such as artificial intelligence? All of this, taking into account that technology and artificial intelligence are present in these processes, implying a different teaching approach to ensure that assessment also meets the objective of making learning truly meaningful.

Keywords: Assessment, Teaching, Artificial Intelligence, Creativity, Technology.

INTRODUCCIÓN

El artista y diseñador fundamenta sus producciones y proyectos en un trabajo conceptual y discursivo semiótico y semántico inter, trans y multidisciplinario realizando intervenciones, acciones y experiencias de inclusión y diálogo con la diversidad y la identidad cultural.

Pero ¿cómo se procede a evaluar los proyectos con elementos subjetivos inherentes al placer estético, al gusto, a las ideologías, al progresismo, inclusión, diversidad, libre expresión y muchas otras posturas en torno al campo artístico contemporáneo?

A partir de esta mirada panorámica es que pensamos y buscamos fundamentar la evaluación de estos procesos que resulta difícil medir y cuantificar. ¿Medimos las cualidades o cualificamos las medidas? ¿Cómo podemos aplicar criterios evaluativos al desarrollo de un performance, el diseño de tatuaje, el diseño de identidad corporativa? Estos son ejemplos de producciones que contienen en su quehacer el elemento interpretativo. Implica la técnica, pero también la interpretación, el diseño, la innovación, el diálogo con el espectador, el sentimiento y la cosmovisión de su creador.

¿Cómo validar el trabajo realizado, la inspiración, sus alcances y el recibimiento? Es fundamental en nuestras áreas aterrizar estos aspectos básicos para lograr una comprensión directa del estudiante, pero también del docente, en lo que respecta a la evaluación. Pero no solamente en cuestión de que se conozca el porqué de una evaluación, sino de que esos criterios se encuentren directamente relacionados con el quehacer del proceso creativo en un mundo profesional inmerso en el mundo digital.

La conexión de la evaluación con el desarrollo permite un conocimiento amplio del estudiante con respecto al contexto de una disciplina, pero además permite una asociación directa con la actividad que de ahí se desprenderá y que llevará a cabo en el desarrollo de su profesión dentro de un ambiente laboral. Ahí es donde el aprendizaje se torna significativo y es a donde debe apuntar todo proceso evaluativo, pues esto también disipa cualquier percepción subjetiva al respecto de dicho proceso, que en ocasiones desacredita la veracidad, restándole valor.

LA EVALUACIÓN EN EL ACTO EDUCATIVO

La evaluación dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental, pues permite conocer la efectividad del acto educativo, con respecto a la funcionalidad de las estrategias de enseñanza, pero también al conocimiento adquirido por el estudiante; lo que da por resultado, la obtención de información relevante para el ajuste de dicho proceso y la mejora continua en el mismo.

Una definición sobre evaluación es la que indican Fonseca y Morera (2023), la cual aborda un proceso que transitan los estudiantes para alcanzar cierto aprendizaje sobre los contenidos que propone el docente, generando una valoración al ejercicio del aprendiz. Se otorga un puntaje en función del nivel de cumplimiento de los criterios de desempeño a evaluar. Lo que aporta conocimiento acerca de la perspectiva del estudiante hacia la actividad y su manera de abordar y de ejecutar las instrucciones recibidas.

El conocer esta información a partir de la evaluación, ofrece grandes beneficios desde el momento en que se pueden conocer las fortalezas y las áreas de oportunidad, contribuyendo así a un mayor aprendizaje a futuro.

La evaluación(...)permite valorar los procesos de aprendizaje con relación a su comprensión y aplicabilidad en un contexto determinado de manera significativa, sin embargo, debe ser claro que, la evaluación es un ejercicio de comparación y medición de lo que se aprende de manera crítica y argumentada pero nunca con ánimo descalificador, ni penalizador, es decir, una evaluación al servicio del conocimiento (Fonseca y Morera, 2023).

Por este motivo, la redacción de los niveles de cumplimiento también debe de observar una postura que no censure, ni ofenda al estudiante, sino que le invite a mejorar su práctica. Tendría que ser un espacio de reflexión tanto para el estudiante como para el docente, para explorar la interpretación, la deducción, la glosa.

Dicha evaluación debería de acompañarse por una realimentación, pero siempre basada en el respeto, desde un enfoque constructivo y positivo, para lograr sus propósitos y que el aprendizaje se logre de una manera significativa en los estudiantes.

El objetivo principal de la evaluación es el retroalimentar el proceso enseñanza-aprendizaje; esto significa que los datos obtenidos en la evaluación servirán a los que intervienen en dicho proceso (docentes-alumnos) en forma directa para mejorar las deficiencias que se presenten en la realización del proceso e incidir en el mejoramiento de la calidad y en consecuencia el rendimiento en el proceso enseñanza-aprendizaje (Pérez, 1997).

El proceso de enseñanza aprendizaje conlleva diversas fases tales como la planeación, la ejecución y la evaluación, las cuales están directamente conectadas entre sí; pero dentro de estas fases la evaluación es la principal debido a que, “del grado de eficacia con que el maestro la realice, depende el éxito o fracaso del proceso, por lo que podemos decir que la evaluación del logro educativo es esencial para una educación eficaz” (Pérez, 1997), debe de establecer claramente los puntos de interés a desarrollar, pero también la manera en que serán evaluados, además el valor que alcanza cada uno de ellos.

Pérez, Enrique, Carbó y González (2017) mencionan que dentro de los componentes del proceso enseñanza aprendizaje, la evaluación es el elemento que se encuentra relacionado directamente con cada uno de ellos ya que es la encargada de estimular y medir el alcance de los objetivos a través

de un grupo de criterios. Con una adecuada redacción induce al trabajo comprometido, mencionando que:

- Los medios de evaluación son todas y cada una de las producciones del alumnado que el profesorado puede recopilar, ver y/o escuchar, y que sirven para demostrar lo que los estudiantes han aprendido a lo largo de un proceso determinado. Pueden adoptar tres formas diferentes: escritos, orales y prácticos (actividades).
- Las técnicas de evaluación son las estrategias que el profesorado utiliza para recoger información acerca de las producciones y evidencias creadas por el alumnado (rúbricas o listas de cotejo).

Dada la importancia que tiene la evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje, es de suma importancia que los profesores conozcan la diferencia que existe entre medir y evaluar.

Livas (1980), dice "medir es asignar números a propiedades o fenómenos a través de la comparación con una unidad preestablecida" y que la evaluación es un proceso que consiste en obtener información sistemática y objetiva acerca de un fenómeno y en interpretar dicha información a fin de seleccionar entre distintas alternativas la decisión. (Pérez, 1997).

Es un compromiso del docente con el estudiantado, el ofrecer una evaluación diseñada específicamente para ese tiempo y espacio educativo, contextualizada y estructurada para valorar tanto los criterios objetivos como aquellos que son de naturaleza subjetiva y compleja.

Morán (1980) en Pérez (1997), concibe la evaluación no como "un acto mediante el cual un profesor juzga a un alumno, sino un proceso a través del cual el profesor y el alumno aprecian en qué grado logró este último los aprendizajes que ambos perseguían" y que "como actividad indispensable en el proceso educativo puede proporcionar una visión clara de los errores para corregirlos, de los obstáculos para superarlos y de los aciertos para mejorarlos" y cumplir de esta manera las funciones que tienen la evaluación educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entonces se habla de una sinergia, un acompañamiento donde ambos actores del proceso de enseñanza-aprendizaje, se encuentran engarzados en sus tareas que se imbrican, se complementan y se potencian el uno al otro en su quehacer. No existe el uno sin el otro.

LA CREATIVIDAD Y SUS PROCESOS

Hablar sobre creatividad hoy, hace necesario volver la mirada sobre el propio concepto para observar su evolución como menciona Raúl Aguilera (2017) en su trabajo sobre la evaluación de los procesos creativos. Ahí menciona que en un principio la creatividad estaba asociada a la creación, es decir a 'hacer de la nada'. Posteriormente se asoció con el término novedad, con el cual aún es asociado en nuestros días. También con el paso del tiempo ha sido asociada con la originalidad y con el objetivo o función. Dentro de las asociaciones conceptuales también habla del contexto y del valor.

Con respecto al contexto se refiere a los cruces de entornos para el surgimiento de novedades, es decir pensar fuera de la caja para asociar el quehacer propio con otros quehaceres o disciplinas que conlleven a la obtención de novedades. En cuanto al valor, esto realza parte funcional de la creatividad, que posea alguna estimación.

Actualmente, se podría comentar que las acciones físicas o mentales que producen un fruto novedoso, original y de valor dentro de un contexto disciplinar. Y es en este punto donde se buscan respuestas, ya que, en el ámbito de trabajo, que es creativo, el tema del valor artístico entra en el campo de la subjetividad.

Existen, según Graciela Aldana (1998), tres generaciones de conceptos sobre la creatividad y son: la primera generación que considera el pensamiento creativo con sus categorías como la flexibilidad, originalidad, imaginación y fluidez, trabajada a partir de los años 50 aproximadamente. La segunda generación considera la creatividad como una serie de pasos o técnicas para resolver problemas y surge a mediados de los años 80. Y la tercera generación que sugiere la creatividad como estilo de vida se popularizó a finales de los años 90.

Si se analizan estas generaciones podríamos tratar de ubicar incluso algunos autores en cada una de estas etapas de la creatividad, pero centrémonos en la que nos atañe generacional y contemporáneamente que es la del vivir creativo.

Pedro Salinas (2001) afirma que la actitud es un componente fundamental para la visión creativa y también considera la aptitud, que refiere como la disposición anatómico-fisiológica para ciertas capacidades personales, lo que en psicología se determina como personalidad creadora que

presenta rasgos que apuntan en cada individuo hacia la innovación. Todos estos elementos predisponen a los individuos hacia la creatividad, se mantienen abiertos y dispuestos a proponer, discernir, analizar y crear; dispuestos a participar de los procesos creativos en cualquier disciplina.

Para los procesos creativos, se parte de exponer las teorías educativas de Vigotsky (Díaz, 2023) sobre el andamiaje o la zona del desarrollo próximo, ya que como todo proceso se construye de pasos, en este caso de experiencias previas sobre las cuales se pueden adaptar algunas modificaciones que resulten en productos creativos. Es importante encontrar dentro esta sucesión de pasos, que nos permiten ir edificando de manera creativa. Si se observa y analiza, se encuentra que el proceso creativo es una analogía de la búsqueda de soluciones para un problema.

Durante los lapsos generacionales que se abordaron anteriormente, la manera de fomentar o estimular la creatividad se realizaba a partir de principios inherentes a la percepción del concepto, es decir, mientras que se consideró como un producto del pensamiento, se evaluó a partir de las características que se adjudicaban al concepto como la flexibilidad, originalidad, imaginación y fluidez que pueden operar como criterios de desempeño. En la generación que prepondera el orden y la secuencia, se enlistan como deseables ciertos pasos dentro del proceso creativo, como la planeación, investigación, diseño de la novedad y proyección entre otros elementos.

Para la tercera generación se empieza a percibir la creatividad como algo inherente al ser humano, algo que forma parte integral de su personalidad, actitudes y aptitudes; se busca fomentarla desde etapas tempranas para que se vuelva parte del ser o individuo de manera natural. Rudolph Arnheim (1998) indica que la intuición se encuentra estrechamente relacionada con el intelecto. Así que desarrollando uno, se desarrolla naturalmente la otra.

Este cóctel de intelecto, intuición, personalidad, actitudes y aptitudes resulta en la capacidad de trabajar en cualquier proceso creativo, buscando todo el tiempo nuevas perspectivas y abordajes para los temas cotidianos. Algunos autores le llamarían adaptabilidad, habilidad necesaria en la actualidad ante los cambios tan acelerados en todos los ámbitos de la vida, como los avances tecnológicos.

LA EDUCACIÓN DE LOS PROCESOS CREATIVOS ANTE LA TECNOLOGÍA

La llegada de la tecnología a la educación, desde sus inicios, generó un fuerte impacto en los procesos metodológicos de enseñanza-aprendizaje. Como se sabe, la tecnología va cambiando a pasos agigantados, lo que deviene en una evolución constante y una adaptación también por parte de todos los protagonistas del acto educativo. En la actualidad, la inteligencia artificial, ha provocado una fuerte polémica e incertidumbre sobre los efectos que generará en todas las disciplinas, pero específicamente, surge la preocupación en las áreas creativas y más aún en la educación de estas áreas.

“El veloz desarrollo de la Inteligencia Artificial (IA) es una realidad que conlleva múltiples oportunidades, riesgos y desafíos en el ámbito educativo” (De Vicente, López, Navarro, Cuéllar, 2023). Presenta grandes oportunidades y beneficios, si es aplicada de la manera correcta, pero también riesgos y desafíos, pues como todo cambio, siempre genera incomodidad y más preguntas que respuestas, pero que será importante enfrentarlo y adaptarse a ellos en todas las disciplinas y desde el ámbito educativo. Se debe de trabajar en las dos caras de la moneda, las oportunidades y los riesgos que se traducen en el abanico de posibilidades para la creación, pero también la comodidad de observar cómo la máquina hace el trabajo, cómo supera mis expectativas, mientras nos convertimos en observadores.

Para la parte docente también hay beneficios y desafíos

“Recientemente, la OCDE (2021) plantea cómo las tecnologías inteligentes cambian la educación en el aula y la gestión de las organizaciones y sistemas educativos. En la actualidad, son ya diversos los modos en los que la IA puede involucrarse en la enseñanza, desde la recomendación de contenido REA (Recursos Educativos Abiertos), la detección de las emociones de los estudiantes, los sistemas de tutoría inteligente, los asistentes de enseñanza impulsados por IA, hasta la calificación automática de exámenes y monitoreo automático de foros” (Flores-Vivar & García-Peñalvo, 2023 en Vicente, López, Navarro, Cuéllar, 2023).

Definitivamente, es algo con lo que los docentes han soñado tras largas jornadas de planeación, diseño o evaluaciones. El desafío aparece donde se desvanece la humanización, lo emocional, la empatía.

La inteligencia artificial (IA) está transformando la manera en que los estudiantes aprenden y los maestros enseñan. En el ámbito educativo, se ha convertido en una herramienta que promueve la personalización del aprendizaje, la adaptabilidad de los contenidos y la eficiencia en la evaluación. Se han creado sistemas de tutoría inteligente que ofrecen retroalimentación personalizada a los estudiantes, identificando áreas de mejora y adaptando los contenidos a su ritmo de aprendizaje, así también se han generado sistemas de evaluación basados en IA, que pueden analizar automáticamente las respuestas de los estudiantes, proporcionando retroalimentación inmediata y detallada sobre su desempeño, permitiendo a los maestros identificar rápidamente las áreas en las que los estudiantes necesitan ayuda adicional y con ello, ajustar sus contenidos o métodos de enseñanza.

La IA puede facilitar la comunicación, el trabajo en equipo, la organización y la planificación de tareas, lo que permite al estudiantado trabajar juntos de manera eficiente y efectiva (Vera, 2023). Ya se tuvo durante el confinamiento por la pandemia, el trabajo a la distancia y el uso de aplicaciones que nos permitieran trabajar de esta manera, por lo que la promesa de la IA al respecto tiene una acogida sutil entre la mayoría de los estudiantes.

Sin embargo, en el campo del arte, la IA ha generado controversia al crear obras que desafían las nociones tradicionales de creación, creatividad y originalidad. Algunos artistas han adoptado a la IA como una herramienta colaborativa que les permite explorar nuevas ideas y técnicas, mientras que otros la ven como una amenaza para la autenticidad y la singularidad del arte.

A pesar de las posibilidades que ofrece la IA en la educación y las áreas creativas, plantea también desafíos éticos y sociales. Por un lado, existe el riesgo de que esta tecnología refuerce las desigualdades existentes al privilegiar a los estudiantes con acceso a tecnología y recursos adecuados. Por otro lado, la automatización de tareas creativas plantea preguntas sobre la naturaleza misma de la creatividad y la originalidad. Es por lo que aquí no se puede preguntar ¿Qué papel debería jugar la IA en la producción artística y cultural?

Por otro lado también, “Abou Foul, et al (2023) mencionan que esta nueva tecnología está provocando un gran impacto en los trabajos académicos y de investigación” (Juca, 2023), puesto que puede recolectar datos, adaptarse a las necesidades de los proyectos y realizar redacción de escritos. Definitivamente que en todos los ámbitos donde pueda utilizarse la IA el impacto es considerable e incalculable, sin necesidad de analizar a profundidad la investigación-creación, la investigación educativa y la del diseño puede desarrollarse de manera importante gracias a la IA.

¿Dónde se ven los desafíos o retos, si se encuentran tantos beneficios?

“Al llegar la IA a la actualidad nos ha dado un giro enorme, en el área del diseño, por ejemplo, aporta beneficios significativos, mejorando la eficiencia, la creatividad y la personalización. Sin embargo, también plantea desafíos en términos de intuición humana y riesgo de desplazamiento laboral” (Villavicencio, 2023).

Se vuelve fina la línea entre los beneficios y los desafíos, sin ponerlo en la balanza se sabe que se inclina hacia ese punto que se teme como humanidad: el desplazamiento. Sin embargo, ese miedo ha existido desde hace muchas décadas y ese desplazamiento, no se ha dado, ni se dará como vaticinaban las obras de ficción de hace casi 100 años.

Se tendría que tratar de integrar esta nueva tecnología como comenta Villavicencio (2023),

“En el ámbito del diseño, muchos autores coinciden que la inteligencia artificial viene a colaborar con la imaginación humana creando el término de creatividad aumentada, el cual se entiende como la integración de tecnologías avanzadas, como inteligencia artificial (IA), aprendizaje automático, realidad aumentada (RA) y otras, para potenciar y mejorar los procesos creativos. En lugar de reemplazar a los humanos en el proceso creativo, la creatividad aumentada busca complementar y ampliar las capacidades creativas de los individuos”

Por lo tanto, hay que buscar los espacios, los resquicios que permitan sacar provecho de la utilización de esta tecnología.

“La capacidad creativa que se demanda en cada uno de los estudiantes, abona a tener aulas con aprendizaje activo, promueve la transformación de sus mentes, convirtiéndolos en espacios abiertos capaces de innovar, probando siempre y con la lógica de estar constantemente tomando decisiones y asumiendo riesgos. La generación de ideas debe partir desde un pensamiento complejo” (Castillejos, 2022).

Conjugar el intelecto, experiencias, innovación tecnológica forma parte de esa complejidad que conjuga y potencia las posibilidades de transformar y proponer alternativas. Revierte gran importancia el propiciar el acercamiento a la IA en las aulas, para despejar los temores y favorecer su uso.

El docente debe trabajar los puntos focales de la educación como ha hecho desde hace ya mucho tiempo, y complementarlo con las nuevas aplicaciones tecnológicas. Dice Castillejos (2022)

“tanto el pensamiento crítico como el creativo son eje para la construcción del conocimiento. La capacidad crítica del estudiante inicia desde la gestión de la información, seguida de la comprensión lectora para finalizar en la realización de la actividad de aprendizaje. Respecto a lo creativo, el aprendiz usa su imaginación para afrontar cualquier problema o situación que se le presente en la tarea”.

Tomando en cuenta lo anterior la educación debe seguir su curso y trabajar la IA como una herramienta más para la edificación de su saber.

La inteligencia artificial en la educación y las áreas creativas representa una oportunidad emocionante para el avance humano. Si se utiliza de manera responsable y ética, la IA puede ayudarnos a alcanzar nuevos niveles de conocimiento, creatividad y expresión, enriqueciendo nuestras vidas y transformando el mundo en el que vivimos.

LA EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN LA ERA TECNOLÓGICA

En el ámbito educativo, la evaluación en los procesos creativos juega un papel crucial. Los docentes deben encontrar un equilibrio entre fomentar la creatividad y la innovación, y evaluar de manera objetiva y justa el trabajo de los estudiantes. Es importante que la evaluación se base en criterios

claros y objetivos, pero también que permita la flexibilidad y la adaptación a las particularidades de cada proceso creativo.

La creatividad como un elemento importante dentro del quehacer universitario debe ser trabajada más allá del discurso y de la simple promoción de técnicas o estrategias, sino en la búsqueda de una evaluación que pueda ser auxiliar para mejorar la capacidad creativa de los alumnos más allá de los estándares de acreditación (Borislova y Martínez, 2016). A decir de los autores, así como es importante la construcción de herramientas e instrumentos que permitan medir el aprendizaje, la evaluación debe ir más allá de la asignación de un número o calificación.

Tal como lo manifiestan Ballesteros et al. (2016) en Fonseca y Morera, (2023): “La educación artística es una forma de expresión del ser humano que le permite entrar en relación con la realidad, vivir y expresar todo aquello que percibe a su alrededor, conocer y adaptarse al mundo que observa y a sus diferentes dimensiones en un sentido estético” (p.20). representa su conexión con el mundo, con su realidad, con su quehacer productivo.

Pérez et al. (2017) mencionan también que es un tema de gran importancia en el contexto educativo del diseño por la oportunidad de mejora del ejercicio creativo promoviendo la búsqueda de resultados cada vez superiores, “la evaluación en este contexto va más allá de simplemente asignar una calificación; se trata de un proceso reflexivo y constructivo que busca entender, analizar y mejorar el proceso creativo en sí mismo”. Por esta razón es tan importante al igual que la planeación y las estrategias didácticas. Se convierte en una herramienta imprescindible del docente para asegurar el desarrollo de capacidades y de “mecanismos de autorregulación” que alcancen o superen las expectativas docentes. Los métodos que utilizar para ello se tornan diversos o incluso complejos.

Ahora bien,

“la inclusión de las tecnologías será de gran importancia porque para los estudiantes del siglo XXI es indispensable que utilicen las nuevas herramientas digitales para mostrar su creatividad. Pero requieren de capacitación constante, ya que es común la aparición de nuevos softwares, de ahí la importancia de un centro de entrenamiento tecnológico” (Navarro, 2020).

También serán necesarios los “procesos de formación de docentes, capacitación para los maestros como promotores de la creatividad, utilización de la autoevaluación entre los estudiantes para promover la autocrítica como un ejercicio de honestidad y autorregulación, reflexiones sobre el proceso por parte de los profesores” (Borislova y Martínez, 2016), así como adaptación a las nuevas metodologías y recursos que se apoyan con la tecnología para generar así también una evaluación objetiva y consciente.

Navarro (2020) reflexiona además en la capacitación docente como una inversión para el futuro de la educación. Un docente capacitado e ilustrado en las nuevas aplicaciones tecnológicas, didácticas y educativas genera en sí mismo un cambio de mentalidad y análisis sobre su propio quehacer. “Ver el pasado para adecuar lo importante y necesario a la nueva época, en un momento distinto con necesidades diferentes y grandes oportunidades y sobre todo la inclusión de nuevas tecnologías y formas de pensamiento prevalecientes en la actualidad”.

La evaluación a través de la historia ha jugado un papel fundamental como elemento de comparación y valoración de los diversos procesos, productos y servicios, que permiten mirar las características, virtudes y posibilidades que nos ofrecen para tomar decisiones, generamos juicios de valor desde nuestros gustos y afinidades (Fonseca y Morera, 2023). Y se destaca en este punto conceptos subjetivos como: virtudes, juicios de valor, gustos y afinidades, que como hemos visto y revisado en este ejercicio es lo que torna compleja la evaluación.

Además, continúan los autores, la evaluación resulta una mirada crítica en la que se aprende en el contexto, potencia el aprendizaje. La evaluación forma parte integral de la planeación didáctica, y debe tener un sentido en un contexto específico. (Fonseca y Morera, 2023)

Es por ello que, a modo de conclusión, se propone que la evaluación debe ser:

- . Respetuosa y honesta
- . Con claridad
- . Flexible
- . Orientadora
- . Integradora: tomar en cuenta todos los aspectos del

proceso creativo

- . Contextualizada: dar solución según el contexto
- . Enfocada en el aprendizaje: como principal objetivo
- . Ética: tomando en cuenta la integridad académica
- . Acompañada de retroalimentación
- . El error debe mencionarse de manera positiva.

Con respecto a la tecnología, la evaluación, debe ser dinámica, y planificarse a través de proyectos que permitan el desarrollo de los procesos creativos y con ello visualizar de manera directa el aprendizaje de los estudiantes.

CONCLUSIÓN

Finalmente se vislumbran algunas cuestiones sobre la evaluación de los procesos creativos, sobre el boom de la IA y su bienvenida a las aulas. SE abordan también los conceptos de la creatividad y la tecnología innovadora.

En cuanto a la evaluación se sustentan algunos de los elementos que le convierten en uno de los puntales que sostienen el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Es una fuente de información relevante sobre el progreso del estudiante en el aprendizaje
- Aporta conocimiento acerca de la perspectiva del estudiante hacia la actividad y las instrucciones recibidas
- Se pueden conocer las fortalezas y áreas de oportunidad
- Es un ejercicio de comparación y medición crítica, al servicio del conocimiento
- Es un espacio de reflexión para el estudiante y el docente
- Es esencial para una educación eficaz
- Es un compromiso del docente con el estudiante.

Por otra parte, al revisar la evolución del concepto de la creatividad, se comprendieron algunas asociaciones con calificadores como la novedad, la originalidad, imaginación, flexibilidad, el valor y funcionalidad. Se observó que algunos de estos elementos que se le atribuyen a la creatividad se pueden convertir en criterios que nos permiten evaluar los procesos creativos. También se entendió la importancia de fomentar la creatividad en la edad temprana para promover el desarrollo de las aptitudes y actitudes propias de una personalidad creadora.

De igual manera se abordaron los beneficios y desafíos de incluir la tecnología, específicamente la Inteligencia Artificial, en nuestras aulas. Asimismo, se observó que, como con todo cambio, al inicio se encuentra resistencia, pero es prioridad exaltar los beneficios y tratar de minimizar los riesgos para una transición sutil y ágil.

En el campo del arte, seguramente se seguirán abriendo debates respecto a la creación, creatividad y originalidad. Sin embargo, se invita a una reflexión permanente sobre la originalidad; si el cerebro humano es capaz de guardar cualquier impresión sensorial percibida, las creaciones son el producto de lo que circula en este disco duro.

REFERENCIAS

- Aguilera, R. (2017) Evaluación de los modelos creativos de Goldenberg, Mazursky & Solomon para el desarrollo y análisis de anuncios publicitarios. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona. https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl_10803_457906/raah1de1.pdf
- Aldana, G. (1998). *La travesía creativa: asumiendo las riendas del cambio*. Creatividad e Innovación Ediciones.
- Arnheim, R. (1993). *Consideraciones sobre la educación artística*. Paidós.
- Borislova, N., y Martínez, G. (2016). Promoción y evaluación de los procesos creativos dentro de la actividad docente universitaria. *Debates en Evaluación y Currículum/Congreso Internacional de Educación Evaluación 2016*, 2(2). <https://centrodeinvestigacioneducativauatx.org/publicacion/pdf2016/A079.pdf>
- Castillejos López, B. (2022). Inteligencia artificial y entornos personales de aprendizaje: atentos al uso adecuado de los recursos tecnológicos de los estudiantes universitarios. *Educación*, 31(60), 9-24. <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.001>
- Díaz, G. (2023). Andamiaje: a casi medio siglo de su creación. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 14(1). <https://doi.org/10.18861/cied.2023.14.1.3251>
- Fonseca, J., y Morera, L. (2023). *Contribución de la evaluación en los procesos creativos, desarrollados por la educación artística en el centro de interés de artes plásticas y visuales* [Tesis de maestría, Universidad La Salle]. Repositorio Institucional La Salle. https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_docencia/769
- Juca-Maldonado, F. (2023). El impacto de la inteligencia artificial en los trabajos académicos y de investigación. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(S1), 289-296. <https://www.remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/656/662>
- Navarro, M. (2020). La creatividad en la formación del arquitecto, el proceso creativo y las neurociencias. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(20). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.667>

- Pérez, L. (1997). La evaluación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. *La Academia*, 1. http://online.aliat.edu.mx/adistancia/eval_prog/s4/lecturas/T3S4_FASES%20_EVAL_AP_RENDIZAJE.pdf
- Pérez, M., Enrique, J., Carbó, J., y González, M. (2017). La evaluación formativa en el proceso enseñanza aprendizaje. *EDUMECENTRO*, 9(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742017000300017
- Rodríguez, C., Rodríguez, G., y Álvarez, M. (2016). Factores contextuales en la evaluación de un proceso creativo en publicidad. *RICSH. Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 5(9), 150-161. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5433063>
- Salinas, P. (2001). *Estrategias para estimular la creatividad en las aulas de diseño*. <http://cdigital.dgb.uanl.mx/te/1020145968.PDF>
- Vasco, C., y Murcia, N. (2010). Evaluación de la creatividad: una construcción social. *Revista Pedagógica*.
- Vera, F. (2023). Integración de la inteligencia artificial en la educación superior: desafíos y oportunidades. *Revista Electrónica Transformar*, 4(1). <https://www.revistatransformar.cl/index.php/transformar/article/view/84>
- Vicente, M., López, O., Navarro, V., y Cuéllar, F. (2023). Escritura, creatividad e inteligencia artificial: ChatGPT en el contexto universitario. *Comunicar*, 77, 47-57. <https://doi.org/10.3916/C77-2023-04>
- Villavicencio, K. (2023). La perspectiva del diseño gráfico ante la inteligencia artificial. **Revista de Investigación Formativa: Innovación y aplicaciones Técnico-Tecnológicas*, 5*(2). <https://doi.org/10.34070>