

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

THE EVALUATION OF CREATIVE PROCESSES IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

SANDRA GUADALUPE ALTAMIRANO GALVÁN

<https://orcid.org/0000-0001-7498-8355>

sandra.altamiranoglv@uanl.edu.mx

ALMA LILIA MÉNDEZ RAMÍREZ

<https://orcid.org/0000-0001-5076-746X>

alma.mendezrmr@anl.edu.mx

Universidad Autónoma de Nuevo León, México

Recepción: 10 nov 2025

Aprobación: 30 jun 2026

DOI: <https://doi.org/10.36677/eot.voiz0.26948>

RESUMEN

Este estudio aborda la evaluación de la creatividad en educación superior, especialmente en procesos de enseñanza-aprendizaje artísticos. Considera la influencia de la multidisciplinariedad y la Inteligencia Artificial (IA). La investigación está basada en la revisión documental y el análisis crítico, identificando enfoques contemporáneos que conciben la creatividad como competencia transversal vinculada a la innovación educativa. La metodología consistió en sistematizar fuentes académicas y comparar modelos de evaluación, destacando la autoevaluación como práctica reflexiva. Los resultados muestran que la creatividad en la actualidad debe apreciarse no solo por el producto final, sino por el proceso cognitivo y cultural que la sustenta. Se concluye que la evaluación creativa en educación superior requiere integrar dimensiones críticas, sociales y disciplinarias, favoreciendo la mejora continua y la generación de conocimiento.

Palabras clave: creatividad, educación superior, enseñanza, aprendizaje, arte

ABSTRACT

This study examines the evaluation of creativity in higher education, particularly in artistic teaching-learning processes. It considers the influence of multidisciplinary and technologies such as artificial intelligence. The research is based on documentary review and critical analysis, identifying contemporary approaches that conceive creativity as a transversal competence linked to educational innovation. The methodology consisted of systematizing academic sources and comparing evaluation models, highlighting self-assessment as a reflective practice. The results show that creativity today should be valued not only for the final product but also for the cognitive and cultural process that sustains it. It is concluded that creative evaluation in higher education must integrate critical, social, and disciplinary dimensions to foster continuous improvement and the generation of knowledge.

Keywords: creativity, higher education, teaching, learning, art

SANDRA GUADALUPE ALTAMIRANO
GALVÁN, ALMA LILIA MÉNDEZ
RAMÍREZ

*La Evaluación de los Procesos
Creativos ante la Era de la
Inteligencia Artificial*

INTRODUCCIÓN

El artista o creador visual 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 dentro de la dinámica del proceso de evaluación y del escenario de la educación superior, ¿cómo se evalúan los proyectos con elementos subjetivos inherentes al placer estético, al gusto, a las ideologías, al progresismo, inclusión, diversidad, libre expresión y muchas otras posturas que convergen en torno al campo artístico contemporáneo y su contexto tecnológico?

A partir de esta mirada panorámica es que pensamos y buscamos fundamentar la evaluación de estos eventos, que resulta difícil medir y cuantificar debido al proceso subjetivo de construcción de la visualidad. ¿Medimos las cualidades o cualificamos las medidas? ¿Cómo validar el trabajo realizado, la inspiración, sus alcances y el recibimiento? Sin duda, estamos ante un ejercicio reflexivo y no lineal, donde la evaluación debe darse en virtud de decisiones que toma el estudiante y la capacidad de reconfiguración del camino planteado.

Es fundamental, desde el quehacer de la enseñanza-aprendizaje, 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 proceso creativo en un mundo profesional inmerso en el mundo digital. La conexión de la evaluación con el desarrollo profesional, permite la reflexión 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. Es por eso que en este estudio se busca analizar alternativas para la evaluación de las áreas creativas mediante metodologías de enseñanza-aprendizaje aplicadas en la actualidad, ante la constante presencia de la Inteligencia Artificial en los procesos educativos y en el acto creativo.

MARCO TEÓRICO

El desarrollo del conocimiento en la educación superior “alude a competencias transversales asociadas a la innovación educativa, dentro de las cuales la creatividad y el pensamiento creativo —originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración— se convierten en

referentes esenciales para el desarrollo de procesos formativos” (López Cruz, González-Bello y Morales-Holguín, 2023, p.161).

Una definición sobre evaluación es la que indican Fonseca y Morera (2023) y habla de 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.

Al conocer esta información a partir de la evaluación, se ofrecen 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, p.22)

Pérez, Enrique, Carbó y González (2017) mencionan que, dentro de los componentes del proceso de 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 aprendido por los estudiantes 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 fundamental que los profesores conozcan la diferencia que existe entre medir y evaluar. Es posible analizar la diferencia entre los conceptos distanciados por algunas décadas; Livas (1980), citado en Pérez (1997, p.2), 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.

Al respecto de las áreas creativas, Acaso (2019) hace una propuesta sobre derribar la evaluación, como tradicionalmente se conoce, ya que la forma de medir los resultados no es compatible con el arte. Para esta autora es más importante indagar acerca de los procesos y la producción de sentido y la experiencia.

Otra reflexión que no pierde vigencia, es la de Morán (1980), citado en Pérez (1997, p. 7),

que 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 tiene la evaluación educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para hablar sobre creatividad en la actualidad, se 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. 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 lo 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, habla, además, 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 hablar de 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 creativo, el tema del valor artístico entra en el campo de la subjetividad.

Para los procesos creativos, se puede partir de las teorías educativas de Vigotsky (en 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 de esta sucesión de pasos, que nos permiten ir edificando de manera creativa. Si se observa y analiza, es posible encontrar que el proceso creativo es una analogía de la búsqueda de soluciones para un problema.

Sullivan (2006), vincula el acto de creación con el pensamiento crítico, dando lugar a la producción de conocimiento; no los ve como funciones aisladas e independientes, sino en sinergia constante, plantea que la creatividad y su ejercicio cuentan como conocimiento en arte.

Por otro lado, la llegada de la tecnología a la educación, desde sus inicios, generó un fuerte impacto en los procesos metodológicos de enseñanza-aprendizaje. Como sabemos, 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 y Cuéllar, 2023, p.1). 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. Es necesario trabajar las dos caras de la moneda, las oportunidades y los riesgos que se traducen en un abanico de posibilidades para la creación, pero también la comodidad de observar cómo la máquina hace el trabajo, cómo supera expectativas, mientras el humano genera estrategia.

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 y García-Peñalvo, 2023 en De Vicente, López, Navarro y Cuéllar, 2023, p.2)

“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, p.22). Ya hubo un acercamiento durante el confinamiento por la pandemia, el trabajo a la distancia y el uso de aplicaciones que permitieron 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.

Abou Foul y otros autores (2023), mencionan que “esta nueva tecnología está provocando un gran impacto en los trabajos académicos y de investigación” (Juca Maldonado, 2023, p.291), puesto que puede recolectar datos, adaptarse a las necesidades de los proyectos y realizar redacción de escritos.

La IA en 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, p.20). Se vuelve fina la línea entre los beneficios y los desafíos; sin ponerlo en la balanza, sabemos que se inclina hacia ese punto que tememos 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.

Facuy, *et al.* (2025, p.91) mencionan que el uso de la IA “permite a los profesionales optimizar procesos, experimentar con nuevas ideas y personalizar experiencias. Sin embargo, estos avances también plantean interrogantes fundamentales sobre el impacto de estas tecnologías en la creatividad inherente”.

También Villavicencio (2023, p.20) comenta que

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.

El desarrollo de la creatividad en los estudiantes, “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, p.17).

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, p.17): “tanto el pensamiento crítico como el creativo son eje para la construcción del conocimiento. La capacidad crítica del estudiante inicia desde la gestión

de información, seguida de la comprensión lectora para finalizar en la realización de la actividad de aprendizaje”.

METODOLOGÍA

Para este estudio, se empleó un enfoque cualitativo basado en la revisión documental. El corpus incluyó libros y artículos científicos publicados en su mayoría entre 2020 y 2026. Se aplicó un análisis temático para identificar categorías recurrentes en la evaluación de la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo creativo. El estudio consistió en la selección de fuentes y síntesis comparativa de procesos y tipos de proyectos y metodologías que han sido aplicadas en áreas creativas para una mejor evaluación de las mismas, ante la era tecnológica. Dichas metodologías se presentan a continuación en la Tabla 1.

TABLA 1. CUADRO COMPARATIVO DE PROPUESTA DE METODOLOGÍAS PARA LA EVALUACIÓN EN ÁREAS CREATIVAS		
METODOLOGÍA	DESCRIPCIÓN PRÁCTICA	AUTORES / AÑO
Portafolios de aprendizaje	Recopilación de trabajos del estudiante que muestran procesos y productos creativos; permite evaluar evolución y reflexión.	Hugo Trejo González, 2024
Proyectos interdisciplinarios STEAM	Actividades que integran ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas; fomentan pensamiento crítico y creatividad aplicada.	Mariela Samaniego, Nancy Usca, José Salguero, William Quevedo, 2024
Deconstrucción de la evaluación tradicional	Revolución educativa para dejar atrás el paradigma educativo del siglo XIX, dejar de evaluar para investigar, dar mayor visualización al proceso y subrayar el acompañamiento.	María Acaso, 2019
Pruebas de pensamiento creativo de Torrence (TTCT)	Pruebas estandarizadas que miden fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en tareas divergentes.	Gabriela Krumm, Viviana Lemos, Vanessa Arán, 2017
Evaluación mediante Investigación-Acción	Uso de críticas de portafolio, evaluación entre pares y actividades de diseño para capturar procesos creativos.	Amic G. Ho, 2024
Técnicas Creativas para la evaluación	Observación sistemática, encuestas y actividades innovadoras para motivar y captar creatividad en estudiantes.	Mariana de Lurdes Delgado Castillo, Lubis Carmita Zambrano Montes, 2021
Revisión Sistemática de Pensamiento Creativo	Análisis de estudios que destacan aprendizaje experiencial, proyectos artísticos y actividades basadas en la naturaleza.	Maryam Ikram, Buer Song, Ziyang Wang, Ge Tian, 2026

Fuente: Elaboración propia.

A partir de estas metodologías se llevó a cabo un análisis para determinar sus ventajas en la evaluación de procesos creativos, así como su aportación en tiempos de la IA vs. creatividad (Tabla 2), así también, con dicho análisis se pudo determinar su aplicación en el proceso enseñanza-aprendizaje, además de su aplicación práctica en la evaluación (Tabla 3).

DESARROLLO Y ANÁLISIS

En años anteriores, 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 otros tiempos se enfatizó el orden y la secuencia. Hoy se enlistan como deseables ciertos pasos dentro del proceso creativo, como la planeación, investigación, diseño de la novedad y proyección, entre otros elementos. Y ya posteriormente, 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.

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 y habilidad necesaria en la actualidad ante los cambios tan acelerados en todos los ámbitos de la vida, como los avances tecnológicos. Ya que el aprendizaje, según Acaso (2019), se da en las rupturas, lo inesperado, lo que no podemos controlar.

Acaso (2019) también propone el acompañamiento como forma de construcción colectiva. 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. 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.

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.

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

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. No es el propósito evaluar la creación, sino el proceso. 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.

Dentro de este quehacer educativo actual, es importante conocer las ventajas que ofrecen ciertas metodologías para su aplicación en la evaluación de los procesos creativos, para considerar su integración en la práctica, no solo tomando en cuenta el resultado final, sino procesos que llevan a la reflexión, la colaboración, el pensamiento crítico, la retroalimentación, fomentando el aprendizaje significativo, y es por ello que se muestra a continuación en la Tabla 2.

TABLA 2. CUADRO COMPARATIVO DE VENTAJAS DE LAS METODOLOGÍAS PARA LA EVALUACIÓN DE PROCESOS CREATIVOS			
METODOLOGÍA	IMPORTANCIA EN PROCESOS CREATIVOS	VENTAJAS EN EVALUACIÓN	APORTACIÓN EN TIEMPO DE LA IA VS CREATIVIDAD
Portafolios de aprendizaje	Permiten visualizar el proceso creativo, la evolución y la reflexión del estudiante.	Evidencia tangible y longitudinal del desarrollo creativo.	Refuerzan la autenticidad del trabajo humano, mostrando procesos únicos que la IA no puede replicar.
Proyectos interdisciplinarios STEAM	Integran diversas áreas del conocimiento, fomentando pensamiento crítico y creatividad aplicada.	Promueven aprendizaje significativo y colaboración.	Contrarrestan la homogeneización de ideas generadas por IA al estimular conexiones originales entre disciplinas.
Deconstrucción de la educación tradicional	Rompe formatos, es significativa, corporal y situada al ser experiencial; se centra en la evolución y las decisiones.	Deja de ser un instrumento de control; se convierte en herramienta de investigación	Al centrarse en el proceso, experiencia, relaciones y decisiones, permite a los estudiantes utilizar la IA de manera crítica, como una herramienta para la investigación.

Pruebas de pensamiento creativo de Torrence (TTCT)	Miden habilidades divergentes como fluidez, flexibilidad y originalidad.	Resultados estandarizados y comparables.	Ayudan a identificar creatividad genuina frente a respuestas automatizadas, diferenciando pensamiento humano de patrones algorítmicos.
Evaluación mediante Investigación-Acción	Involucra a estudiantes y docentes en coevaluación, captando motivación y pensamiento crítico.	Favorece retroalimentación inmediata y mejora continua.	Fortalece la dimensión social y colaborativa de la creatividad, que la IA no puede sustituir.
Técnicas Creativas para la evaluación	Motivan a los estudiantes mediante actividades innovadoras y observación sistemática.	Incrementan participación y compromiso en el aula.	Mantienen viva la espontaneidad y la imaginación juvenil, evitando dependencia excesiva de herramientas automáticas.
Revisión Sistemática de Pensamiento Creativo	Identifica tendencias y prácticas efectivas en la enseñanza de la creatividad.	Ofrece evidencia científica para fundamentar decisiones pedagógicas.	Permite reconocer prácticas que preservan la creatividad humana frente al riesgo de estandarización por IA.

Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a los portafolios de aprendizaje, Aquino Merán (2022) en Trejo González (2024, p.3) menciona que “esta evaluación considera al aprendiz como el actor principal de las actividades promoviendo la cooperación y la autorregulación del aprendizaje”, además de que “se trata de una evaluación centrada mayoritariamente en procesos más que en resultados” (Ahumada, 2005, p.12). En el portafolio se compilan evidencias creadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y supone la reflexión, el pensamiento crítico, la aplicación de criterios y rúbricas, así como la autoevaluación del mismo, lo que permite un análisis del proyecto y refuerza su autenticidad.

En lo que respecta a los proyectos interdisciplinarios STEAM por sus siglas en inglés: Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas

aplican enfoques interdisciplinarios como metodologías educativas predominantes para fomentar pensamiento creativo. Las técnicas identificadas incluyen proyectos interdisciplinarios, prácticas artísticas, actividades basadas en la naturaleza y el uso de herramientas digitales. Las habilidades centrales identificadas incluyen originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. (Samaniego, Usca, Salguero y Quevedo, 2024, p.1)

La deconstrucción de la educación tradicional no elimina la evaluación en el terreno de la creación dentro de la educación artística, sino que la redefine para mostrarla como la posibilidad del proceso dialéctico, reflexivo y crítico, similar al que se realiza en el ámbito de la investigación (Acaso, 2019).

“La prueba verbal del TTCT se basa en múltiples respuestas a estímulos que son puntuadas según, fluidez (número de ideas), flexibilidad (diferentes perspectivas), y originalidad (capacidad para producir ideas o soluciones lejos de lo obvio y común)” (Krumm, Lemos y Arán, p.278).

En la investigación-acción dentro de las técnicas de educación no tradicionales, “la evaluación entre pares y las actividades basadas en el diseño como estrategias viables permiten analizar el proceso creativo presente en el trabajo estudiantil” (Ho, 2024, p.26), desarrollando un aprendizaje integral, colaborativo y significativo.

“Las técnicas creativas para la evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje (...) tratan de captar la atención de los estudiantes, combinando fundamentos académicos con criterios innovadores, lo cual motiva a los estudiantes y mejora el proceso educativo” (Delgado y Zambrano, 2021, p.40).

En la revisión sistemática del pensamiento creativo se identifican tendencias o estudios para la fundamentación de la enseñanza creativa. “El proceso creativo integra el pensamiento crítico, que busca nuevas perspectivas, con el pensamiento vertical, y se centra en la elaboración y la evaluación objetiva, asegurando un enfoque equilibrado hacia la innovación” (Ikram, Song, Wang y Tian, 2026, p.1).

Como se ha visto, estas metodologías aportan beneficios y ventajas en la evaluación de los procesos creativos y, además, pueden ser de gran aportación en tiempos en los cuales la tecnología o la IA ponen en tela de duda la autenticidad de los proyectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, también es importante analizar cómo se pueden aplicar en el acto educativo y en la práctica evaluativa, lo cual se muestra en la Tabla 3.

**TABLA 3. CUADRO COMPARATIVO: APLICACIÓN EN ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
Y EVALUACIÓN**

METODOLOGÍA	APLICACIÓN DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	APLICACIÓN PRÁCTICA EN EVALUACIÓN
Portafolios de aprendizaje	Los estudiantes recopilan trabajos, reflexiones y proyectos que muestran su evolución creativa.	Se evalúa tanto el producto final como el proceso, valorando progresos y autoevaluación.
Proyectos Interdisciplinarios (STEAM)	Se diseñan actividades que integran ciencia, arte y tecnología para fomentar pensamiento crítico.	La evaluación se centra en la capacidad de conectar disciplinas y generar soluciones innovadoras.
Deconstrucción de la educación tradicional	Observar los procesos de manera crítica, documentando las decisiones, rupturas e interpretar el camino recorrido	Acompañar la investigación del acto creativo por medio de preguntas dirigidas a la evolución y toma de decisiones y registrar las experiencias, rupturas y la construcción de sentido colectivo.
Pruebas de pensamiento creativo de Torrence (TTCT)	Se aplican pruebas de pensamiento divergente en actividades creativas.	Se califican indicadores como fluidez, flexibilidad y originalidad, con resultados comparables.
Investigación-Acción	Docentes y estudiantes colaboran en proyectos, críticas de portafolio y coevaluación.	La evaluación se realiza mediante retroalimentación continua y análisis de procesos creativos.
Técnicas Creativas para la evaluación	Se aplican dinámicas innovadoras, observación sistemática y encuestas para motivar.	Se evalúa la participación, la innovación en las respuestas y la motivación del alumnado.
Revisión Sistemática de Pensamiento Creativo	Se analizan estudios y prácticas efectivas para fundamentar la enseñanza creativa.	La evaluación se apoya en evidencia científica y en la identificación de mejores prácticas.

Fuente: Elaboración propia.

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.

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

Pérez *et al.* (2017) mencionan la importancia de ver más allá del valor numérico asignado a un trabajo estudiantil, observando a detalle el proceso para entender y mejorarlo. 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 a utilizar para ello se tornan diversos o incluso complejos, como los ya analizados.

También serán necesarios los “procesos de formación de docentes, capacitación para 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, p.389), así como adaptación a las nuevas metodologías y recursos que se apoyan con la tecnología para generar así también una evaluación objetiva y consciente.

Conjugar el intelecto, experiencias e 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.

“La creatividad y la originalidad son componentes esenciales del pensamiento crítico y analítico, y su omisión en la evaluación puede resultar en una visión reduccionista del aprendizaje” (Llanos, 2025, pp.75-76). Además, la evaluación resulta una mirada crítica en la que se aprende en el contexto, potenciando el aprendizaje. Es por ello fundamental, la aplicación de metodologías innovadoras que permitan desarrollar habilidades y competencias en los estudiantes, dentro de un contexto cercano a la realidad, pero además que visualicen el proceso y el conocimiento de los estudiantes a partir de sus reflexiones, desarrollo del pensamiento crítico y soluciones estratégicas a problemáticas contextualizadas en escenarios de actualidad.

SANDRA GUADALUPE ALTAMIRANO
GALVÁN, ALMA LILIA MÉNDEZ
RAMÍREZ

*La Evaluación de los Procesos
Creativos ante la Era de la
Inteligencia Artificial*

CONCLUSIÓN

Finalmente, se vislumbran algunos aspectos sobre la evaluación de los procesos creativos, el boom de la IA y su bienvenida a las aulas. 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 entienden algunas asociaciones con cualificadores como la novedad, la originalidad, imaginación, flexibilidad, el valor y funcionalidad. Así, algunos de estos elementos que se le atribuyen a la creatividad se pueden convertir en criterios que permiten evaluar los procesos creativos.

De igual manera, se reflexiona sobre los beneficios y desafíos de incluir la tecnología, específicamente la Inteligencia Artificial, en las aulas, que como con todo cambio, al inicio se encuentra resistencia, pero se deben 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, es importante reflexionar sobre la originalidad; si el cerebro es capaz de guardar cualquier impresión sensorial percibida, las creaciones son el producto de lo que circula en este disco duro. El estudiante debe reflexionar de manera crítica sobre lo adquirido sensorialmente a través de la cultura visual de su entorno.

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 como ruptura

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 aplicación de metodologías de evaluación en las áreas creativas puede generar un puente para equilibrar el uso de la Inteligencia Artificial con la originalidad y autenticidad del pensamiento humano. Las metodologías como los portafolios, los proyectos interdisciplinarios, la deconstrucción de la educación tradicional, técnicas creativas, investigación-acción, las pruebas de pensamiento creativo de Torrence (TTCT) y la revisión sistemática del pensamiento creativo, permiten evaluar procesos, identificar reflexiones e impulsar las colaboraciones humanas, lo cual ayuda a preservar la originalidad, la motivación y la creatividad.

SANDRA GUADALUPE ALTAMIRANO
GALVÁN, ALMA LILIA MÉNDEZ
RAMÍREZ

*La Evaluación de los Procesos
Creativos ante la Era de la
Inteligencia Artificial*

REFERENCIAS

- Acaso, M. (2019). *Reduvolution. Hacer la revolución en la educación*. Paidós.
- Aguilera, R. (2017). *Evaluación de los modelos creativos de Goldenberg, Mazursky y Solomon para el desarrollo y análisis de anuncios publicitarios*. Universidad Autónoma de Barcelona. https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl_10803_457906/raah1de1.pdf
- Ahumada, P. (2005). La evaluación auténtica: un sistema para la obtención de evidencias y vivencias de los aprendizajes. *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, (45), 11-24. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333329100002.pdf>
- 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*. Año 2, número 2. <https://centrodeinvestigacioneducativauatx.org/publicacion/pdf2016/A079.pdf>
- Castillejos, 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://dx.doi.org/10.18800/educacion.202201.001>
- Delgado Castillo, M. L., y Zambrano Montes, L. C. (2021). Técnicas creativas para la evaluación del aprendizaje en los estudiantes de bachillerato. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 6(3), 40-51. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512928>
- De Vicente, M., López, O., Navarro, V., y Cuéllar, F. (2023). Escritura, creatividad e Inteligencia Artificial . ChatGPT en el contexto universitario. *Revista Comunicar*, 77, 47-57. <https://doi.org/10.3916/C77-2023-04>
- 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>
- Facuy, J., Santillan, S., Soria, R. y Toledo, A. (2025). La mente creativa del diseñador vs el impacto de la Inteligencia Artificial en el diseño gráfico: nuevas herramientas y métodos creativos. *Ethos Scientific Journal*, 3(1), 89-102. <https://doi.org/10.63380/esj.v3n1.2025.90>
- 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 para obtener el grado de maestría en docencia. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad La Salle. <https://ciencia.lasalle.edu.co/server/api/core/bitstreams/d28f1576-7bbc-4987-8ea1-93b23cf4a54e/content>
- Ho, A. (2024). Assessing Creativity in Higher Education: An Action Research Approach to Developing Effective Assessment Methods in Creative Education. En S. Nazir y L. Reinerman-Jones (eds.), *Training, Education, and Learning Sciences. AHFE (2024) International Conference. AHFE Open Access*, vol. 155. AHFE International, USA. <https://doi.org/10.54941/ahfe1005387>

- Ikram, M., Song, B., Wang, Z., y Tian, G. (2026). Mapping the landscape of students' creative thinking ability: A systematic literature review and future pathways. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1692056>
- Juca-Maldonado, F. (2023). El impacto de la Inteligencia Artificial en los trabajos académicos y de investigación. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(1), 289-296. <https://www.remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/656/662>
- Krumm, G., Lemos, V. y Arán, V. (2017). Test de pensamiento creativo de Torrance (TTCT) - Verbal Forma B: Normas para adolescentes y adultos jóvenes argentinos. *Anuario de Investigaciones*, vol. XXIV, pp. 277-284. Universidad de Buenos Aires.
- López-Cruz, E., González-Bello, E. y Morales-Holguín, A. (2023). Fomento de creatividad y pensamiento creativo como innovación de la educación superior. *Zincografía*, 7(13), 161-185. <https://doi.org/10.32870/zcr.v7i13.197>
- Llanos Torrico, B. (2025). La evaluación educativa en la era de la Inteligencia Artificial. *Educación Superior*, 12(1), 70-85. <https://doi.org/10.53287/undf7848pz650>
- Pérez, L. (1997). La evaluación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. *La Academia*, 1. <https://studylib.es/doc/7221012/la-evaluaci%C3%B3n-dentro-del-proceso-ense%C3%B1anza?p=2>
- 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?pid=S2077-28742017000300017&script=sci_arttext
- Rodríguez, C., Rodríguez, G. y Álvarez, M. (2016). Factores contextuales en la evaluación de un proceso creativo en publicidad. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas (RICSH)*, 5(9). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5433063>
- Samaniego, M., Usca, N., Salguero, J. y Quevedo, W. (2024). Creative Thinking in Art and Design Education: A Systematic Review. *Educ. Sci.* 14(2). <https://doi.org/10.3390/educsci14020192>
- Sullivan, G. (2006). Research Acts in Art Practice. *Studies in Art Education*, 48(1).
- Trejo González, H. (2024). Evaluación auténtica en contexto universitario a través de portafolios electrónicos de aprendizaje. *Revista Portuguesa de Educação*, 37(2). <https://doi.org/10.21814/rpe.29644>
- 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>
- Villavicencio, K. (2023). La perspectiva del diseño gráfico ante la Inteligencia Artificial. *Revista de Investigación Formativa: Innovación y aplicaciones técnico-tecnológicas*, (2). <https://doi.org/10.34070.24>