Creatividad con IA generativa

Autoría: Olga Garcia, INS Escola del Treball de Lleida (IET)

Revisión pedagógica: Mária Hartyányi, ITStudy Hungary Számítástechnikai Oktató- és Kutatóközpont

Objetivo de aprendizaje

Este material ayuda al profesorado a comprender cómo la IA generativa puede apoyar procesos creativos en el aula sin sustituir el criterio humano, la intención pedagógica ni la autoría del alumnado.

La creatividad no se reduce a obtener una respuesta brillante. Implica formular problemas, explorar posibilidades, tomar decisiones, probar soluciones, revisar resultados y explicar por qué una opción es mejor que otra.

La IA generativa puede ser útil en distintas fases de este proceso: generar alternativas, ofrecer ejemplos, transformar formatos, simular puntos de vista, crear borradores o ayudar a revisar una propuesta. Sin embargo, sus resultados deben analizarse, contrastarse y adaptarse a los objetivos de aprendizaje.



IMAGEN 1: Creatividad con IA generativa: la herramienta amplía posibilidades, pero la intención y el criterio siguen siendo humanos.

CREATIVIDAD: ABRIR Y CERRAR POSIBILIDADES

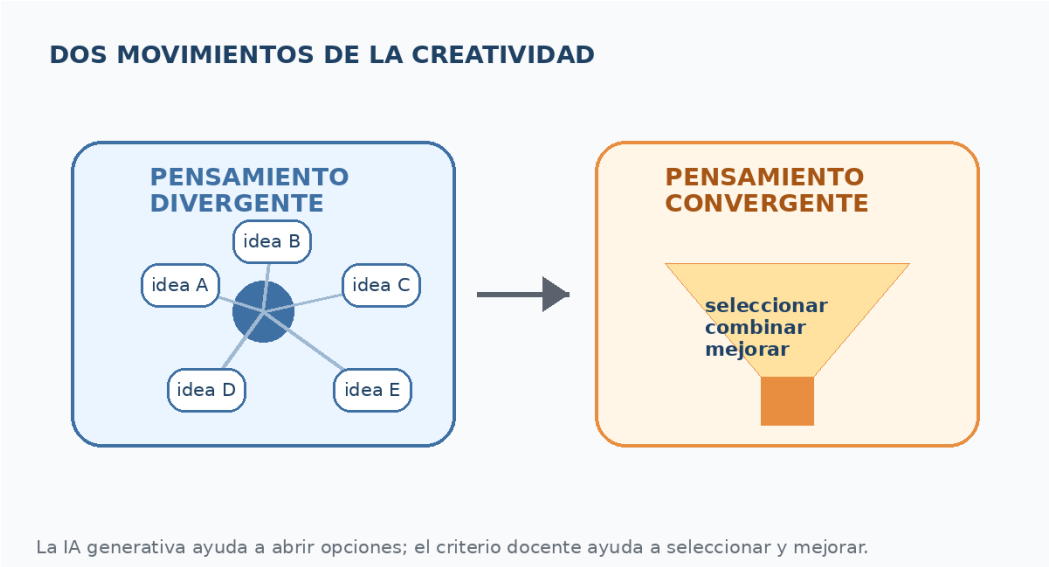


IMAGEN 2: Pensamiento divergente y convergente en una actividad creativa asistida por IA.

En educación, crear no significa únicamente producir algo nuevo. También significa conectar ideas, adaptar soluciones, explicar decisiones y mejorar un producto a partir de criterios claros.

Podemos distinguir dos movimientos complementarios:

- Pensamiento divergente: buscar muchas posibilidades, enfoques, ejemplos o variantes.
- Pensamiento convergente: seleccionar, combinar, descartar y mejorar según el objetivo.

La IA generativa suele ser muy útil para abrir caminos, pero no decide por sí sola qué es pertinente, ético, original, viable o adecuado para un grupo de estudiantes concreto.

Idea clave: la creatividad educativa aparece cuando el alumnado justifica sus elecciones y transforma los borradores en una propuesta propia.

LA IA GENERATIVA COMO COMPAÑERA DE PROCESO



IMAGEN 3: Ciclo de trabajo: propósito, prompt, borrador, revisión y producto final.

Una herramienta generativa no "crea" como una persona. Produce texto, imágenes, música, código, esquemas o ideas a partir de patrones aprendidos en grandes conjuntos de datos. Por eso puede sorprendernos con combinaciones interesantes, pero también puede equivocarse, repetir clichés o presentar resultados poco adecuados.

En el aula conviene presentar la IA como una compañera de proceso:

- Puede ayudar a superar la página en blanco con primeras propuestas.
- Puede ofrecer variantes de estilo, nivel, formato o punto de vista.
- Puede actuar como revisor inicial, generador de preguntas o simulador de audiencia.
- No sustituye la búsqueda de fuentes, la revisión experta ni la responsabilidad sobre el resultado.

Preguntas para el alumnado: ¿qué he pedido a la IA?, ¿qué he aceptado?, ¿qué he cambiado?, ¿qué he descartado y por qué?

DEL PROMPT AL PROTOTIPO

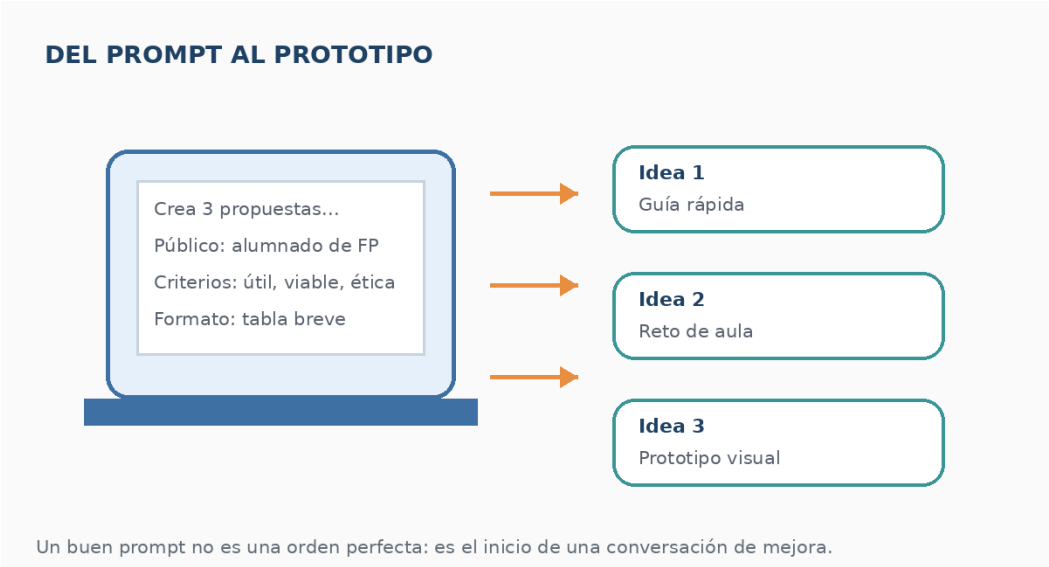


IMAGEN 4: Un prompt creativo debe incluir intención, destinatario, restricciones y formato de salida.

El prompt es la consigna que orienta la generación. No tiene que ser perfecto desde el inicio: puede mejorar mediante diálogo, pruebas y nuevas restricciones.

Un buen prompt para creatividad educativa suele incluir cinco elementos:

- Objetivo: qué se quiere crear o resolver.
- Contexto: curso, perfil del alumnado, materia, recursos disponibles y situación de uso.
- Criterios: condiciones de calidad, tono, extensión, nivel, accesibilidad o viabilidad.
- Ejemplos o referentes: estilo deseado, formato modelo o errores que se quieren evitar.
- Revisión: petición explícita de alternativas, preguntas de mejora o riesgos a considerar.

Ejemplo: “Propón tres ideas de actividad para FP sobre economía circular. Deben durar 30 minutos, requerir poco material, incluir una fase colaborativa y terminar con una evidencia evaluable”.

PROPUESTAS DIDÁCTICAS PARA EL AULA

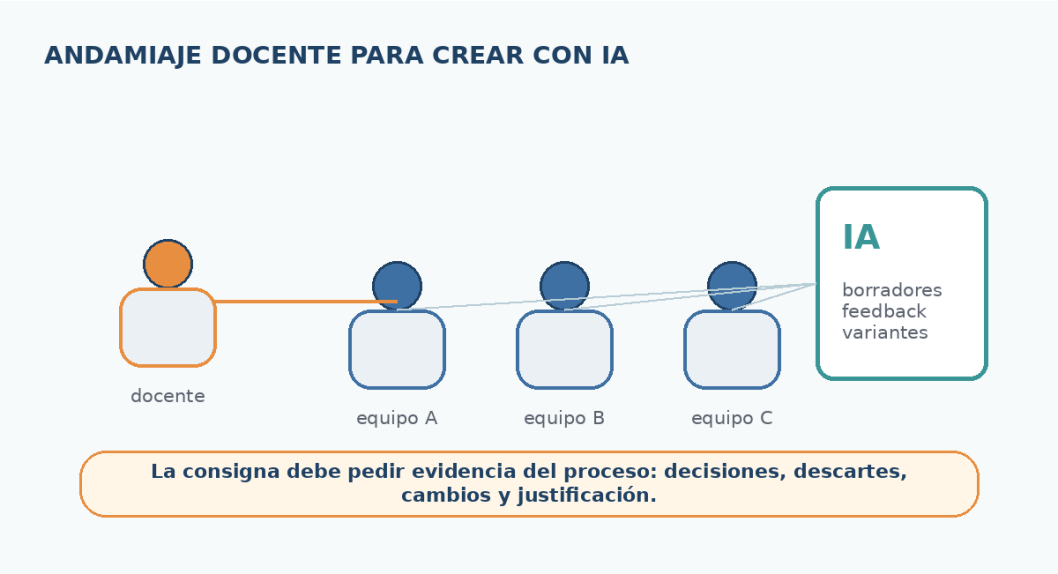


IMAGEN 5: El docente guía el proceso creativo: define criterios, acompaña decisiones y exige reflexión.

La IA generativa puede integrarse en actividades breves o proyectos más amplios. Algunas propuestas sencillas son:

- Lluvia de ideas asistida: la IA propone alternativas y el grupo las clasifica por utilidad, originalidad y viabilidad.
- Mejora de una propuesta: el alumnado entrega un borrador propio, pide feedback a la IA y decide qué cambios aplicar.
- Cambio de formato: transformar una explicación en infografía, guion, mapa conceptual, checklist o caso práctico.
- Simulación de audiencia: pedir a la IA que actúe como cliente, usuario, técnico, paciente o familia y formule preguntas.
- Comparación crítica: generar dos versiones de una misma idea y evaluar cuál cumple mejor los criterios.

En todas las propuestas, el producto final debe ir acompañado de una breve memoria de proceso donde el alumnado explique sus decisiones.

LIENZO DE PROMPTS CREATIVOS



IMAGEN 6: Seis componentes para diseñar prompts más útiles y evaluables.

El lienzo de prompts ayuda a que el alumnado no se limite a pedir “hazme una idea”. Antes de usar la herramienta, debe pensar qué quiere conseguir y cómo sabrá si el resultado es bueno.

Estructura recomendada:

- Objetivo: “Necesito crear…”
- Contexto: “Está dirigido a…”
- Criterios: “Debe cumplir…”
- Restricciones: “No puede incluir…”
- Formato: “Entrégalo como…”
- Revisión: “Indica puntos fuertes, riesgos y mejoras”.

Uso docente: pedir al alumnado que entregue el prompt inicial, una versión mejorada y una reflexión sobre cómo cambió el resultado.

RIESGOS Y USO RESPONSABLE



IMAGEN 7: Privacidad, autoría, sesgos y derechos deben formar parte de la actividad creativa.

Trabajar la creatividad con IA exige enseñar límites y responsabilidades. Algunas pautas esenciales son:

- No introducir datos personales, imágenes identificables o información sensible sin una base clara y autorización adecuada.
- Explicar cuándo y cómo se ha usado IA en el proceso.
- No presentar como propio un producto generado sin transformación, revisión ni aportación personal.
- Revisar sesgos, estereotipos, errores o visiones demasiado simplificadas.
- Respetar licencias, derechos de autor y normas del centro educativo.

La creatividad responsable no consiste en prohibir la herramienta, sino en enseñar a usarla con transparencia, pensamiento crítico y objetivos pedagógicos claros.

CÓMO EVALUAR LA CREATIVIDAD ASISTIDA POR IA



IMAGEN 8: La evaluación debe centrarse en el proceso, la justificación y la mejora del producto.

Si solo evaluamos el producto final, puede ser difícil saber qué ha aprendido el estudiante. Por eso conviene evaluar evidencias del proceso creativo.

Criterios posibles:

- Proceso: documenta prompts, cambios, decisiones y versiones.
- Originalidad: transforma las propuestas generadas y aporta criterio propio.
- Calidad: el resultado responde al reto, al contexto y a los criterios establecidos.
- Uso crítico: verifica, corrige y mejora las salidas de la IA.
- Reflexión: explica qué le ayudó la IA y qué límites encontró.

Pregunta final para el alumnado: "¿Qué parte del resultado no habría sido igual sin mis decisiones?"

IDEAS CLAVE PARA EL PROFESORADO

La IA generativa puede ser una aliada poderosa para activar la creatividad, siempre que se use dentro de una secuencia didáctica clara y con criterios de calidad compartidos.

El papel docente es fundamental: plantear retos significativos, guiar la formulación de prompts, exigir evidencias del proceso, promover la revisión crítica y ayudar al alumnado a convertir los borradores en productos propios.

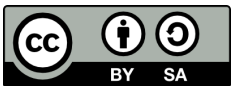
No se trata de preguntar "¿ha usado IA?", sino de analizar "¿cómo la ha usado?, ¿qué decisiones ha tomado?, ¿qué ha aprendido?, ¿qué puede justificar?"

Referencias y recursos

- UNESCO. Orientaciones sobre inteligencia artificial generativa en educación e investigación.
- Comisión Europea. Directrices éticas sobre el uso de la IA y los datos en la enseñanza y el aprendizaje.
- OECD AI Principles. Principios para una IA fiable y centrada en las personas.

Copyright © 2026 VITA Consortium

This work may be reused and adapted under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the National Agency. Neither the European Union nor the National Agency can be held responsible for them.