

# La creatividad y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

José Sánchez Rodríguez

## 1.- ACLARACIÓN TERMINOLÓGICA

Si hablamos de Creatividad con TIC, lo primero que debemos aclarar es qué entendemos por "creatividad". Acudiendo al Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (DRAE: [www.rae.es](http://www.rae.es)), en su versión electrónica del año 2001, encontramos que creatividad es:

1. Facultad de crear.
2. Capacidad de creación.

Como se hace referencia en estas acepciones a otros dos términos (crear y creación) acudimos de nuevo al diccionario para su aclaración, y en él se explica que:

- Crear es "Producir algo de la nada", y
- Creación es una "Obra de ingenio, de arte o artesanía muy laboriosa, o que revela una gran inventiva".

Por consiguiente, se puede entender por creación cualquier cosa, acto, producto,... que se haga partiendo de nada y que sea novedoso (se asocia creatividad con novedad, pues de lo contrario es una copia, réplica, plagio); como ejemplo del término incluso se propone en dicho diccionario: "Su discurso nos sorprendió porque fue toda una CREACIÓN". Así, una persona creativa es aquella que hace algo de la nada, ya sea escribir, pintar, dar un discurso,... o partiendo de diversos materiales (barro, telas, madera,...).

Todos somos creativos en mayor o menor medida, es una cualidad de la que disponemos sin excepciones y que puede trabajarse y mejorarse.

Eso sí, no debemos confundir ni equiparar creatividad con arte, como a veces parece hacerse (algunos consideraban a la creatividad como un don que únicamente unas pocas personas con dotes artísticas poseían). Por el contrario, tampoco toda creación es arte (aunque todo arte es creación). Todos somos creativos, pero pocos artistas según se desprende del DRAE, que define arte (entre varias acepciones) como:

Acepción 2.- Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros.

Acepción 3.- Conjunto de preceptos y reglas necesarios para hacer bien algo.

Esta terminología puede crearnos confusión, a la mayoría nos cuesta trabajo asignar a algo que hemos hecho el calificativo de creativo; eso de "creativo" nos suena a persona extravagante y un poco chiflada que trabaja en empresas de publicidad. Nada más lejos de la verdad, ya que el término creatividad es bastante democrático, como dice Robert Sternberg (citado en Casillas, M. A.):

*"A menudo la gente habla de la creatividad como si fuera una posesión preciada de sólo unos pocos"*

---

## 2.- CONTRIBUCIONES DE LAS TIC A LA CREATIVIDAD

Varias son las contribuciones de las TIC al proceso creativo, pero vamos a resaltar tres:

1. **Simplificación:** en primer lugar, al aglutinar en una sola gran cantidad de aparatos y técnicas, se ha simplificado el proceso creativo para la realización de:
  - Diaporamas: nos basta (aparte de disponer de los elementos necesarios: imágenes y la música) con un programa de presentaciones.
  - Edición de vídeo: son suficientes una tarjeta capturadora de vídeo y un programa específico de edición.
  - Retoque fotográfico: antes debíamos tratar de negativos, retocar manualmente las fotografías, emplear numerosos filtros,... actualmente necesitamos un programa de retoque fotográfico.
  - Escribir: esta operación se realizaba con una máquina de escribir y, si se quería imprimir o publicar había que pasar de nuevo el texto. Ahora, necesitamos únicamente un procesador de textos; de querer publicarlo, el documento trabajado se envía directamente a la imprenta o editoriales (en muchas ocasiones a través de correo electrónico).
  - Carteles: eran necesarios una gran cantidad de elementos (mesa de dibujo, acetatos, rotuladores, reglas,...); ahora únicamente programas capaces de trabajar con capas y/o dibujos vectoriales.
  - Música: Si se componía una partitura en la que intervenían varios instrumentos, era muy complicado oír la pieza compuesta (a no ser que se dispusiese de una serie de músicos que interpretaran la composición). Hoy en día se disponen de programas que permiten la edición de partituras y audición de las mismas con multitud de instrumentos y voces.
  - Estos ejemplos se pueden ampliar a una extensa relación de actividades en las que las TIC han supuesto una simplificación notable de los procedimientos creativos.
2. **Reducción de costes:** fruto de esta simplificación de aparatos y elementos, la producción de material por cualquier persona se ha abaratado. Por ejemplo.
  - Para la fotografía (aparte de la cámara, que sigue siendo imprescindible), hacían falta: una ampliadora, cubetas, pinzas, líquidos,... Hoy en día un programa que (si nos decantamos por aquellos que no son profesionales, pensando en la institución escolar) puede suponer un desembolso equivalente a la décima parte de lo que costaban los materiales "tradicionales".
  - Para hacer diaporamas se requerían: diapositivas (costo de revelado), dos proyectores de diapositivas como mínimo, un reproductor de audio (cassette, CD,...). En la actualidad hay programas de presentaciones de bajo costo (incluso shareware y freeware) que hacen las mismas funciones.
  - Para edición de vídeo: dos magnetoscopios, una mesa mezcladora y un monitor, entre otros elementos materiales. Una tarjeta

---

capturadora de vídeo digital, acompañada de un programa de edición, no supera los 300€ (el precio de los dos magnetoscopios).

– Etc.

3. **Democratización:** fruto de lo anteriormente expuesto, se está produciendo una democratización y popularización de la creatividad. Muchas son las personas que emprenden el camino creativo en las más diversas manifestaciones. Es obvio que unas serán más creativas que otras, sus producciones más novedosas o menos,... pero en definitiva, en mayor o menor medida, todas son creativas.

Sí hay algo que queremos recalcar: ningún programa informático garantiza la creatividad, el buen gusto o la sensibilidad artística. De hecho, hay productos informáticos excelentes y que están realizados con herramientas simples y, por el contrario, hay algunos desastrosos hechos con aplicaciones potentes.

### **3.- ¿EN QUÉ PUEDEN AYUDAR LAS TIC A LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA?**

El docente interesado por el desarrollo de la creatividad en sus alumnos debe preocuparse por una serie de cuestiones:

- Que los niños generen el mayor número de ideas posible en cualquier situación planteada.
- Que exista un clima de libertad en el que se puedan expresar todas las ideas, por muy descabelladas que suenen.
- Derivado de lo anterior, que se escuchen con atención las opiniones de los demás, fomentándose un clima de diálogo e intercambio de ideas que sirva para completar una tarea, para buscar soluciones a un problema planteado,...
- Que sea posible llevar a la práctica, experimentar, lo pensado.
- Etc.

Lo ideal es conseguir que nuestros alumnos piensen, busquen e indaguen, experimenten, innoven y produzcan nuevos conocimientos. Debemos desechar como meta deseable el que nuestros alumnos sean memorizadores de contenidos, repetidores de conceptos no vividos. Y en este sentido consideramos que las TIC son un elementos imprescindibles en este proceso.

### **4.- PÁGINAS WEB RELACIONADAS**

Entrevista con David De Prado. Estimular la creatividad en el Aula

<http://educacion.jalisco.gob.mx/consulta/educar/10/10entre.html>

Eunice M. L. Soriano de Alencar. La educación para la creatividad

<http://educacion.jalisco.gob.mx/consulta/educar/10/10eunice.html>

Saturnino de la Torre. Creatividad en la reforma española

<http://educacion.jalisco.gob.mx/consulta/educar/10/10saturn.html>

Julián Betancourt Morejón. Creatividad en la educación: Educar para Transformar  
<http://educacion.jalisco.gob.mx/consulta/educar/10/10julian.html>

Miguel Ángel Casillas. Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula

<http://educacion.jalisco.gob.mx/consulta/educar/10/10miguel.html>

Creatividad y Educación.

[http://www.biopsychology.org/tesis\\_pilar/t\\_pilar05.htm#3.3](http://www.biopsychology.org/tesis_pilar/t_pilar05.htm#3.3)

Marín, R. y De la Torre, S. (Coords.) (1991): *Manual de la creatividad*. Barcelona, Vicens Vives.