

Tipo de artículo: Artículo original  
Temática: Educación a Distancia y Tecnologías para la Educación  
Recibido: 11/12/19 | Aceptado: 20/02/2020 | Publicado: 02/03/2020

## Desarrollo de la creatividad en cursos a distancia a través de entornos virtuales de aprendizaje

### *Developing creativity in distance courses through virtual learning environments*

Liliana A. Casar Espino<sup>1\*</sup>, Manuel Villanueva Betancourt<sup>2</sup>, Noralbis De Armas Rodríguez<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Centro Nacional de Educación a Distancia, Universidad de Ciencias Informáticas, Carretera a San Antonio de los Baños, Km 2 ½, Torrens, Boyeros. La Habana, [lily@uci.cu](mailto:lily@uci.cu)

<sup>2</sup> Dirección de Historia y Marxismo Leninismo, Universidad de Ciencias Informáticas, Carretera a San Antonio de los Baños, Km 2 ½, Torrens, Boyeros. La Habana, Cuba. [manuelvb@uci.cu](mailto:manuelvb@uci.cu)

<sup>3</sup> Centro Nacional de Educación a Distancia, Universidad de Ciencias Informáticas, Carretera a San Antonio de los Baños, Km 2 ½, Torrens, Boyeros. La Habana, Cuba. [noralvis@uci.cu](mailto:noralvis@uci.cu)

\* Autor para correspondencia: [lily@uci.cu](mailto:lily@uci.cu)

---

#### Resumen

Si bien la educación a distancia, por sí misma, reclama de un enfoque creativo de los recursos pedagógicos utilizados, no siempre es lo que sucede. A partir de la revisión y valoración de cursos a distancia se ha detectado que en ocasiones se diseñan tareas y actividades que no exigen una actitud creativa y reflexiva por parte del estudiante. Los autores se proponen compartir sus valoraciones y experiencias en la investigación sobre la creatividad, que les ha permitido identificar un conjunto de recomendaciones para diseñar tareas creativas en los cursos a distancia en el entorno virtual de aprendizaje que contribuyan a estimular la creatividad en los estudiantes. En el trabajo se abordan algunas de las experiencias en el diseño y ejecución de un curso de posgrado a distancia para el desarrollo de la creatividad en los entornos virtuales de aprendizaje impartido por un colectivo de profesores del CENED.

**Palabras clave:** creatividad, cursos a distancia, entorno virtual de aprendizaje

#### Abstract

*Although distance education as such claims – demands for a creative approach in the use of the pedagogical resources employed, it is not always the case. Based on our experience in reviewing and validating analyzing distance courses, it has been noticed that sometimes the tasks and activities designed do not demand a creative and reflexive attitude from the student. The authors intend to share their thoughts and experiences in researching about creativity that have allowed them to identify a set of recommendations for designing creative tasks for distance courses in virtual learning environments to foster students' creativity. In this paper, some experiences in designing*

*and carrying out a distance postgraduate course for developing creativity in the virtual learning environment taught by a team of professors from CENED are also presented.*

***Kew words:*** *creativity, distance courses, virtual learning environment*

---

## **Introducción**

En el siglo XXI el desarrollo de la creatividad continúa siendo uno de los grandes problemas globales relativos a la educación. La nueva época impone a la educación el reto de desarrollar la creatividad en todas las esferas de la actividad humana, dado que las personas, las comunidades y las sociedades únicamente se podrán adaptar a lo nuevo y transformar su realidad mediante una imaginación e iniciativa creadoras. En tales condiciones es evidente que el hombre de hoy reclama con urgencia una educación que le permita convertirse en arquitecto consciente de su porvenir, lo cual lleva implícito un alto componente creativo. Se requiere entonces de acciones educativas que hagan competentes a las personas para adaptarse a lo nuevo y transformar su realidad mediante el permanente desarrollo de la creatividad como dimensión de una cultura general.

En la actualidad no se concibe una educación que no tribute enfáticamente al desarrollo de la creatividad, pues la intensa dinámica de las tecnociencias actuales, y especialmente la informática, están indisolublemente ligadas a los procesos de innovación y creación para el desarrollo. A los profesionales talentosos los distingue especialmente la calidad y cantidad de sus resultados creativos relevantes socialmente válidos.

La compleja sociedad actual con la nueva y diversa proporción de actores y fuerzas sociales que confluyen en ella, así como el impacto creciente de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en todos los ámbitos de la vida social (Morin, 1996), han dado lugar a la aparición de nuevos cuestionamientos acerca de la creatividad y su desarrollo en los alumnos EAD.

El Centro Nacional de Educación a Distancia (CENED) tuvo entre sus tareas fundamentales el diseño de un Modelo de Educación a Distancia de la Educación Superior Cubana, según el cual, en el contexto actual, la red de universidades cubanas, está llamada a potenciar la educación a distancia, bajo los nuevos paradigmas educativos y

apoyada por modernas y avanzadas tecnologías que ofrecen disímiles oportunidades a los educadores y brindan una mayor flexibilidad en la realización de los estudios universitarios y de posgrado (CENED, 2016).

Para lograr la aplicación de este modelo, se hace imprescindible capacitar a los profesores ante los nuevos retos que la modalidad a distancia y la semipresencialidad exigen. Si bien la educación a distancia (EAD), por sí misma, reclama de un enfoque creativo de los recursos pedagógicos utilizados, no siempre es lo que sucede. En ocasiones lo que ocurre es la utilización de las nuevas tecnologías con un modelo pedagógico tradicional.

Por lo tanto, se hace necesario brindar a los profesores una comprensión profunda de la creatividad, sus bases teóricas y las vías para su desarrollo en los profesores para diseñar cursos creativos que fomenten a su vez el desarrollo de la creatividad en los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje con el apoyo de los EVEA.

Atendiendo a ello, se plantea la siguiente interrogante ¿Cómo contribuir al desarrollo de la creatividad de los profesores para el diseño de cursos creativos a distancia en los EVEA?

Por lo que el objetivo de la investigación es diseñar un curso sobre creatividad en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVEA) para actualizar y entrenar a profesores universitarios en el desempeño de una docencia creativa.

## **Materiales y métodos**

Este trabajo es el resultado de la participación en proyectos y cátedras que estudiaron el tema de la inteligencia, la creatividad y el talento, durante varios años, e incluye la tesis doctoral de uno de sus autores, por lo que es un largo proceso de maduración y aplicación en diferentes contextos educativos.

Principalmente desde el paradigma histórico-cultural, con base dialéctico-materialista, haciendo una negación dialéctica a los demás paradigmas, y de esencia cualicuantitativa, se pueden mencionar, como métodos teóricos utilizados preferentemente: análisis-síntesis, histórico-lógico, inductivo-deductivo, los cuales permitieron llegar a la esencia de los fenómenos estudiados. Como método empírico se utilizó fundamentalmente el análisis de documentos. Para el diseño del curso se realizó una búsqueda de los principales referentes y autores que han trabajado la creatividad en particular (Borroto, 2011); (Chibás, 2012) y (Villanueva, 2014 y 2017) quienes han abordado la temática relacionada con el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones así como la relación de la creatividad con el desarrollo del talento.

Se analizaron las experiencias desarrolladas en este sentido, en especial por (Chibás 2014) en cuanto a la gestión de la creatividad en entornos virtuales de aprendizaje colaborativos, así como los factores a considerar en el diseño de cursos que contribuyan al desarrollo de la creatividad a partir de los cuales se hizo una selección de aquellos que se consideraron más relevantes para las necesidades de los estudiantes potenciales.

### **Concepción de Creatividad**

La concepción filosófica que sirve de sustento teórico a este trabajo, es la dialéctico-materialista, expresada sociopsicológicamente a través del paradigma histórico-cultural, según el cual: "La inteligencia y los talentos se desarrollan en la interacción de la persona con su medio, con la cultura y la sociedad. Todo hombre sano es portador de este potencial, susceptible de emerger y realizarse, y, en este sentido, es vital el rol de la educación para el proceso de crecimiento intelectual y personal, de naturaleza social, modelable, modificable, interactiva" (Vygotsky, 1987).

Se parte de considerar que la personalidad tiene tres componentes fundamentales: el biológico, el social y el psicológico, en ese orden. Sin profundizar en el componente biológico, se considera indispensable hacer referencia a lo indicado por el eminente especialista De Bono, el que sentencia, desde lo anátomo-fisiológico: "El propósito esencial del pensamiento es abolir el pensamiento. Y más adelante, en la misma obra: "La mente está diseñada para ser brillantemente no creativa. Si fuera algo más, resultaría bastante inútil" (De Bono, 1991).

Luego, la creatividad tiene que ser resultado de un esfuerzo intenso, consciente, prolongado, valiente, puesto que implica algo diferente, nuevo, contradictorio con lo existente, establecido por la costumbre.

En cuanto a la relación personalidad creatividad, resulta indispensable citar a una destacada psicóloga cubana actual, según la cual: "La unidad de lo afectivo y lo cognitivo es considerada la célula esencial de la regulación del comportamiento por la personalidad, y los intentos para enseñar a pensar y a crear no deben desconocerla". Esta misma autora expresa más adelante dos ideas que están en el fundamento de este trabajo: "La creatividad ha quedado para muchos, más cerca de los procesos afectivo-motivacionales y de la personalidad que del pensamiento" Y: "La personalidad no se desarrolla simplemente por lo que el individuo hace, sino fundamentalmente por el sistema de comunicación donde se inserta ese hacer" (Mitjanz, 1997).

Todas las ideas anteriores, conducen directamente a la idea de que la creatividad es expresión de la implicación profunda de la personalidad en una esfera concreta de la actividad, y es producto de la optimización de sus capacidades, en relación con fuertes tendencias motivacionales, donde el sujeto de la actividad está intensamente implicado en su integridad personalógica.

La creatividad en el caso de Cuba, ha sido abordada por muchos especialistas, entre los cuales se puede citar a: Mitjás, 1995,1997), (Martínez, 1998),(Borroto, 2003), (Macías, 2009), (Lorenzo, 2013), (Villanueva, 2014 y 2017). Esto evidencia la importancia que la comunidad científica cubana atribuye a ese tema para el desarrollo de la personalidad y sus implicaciones sociales y económicas para el país.

El trabajo de investigación de varios años ligado a cátedras y proyectos, sobre el desempeño intelectual, condujo a concebir la Creatividad como: una configuración psicológica, dinámica y singular, condicionada históricamente, relacionada con el proceso y resultado de la construcción de conocimientos y productos novedosos que satisfacen las exigencias tecnocientíficas y sociales contemporáneas (Villanueva, 2017).

Además, no se concibe en la actualidad una educación que no tribute enfáticamente al desarrollo de la creatividad, pues la intensa dinámica de las tecnociencias actuales, y especialmente la informática, está indisolublemente ligada a los procesos de innovación y creación para el desarrollo. Actualmente a los profesionales talentosos los distingue especialmente la calidad y cantidad de sus resultados creativos relevantes socialmente válidos.

### **La creatividad en los cursos a distancia a través de los EVEA**

Como se establece en el Artículo 61 de la Resolución no. 140 /19 Reglamento de la educación de posgrado de la República de Cuba, “La educación a distancia es una modalidad educativa donde el proceso de formación y desarrollo se realiza en espacios y tiempos distintos entre sus participantes, con el uso de diversos recursos educativos y tecnologías para estimular la autogestión del estudiante; esta favorece la comunicación multidireccional a través de diferentes vías, la interacción mediada, el estudio independiente, el aprendizaje autónomo, colaborativo y personalizado.”

Estas características conllevan a la necesidad de poner a disposición de los estudiantes todos los recursos para que puedan desarrollar las competencias y habilidades críticas y **creativas** necesarias que le permitan la autogestión de su aprendizaje, y es aquí donde desempeñan un papel fundamental las tecnologías de la información y la comunicación. Si bien la introducción de las tecnologías y los entornos virtuales de aprendizaje significaron un viraje en las concepciones iniciales de la educación a distancia en cuanto a la integración de las TIC al proceso de enseñanza - aprendizaje en la educación superior y a las posibilidades de acceso a la información, las primeras versiones de la web comenzaron a mostrar algunas limitaciones: los primeros EVA, basados en la web 1.0, Una de ellas fue la interactividad del usuario. Otra limitación fue la imposibilidad de permitir una permanente comunicación con los profesores autores del curso o la asignatura en el EVA, y menos aún con sus compañeros (los demás alumnos), para conjuntamente realizar las tareas docentes planteadas, compartir criterios, consultar ideas, trabajar en grupo (Hennessey & Dionigi, 2013).

Con la llegada de la Web 2.0 y la Web 3.0 se abrieron amplias posibilidades para el trabajo colaborativo de profesores y estudiantes, e incluso de otros actores, en el proceso de enseñanza- aprendizaje a través de los EVA (Hennessey & Dionigi, 2013). Sin embargo, otra inquietud comenzó a preocupar a los profesores (coordinadores, tutores y creadores de contenido) en cuanto a en qué medida los nuevos EVA son capaces de estimular la **creatividad** en los estudiantes. Entre los errores más comunes está la creencia de que por sí sola la existencia de la Web 2.0 y la 3.0 garantizarían la enseñanza creativa. Es por ello que en la actualidad se investiga sobre la estimulación de la creatividad de los alumnos de la EAD mediante la interactividad con los EVA y el aprovechamiento de sus potencialidades para trabajar de forma colaborativa con sus colegas y profesores en la resolución de problemas mediante la ejecución de tareas individuales y grupales (Palloff & Pratt, 2002; Okada, 2011).

Es necesario también destacar que no se debe ver este proceso apenas como una cuestión de aplicar las técnicas de creatividad tradicionales en el ámbito virtual, sino que se trata de tener un modelo de gestión creativa de los ámbitos virtuales, que incluya también la utilización de las técnicas de creatividad (Chibás, 2012a). Surge entonces otra interrogante ¿Cómo contribuir al desarrollo de la creatividad de los estudiantes mediante los EVA?

## **Resultados y discusión**

A partir de las valoraciones anteriores, se diseñó el curso de posgrado **“La creatividad en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVEA)”**, con el objetivo de actualizar y entrenar a profesores universitarios en el desempeño de una docencia creativa, que a su vez tribute al desarrollo de la creatividad en los estudiantes mediante un proceso de enseñanza -aprendizaje mediado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), particularmente en los EVEA.

El objetivo general del curso está enfocado a diseñar tareas docentes creativas en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje (EVEA) para su empleo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se estructuró en dos temas que se corresponden con su organización en el Aula Virtual del CENED, y se encuentra en la dirección web: <http://aulacened.uci.cu/>

En el tema 1 **“Bases teóricas del desarrollo de la creatividad”**, se abordaron los siguientes contenidos: Funcionamiento mental y creatividad. Conceptos y definiciones fundamentales de creatividad. Principales enfoques en la investigación de la creatividad y las barreras al desarrollo de la creatividad.

**En el tema 2 “Estrategias y técnicas para la estimulación de la creatividad a través de los EVEA”** se abordaron los siguientes contenidos: Las tareas docentes creativas en los EVEA. Técnicas para la estimulación de la creatividad. Las estrategias educativas como vía para la estimulación de la creatividad.

Se debe destacar que para el diseño del curso se tuvo en cuenta que las tareas fueran creativas, se potenció el uso de las herramientas síncronas y asíncronas para la tutoría virtual para lo que se emplearon los fórum de discusión, chats, entre otras formas. En todas las actividades se propiciaba el pensamiento creativo y reflexivo no solo desde el punto de vista teórico, sino práctico en el análisis de las asignaturas o cursos que impartían los profesores matriculados en el curso y las posibilidades de aplicar las técnicas e instrumentos en el diseño de sus cursos y asignaturas para contribuir al desarrollo de la creatividad.

El curso fue impartido en la modalidad a distancia y como tal las formas de enseñanza fueron las propias de esta modalidad. Se emplearon los espacios digitales, la gestión de la información y el conocimiento en los EVEA, la independencia cognitiva, la comunicación y el trabajo colaborativo y creativo, como parte de las tendencias actuales y

transformaciones inherentes a una enseñanza desarrolladora en el contexto educativo universitario, con integración de las TIC.

Se trabajó en el diseño de actividades para el trabajo grupal y colaborativo, los tipos de ayudas a ofrecer durante la tutoría y su instrumentación, la estimulación de la activación y regulación del aprendizaje, las diversas formas de evaluación (particularmente la coevaluación y autoevaluación), todo esto con el aprovechamiento de las potencialidades que brindan los entornos virtuales de aprendizaje.

Las tareas se diseñaron de forma tal que promovieran la creatividad, al combinar de forma armónica y equilibrada las actividades multimedia con actividades que dan preferencia a una media de tareas online con off-line; de actividades presenciales y en Internet, así como de tareas síncronas y asíncronas.

Se utilizaron más las tareas con preguntas abiertas y se propició el uso de técnicas de creatividad como: tormenta de ideas (brainstorming), método de los seis sombreros, entre otras donde los estudiantes tengan posibilidad de desarrollar su creatividad. Se evitaron las tareas con preguntas cerradas o de alternativas.

Se promovió en los participantes el análisis online vía chat y off-line vía fórum de debate de situaciones relacionadas con la práctica docente real en sus asignaturas y cursos en cuanto al tema de creatividad, lo que estimulaba la cooperación a través de tareas colectivas que implicaban la investigación conjunta y la realización de actividades colaborativas. Estas tareas que estimulaban de forma explícita la creatividad, los análisis y lecturas diferentes de la realidad, en los que los participantes aportaban sus propios puntos de vista y brindaban soluciones creativas a posibles problemas a resolver en el diseño de sus asignaturas. En este curso la función del tutor era dialógica y se destacaba su rol de mediador y facilitador del proceso.

Un rasgo que ha caracterizado este curso es que los participantes experimentan a través de las propias acciones lo que es el aprendizaje creativo de forma que les ayude a una mejor comprensión de la creatividad y las técnicas y estrategias para su desarrollo desde lo vivencial y lo puedan incorporar a su práctica educativa en el diseño de cursos y asignaturas que promuevan la creatividad a través de los EVEA.

La evaluación del curso estuvo centrada fundamentalmente en la participación de los estudiantes en las actividades frecuentes a desarrollar a través del aula virtual y de un trabajo final que consistió en el diseño de un sistema de tareas creativas que estimularan la creatividad en los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de su asignatura o curso que imparte. En las rúbricas para la evaluación de cada actividad ya fuera autoevaluativa o evaluativa, se incluyó el indicador creatividad como uno de los aspectos a tener en cuenta para conformar el criterio de evaluación.

## **Conclusiones**

La gran cantidad, variedad y actualidad de las concepciones sobre creatividad, en especial de su desarrollo a través del uso de la TIC y las investigaciones realizadas al respecto, muestran que esta temática constituye un campo de investigación muy activo.

El estudio realizado demuestra que si bien la inclusión de las tecnologías ha permitido un mayor y mejor acceso a la información, así como una mayor interactividad entre los participantes en los cursos a distancia, no es menos cierto que si queremos lograr profesionales creativos, autónomos y altamente calificados, debemos pensar en cómo hacer un diseño creativo de nuestros cursos que contribuyan a desarrollar la creatividad en estos nuevos entornos. No se trata de incorporar técnicas y estrategias creativas a la usanza de la educación presencial, sino de combinar de forma armónica los recursos y herramientas que nos brindan las tecnologías para lograr nuestro propósito.

El análisis de los resultados en el diseño y el desarrollo del curso permitieron arribar a las siguientes conclusiones:

- Alto grado de satisfacción de los participantes en el curso con la formación recibida, lo que les ha permitido aplicar los conocimientos adquiridos en su actividad profesional.
- La calidad de los trabajos realizados muestra cómo es posible incorporar de forma creativa e individualizada lo aprendido en el curso al diseño de sus asignaturas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.
- Necesidad de realizar un seguimiento, mediante la aplicación de algunas técnicas de observación participativa u otra que se considere adecuada, para validar en las asignaturas y cursos diseñados su influencia en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

## **Referencias**

- BORROTO, G. La creatividad en los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) Monografía Digital. Editorial Cujae, 2011, p.4-6
- CENED (2016). Modelo de Educación a Distancia de la Educación Superior Cubana. Centro Nacional de Educación a Distancia.
- CHIBÁS, F. Creatividad + Dinámica de Grupo = Eureka. La Habana, Pueblo y Educación, 2012.190 p.
- CHIBÁS, F. BORROTO, G. Gestión de la creatividad en entornos virtuales de aprendizaje colaborativos: Un proyecto corporativo de EAD Comunicar, 2014 n° 43, v. XXII, | Revista Científica de Educomunicación |
- DE BONO, E. Aprender a pensar. Barcelona, Editorial Petancor B. V. 1991. 187 p.
- HENNESSEY, A. & DIONIGI, R.A. Implementing cooperative learning in Australian primary schools: Generalist teachers' perspectives. Issues in Educational Research, 2013. [Consultado el 10 septiembre de 2018] Disponible en: <http://goo.gl/-VhMg7y>.
- LORENZO, R. Talento, Creatividad, Empresa. La Habana. Editorial Academia. 2013.158 p.
- MITJÁNS, A. Creatividad, Personalidad y Educación. La Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1995. 154 p.
- MITJÁNS A. Cómo desarrollar la creatividad en la escuela. En: Rodríguez, P. Pensar y Crear. Educar para el cambio. La Habana: Editorial Academia, 1997, p.132-173
- MORIN, E. O problema epistemológico da complexidade. Lisboa: Publicações Europa-América. 1996
- OKADA, A. Colearn 2.0: Refletindo sobre o conceito de coaprendizagem via REAs na Web 2.0. In Barros, D. & al. Educação e tecnologias: reflexão, inovação e prática. (pp. 119- 139). Lisboa: Universidade Aberta. 2011. [Consultado el 10 septiembre de 2018] Disponible en:<http://goo.gl/UGdx9R>
- PALLOFF, M. & PRATT, K. Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço. Estratégias eficientes para salas de aula on-line. Porto Alegre: Artmed Editora. 2002.
- RESOLUCIÓN NO. 140 /19 Reglamento de la educación de posgrado de la República de Cuba, Ministerio de Educación Superior. La Habana, 2019
- VILLANUEVA, M. ET AL. La naturaleza sociopsicológica del talento. Revista Cubana de Educación Superior, 2014, No. 2: p.51-61

- VILLANUEVA, M. Estrategia de superación de profesores para la atención educativa a los estudiantes potencialmente talentosos en la Universidad de Ciencias Informáticas. Tesis Doctorado en Ciencias Pedagógicas, Universidad Pedagógica Enrique José Varona, La Habana. 2017
- VYGOTSKY, L. Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Editorial de Ciencias Sociales, 1987. La Habana. 168 p.