



Entornos y ambientes creativos: un aprendizaje diferente

Un recorrido por los fundamentos, metodologías y estrategias para fomentar la creatividad en el proceso educativo, transformando espacios y experiencias de aprendizaje.

Dr. Fernando Bonete Vizcaíno

Monografía en Acceso Abierto. Libre disponibilidad en Internet, permitiendo a cualquier usuario su lectura, descarga, copia, impresión, distribución o cualquier otro uso legal de la misma, sin ninguna barrera financiera, técnica o de otro tipo.

Entornos y ambientes creativos: un aprendizaje diferente

Colección Ruta Directa a la Innovación Docente nº 97

2026 AMEC Ediciones Calle Emma Penella 6. 28055. Madrid. España.

ISBN: 978-84-10426-99-3

<https://doi.org/10.63083/lamec.2026.15.fbv>

Este documento está bajo licencia Creative Commons BY-NC-ND 4.0



Esta licencia permite a los reutilizadores copiar y distribuir el material en cualquier medio o formato, únicamente sin adaptaciones, con fines no comerciales y siempre que se cite al creador.

Índice de contenidos

1. Activación inicial: pensar, inquietar, explorar — slide 3
2. Creatividad y transformación del aprendizaje — slides 4–9
3. Metodologías activas y protagonistas del aprendizaje — slides 10–15
4. Fundamentos psicológicos y pedagógicos de la creatividad — slides 16–20
5. Modelos y estrategias para desarrollar la creatividad — slide 21
6. Diseño de entornos creativos de aprendizaje — slides 22–27
7. Cierre y reflexión final — slide 28



Rutina de pensamiento...



PENSAR

¿Qué piensas o que sabes acerca de...?



INQUIETAR

¿Qué cuestionamientos o inquietudes te surgen a raíz de ...?



EXPLORAR

¿Qué te lleva a querer explorar ...?



Presentación



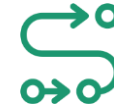
Creatividad

Exploraremos cómo fomentar el pensamiento divergente y la expresión original en entornos educativos.



Ambientes

Analizaremos la importancia del espacio físico y emocional como catalizador del aprendizaje creativo.



Metodologías

Conoceremos técnicas y estrategias activas para transformar la experiencia educativa.

Crítica de Ken Robinson a la estandarización escolar

La crítica fundamental

Ken Robinson señala que muchas escuelas "matan la creatividad" al priorizar uniformidad y memorización sobre pensamiento creativo.

Evidencia empírica

Estudios como el de Torrance (1995) muestran cómo el pensamiento divergente disminuye entre los 5 y 15 años en contextos escolares tradicionales.

Ejemplo para matar la creatividad

Una escuela secundaria que exige a todo el alumnado realizar presentaciones en formato PowerPoint sobre un tema asignado por el docente, siguiendo una estructura fija, sin posibilidad de elegir el tema, el formato ni el enfoque personal, está eliminando el componente creativo del proceso de aprendizaje.



Transición del aprendizaje reproductivo al creativo



Reproducción

Memorización y repetición de contenidos predefinidos.



Transformación

Desarrollo de competencias transversales y pensamiento divergente.



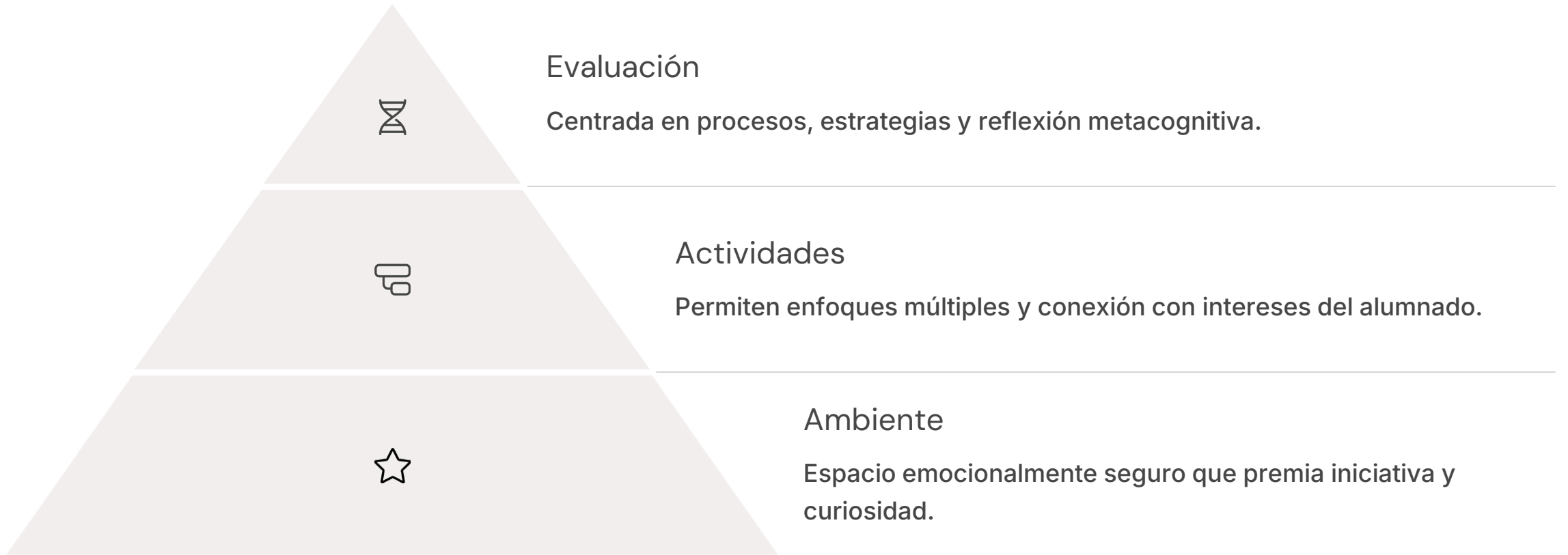
Producción

Generación significativa de saberes propios y originales.

Esta transformación está en consonancia con los modelos por competencias, donde importa el "saber", el "saber hacer", el "saber ser" y el "saber convivir".



Importancia del ambiente, actividades y evaluación



El desarrollo de la creatividad depende fundamentalmente de estas condiciones didácticas y pedagógicas, no solo del talento innato del alumnado.



Ejemplos para fomentar la creatividad en el aula



Texto incompleto

Ofrecer una narración a medio escribir para que los estudiantes la completen, promoviendo anticipación y libertad expresiva.



Problema con datos parciales

Proporcionar solo parte de los datos necesarios para resolver un problema, obligando a formular hipótesis.



Asociación aleatoria

Trabajar con combinaciones inesperadas de palabras o imágenes para provocar asociaciones creativas.

La creatividad como producto de limitaciones orientadas



Restricciones claras

Reglas precisas que actúan como estímulo creativo.



Estructura definida

Marco que permite concentrar el esfuerzo creativo.



Libertad acotada

Espacio para la expresión personal dentro de límites.

La creatividad no se produce en el vacío. Lejos de ser "libertad absoluta", prospera en contextos delimitados que obligan a reorganizar recursos internos.

Metodologías activas y creativas



Las metodologías activas transforman al estudiante de receptor pasivo a protagonista del proceso de aprendizaje, fomentando la autonomía y el pensamiento creativo.

Fundamentos conceptuales: enseñanza creativa y aprendizaje creativo

Enseñanza creativa

El docente planifica de forma innovadora, transformando contenidos y metodologías convencionales.

Introduce elementos como humor, narrativa, pensamiento lateral e interdisciplinariedad.

El profesor actúa como "arquitecto" del aprendizaje, construyendo escenarios pedagógicos alternativos.

Aprendizaje creativo

El alumnado participa activamente en la construcción del conocimiento de manera innovadora.

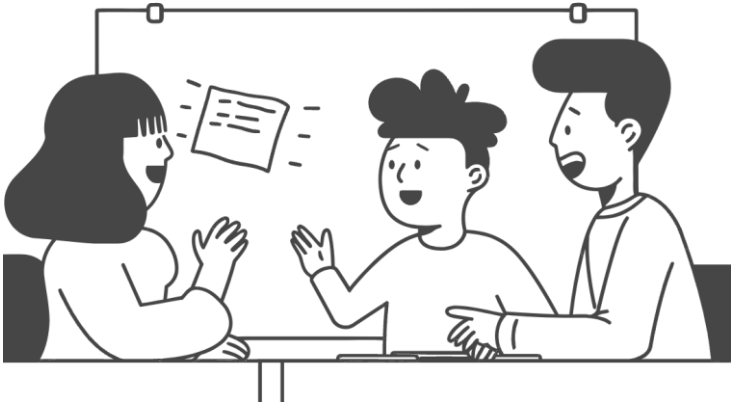
No solo resuelve problemas, sino que los plantea y reinventa el mundo simbólicamente.

Requiere un entorno escolar flexible, tolerante con el error y que ofrezca retos abiertos.

El papel del profesorado: diseño de ambientes y tareas



El papel del alumnado: protagonista del proceso creativo



Sujeto epistémico

Reconocimiento de su capacidad para producir y transformar el conocimiento.



Inversión emocional

Implicación afectiva y ética con la tarea, no solo cognitiva.



Autonomía creativa

Libertad para elegir enfoques y ver el impacto de sus propuestas.



Condiciones estructurales de la pedagogía de la creatividad



Diversidad de estímulos

Introducir imágenes, objetos, sonidos y metáforas que activen el pensamiento lateral.



Problemas abiertos

Tareas sin una única solución posible, con espacio para la invención.



Tolerancia al error

Sustituir el castigo por retroalimentación positiva, valorando el intento.



Ambigüedad productiva

Instrucciones deliberadamente vagas para completarlas desde la subjetividad.

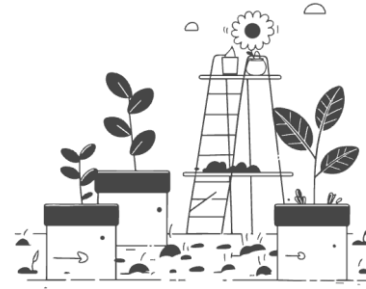
Competencias y creatividad



Aportaciones desde la Psicología del Desarrollo: Piaget

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget proporciona una base clave para entender la creatividad como un proceso constructivo. En la etapa preoperacional (2-7 años), los niños desarrollan el pensamiento simbólico, terreno fértil para la expresión creativa mediante el juego simbólico.

En la etapa de operaciones concretas (7-11 años), la creatividad puede canalizarse hacia la resolución de problemas a través de manipulaciones reales. Ya en la etapa de operaciones formales (a partir de 12 años), se hace posible el pensamiento hipotético-deductivo, permitiendo una creatividad abstracta y conceptual.



Infantil (3-6 años)

En una actividad de "escuela de exploradores", se proporciona a los niños una caja con elementos variados. El reto es crear una historia con esos objetos, activando el pensamiento simbólico al transformar objetos reales en elementos imaginarios.

Primaria (8-10 años)

Se presenta un problema matemático abierto: "tienes 100 monedas para organizar una feria de juegos". Los niños deben diseñar juegos, asignar precios y calcular ganancias, activando el pensamiento lógico-operativo.

Secundaria (14-15 años)

Se plantea una actividad de creación de utopías. Los estudiantes deben idear un nuevo país, su sistema político, su organización educativa y su economía, estimulando el pensamiento abstracto y la creatividad crítica.

Vygotsky: La Creatividad como Proceso Sociocultural

Vygotsky afirma que la creatividad se desarrolla en la interacción social y está mediada por el lenguaje, las herramientas culturales y la experiencia compartida. Su concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP) permite pensar la creatividad no como una capacidad individual aislada, sino como un potencial que se despliega en relación con otros.



Infantil (4-5 años)

Se propone una dramatización colectiva a partir de un cuento conocido. Cada niño asume un personaje y construyen juntos la historia, con apoyo verbal del docente. La co-construcción narrativa y el juego de roles estimulan la creatividad socialmente mediada.



Primaria (10-11 años)

En un proyecto de ciencias naturales, se trabaja en equipos para diseñar un ecosistema autosuficiente (acuaterriorio). Los estudiantes consultan, elaboran hipótesis y construyen juntos. El docente proporciona andamiajes según el nivel de cada alumno.



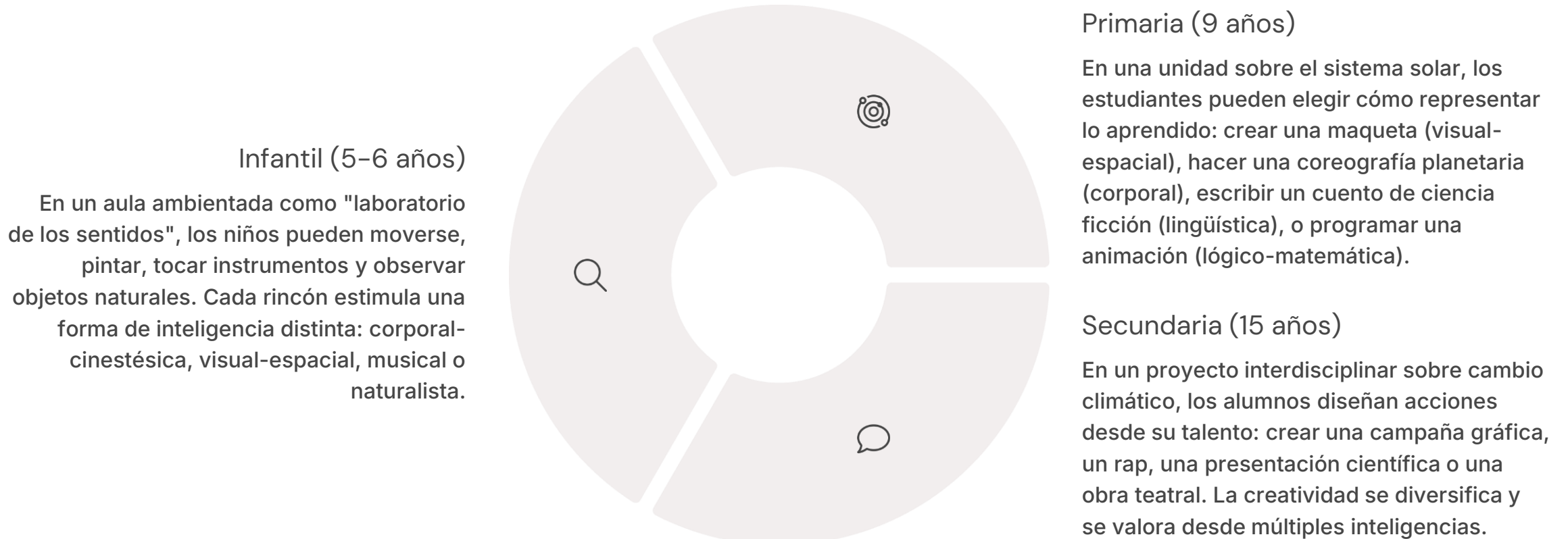
Secundaria (13-14 años)

En la materia de lengua, los estudiantes crean un podcast colaborativo donde entrevistan a personajes ficticios o reales. Se combinan habilidades técnicas, expresivas y organizativas, desarrollando competencias creativas en colaboración.

Howard Gardner: Inteligencias Múltiples y Creatividad

La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1983, 1999) cuestiona la noción tradicional de inteligencia unitaria. Según su enfoque, existen al menos ocho tipos de inteligencia, cada una con su forma particular de expresar la creatividad.

Diseñar entornos creativos implica ofrecer propuestas diversas que activen diferentes canales de pensamiento, expresión y sensibilidad.



Enfoques Constructivistas, Socioculturales y Humanistas

Constructivismo: Aprendizaje Activo

El constructivismo pedagógico sostiene que el conocimiento no se transfiere, sino que se construye activamente a partir de experiencias significativas. El aprendizaje creativo se produce cuando el estudiante genera conexiones nuevas, reformula hipótesis y elabora representaciones propias del mundo.

Ejemplo (Primaria): en una unidad sobre alimentación saludable, en lugar de explicar los nutrientes, los estudiantes crean su propio menú semanal investigando, comparando etiquetas de alimentos y diseñando un folleto informativo.



1 Enfoque Sociocultural: Aprendizaje Situado

Los enfoques socioculturales afirman que el conocimiento se construye en contextos concretos y en interacción con otros. Un entorno creativo debe estar contextualizado culturalmente, permitir la participación activa y conectar con los saberes del entorno del estudiante.

Ejemplo (Secundaria): en una unidad de ética, los estudiantes investigan problemáticas locales y diseñan soluciones creativas como campañas visuales o proyectos de intervención urbana.

2 Enfoque Humanista: Autoexpresión

Desde la pedagogía humanista, la creatividad es una expresión de la tendencia humana hacia la autorrealización. Para que se exprese, es necesario un clima educativo basado en la aceptación incondicional, la confianza y la libertad.

Ejemplo (Infantil): se plantea una sesión de arte libre con distintos materiales. No hay consigna ni modelo que imitar. El objetivo es que los niños expresen su mundo interior.

Neuroeducación y Creatividad

La neuroeducación aporta evidencias sobre cómo el entorno puede activar o inhibir procesos mentales vinculados a la creatividad. Las funciones ejecutivas (flexibilidad cognitiva, memoria de trabajo, inhibición), junto con la red de modo por defecto, son claves en los procesos creativos.



Características de un Entorno Estimulante

- Presenta retos con cierto grado de incertidumbre
- Estimula la curiosidad y la atención sostenida
- Integra lo emocional con lo cognitivo
- Permite momentos de desconexión (ocio, contemplación)
- Integra el cuerpo, el espacio y los sentidos



Infantil

Se diseñan estaciones multisensoriales para que los niños roten libremente: una con música, otra con agua y objetos flotantes, otra con luces de colores y sombras. Esto activa rutas sensoriales y estimula conexiones neuronales diversas.



Primaria y Secundaria

En actividades de escritura creativa, se permite a los alumnos acostarse sobre colchonetas y escuchar música instrumental suave. Durante bloques de resolución de problemas, se alternan 25 minutos de trabajo intensivo con 5 minutos de pausas creativas.

Modelos Teóricos Aplicables

CPS (Creative Problem Solving)

Desarrollado por Alex Osborn y Sidney Parnes, organiza el proceso creativo en seis pasos: identificar el objetivo, recolectar datos, definir el problema, generar ideas, evaluar soluciones, y planificar la ejecución.

Ejemplo (Secundaria): en tecnología, los estudiantes idean un sistema para reducir el consumo energético en su instituto siguiendo las etapas del CPS.

Design Thinking Educativo

Este enfoque promueve la empatía, la ideación y el prototipado de soluciones en contextos reales. Su secuencia: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar, Evaluar.

Ejemplo (Infantil): ante la problemática "los juguetes se pierden en clase", los niños investigan, proponen soluciones y eligen una para implementar.

1

2

3

SCAMPER

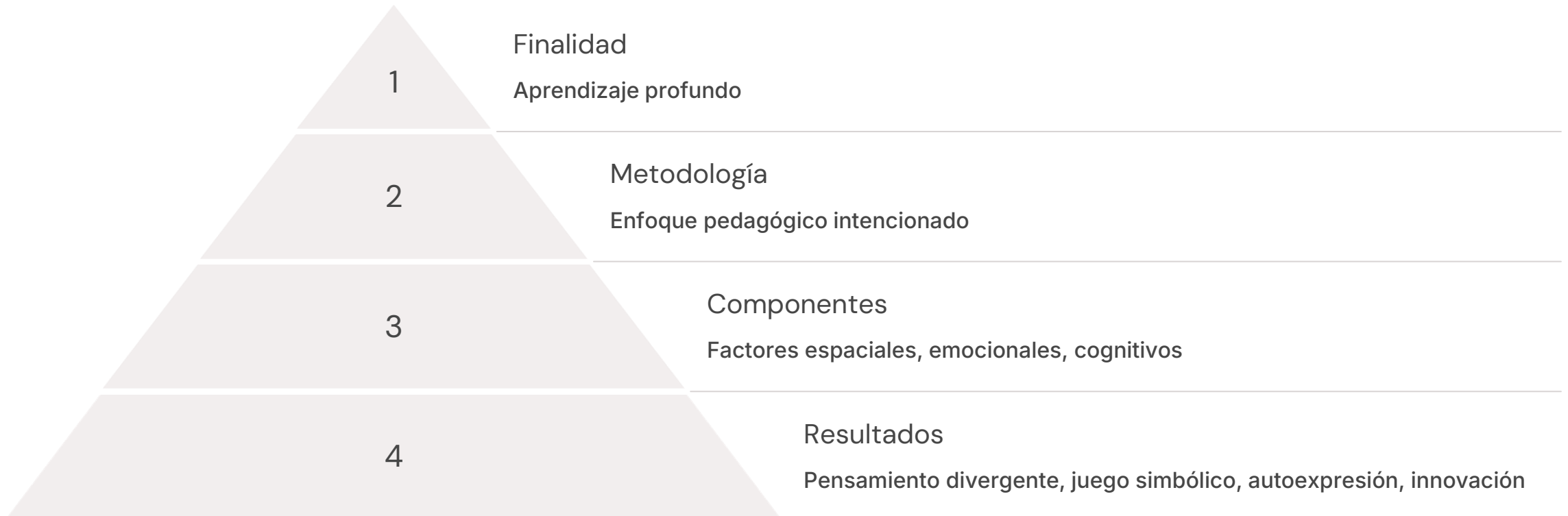
Técnica heurística que permite modificar objetos, ideas o procesos mediante siete acciones: Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Rearrange.

Ejemplo (Primaria): se propone transformar una silla usando SCAMPER: ¿y si sustituimos sus patas por ruedas? ¿y si la combinamos con una mochila?

Características de un Entorno Creativo de Aprendizaje

Un entorno creativo no es únicamente un espacio decorado de forma estimulante o dotado de materiales llamativos. Es, ante todo, una configuración pedagógica intencionada, donde convergen factores espaciales, emocionales, cognitivos y metodológicos diseñados para estimular el pensamiento divergente, el juego simbólico, la autoexpresión y la innovación en la resolución de problemas.

Su finalidad última no es estética, sino formativa: promover procesos de aprendizaje profundo mediante el desarrollo de la creatividad.



Dimensión Física del Entorno Creativo

El espacio físico tiene un efecto directo sobre la predisposición de los alumnos al juego, la exploración y la experimentación. Las investigaciones de Olds (1970), Fraser (1994) y más recientemente, el modelo Reggio Emilia, han demostrado que el entorno actúa como "tercer educador", junto al docente y el grupo de iguales.



Elementos Clave

- Espacios flexibles, transformables y accesibles
- Materiales abiertos (no estructurados) y multisensoriales
- Iluminación natural, colores neutros o cálidos, zonas diferenciadas
- Tecnología al servicio de la expresión, no de la pasividad



Infantil

Aula dividida en "rincones de experiencia" (naturaleza, arte, lectura, construcción, agua). Materiales a su altura, sin instrucciones cerradas. Alfombras, cestos y mobiliario de madera promueven la autonomía sensoriomotriz.



Primaria y Secundaria

Biblioteca de aula con cojines, pufs, mesas móviles y rincones con cajas de experimentación. Aula taller o "laboratorio de ideas" con pizarras móviles, zonas de trabajo colaborativo y ordenadores para prototipado digital.

Dimensión Emocional del Entorno Creativo

Los entornos creativos requieren un clima emocional seguro que permita la exploración libre sin miedo al error o al juicio. Según Carl Rogers, la libertad creativa florece en condiciones de aceptación incondicional, empatía y congruencia del educador. El error debe resignificarse como parte natural del proceso creativo, no como fracaso.

1 Indicadores del Clima Emocional Creativo

- Escucha activa del adulto y del grupo
- Validación del esfuerzo, no solo del resultado
- Humor, juego, ausencia de burla o sarcasmo
- Normas claras que favorezcan la cooperación, no la sanción

2 Ejemplos Prácticos

Infantil: durante una actividad plástica, una niña pinta con los dedos fuera del papel. En lugar de corregirla, se le pregunta qué siente al hacerlo, legitimando su acción expresiva.

Primaria: el aula incorpora un "buzón de ideas locas" donde los estudiantes pueden dejar sugerencias anónimas que luego se recogen en clase.

Secundaria: se promueve la coevaluación entre pares en proyectos creativos, con énfasis en comentarios constructivos y autorreflexivos.

Dimensión Cognitiva del Entorno Creativo

Un entorno cognitivo creativo desafía al alumno a pensar más allá de lo evidente, a explorar soluciones no convencionales y a conectar ideas aparentemente inconexas. Esto requiere una estructura que equilibre lo abierto con lo orientado, lo lúdico con lo riguroso.



Aspectos Esenciales

- Actividades con múltiples caminos de resolución
- Preguntas abiertas, retadoras y genuinas
- Relación entre contenidos escolares y problemas reales
- Inclusión de ambigüedad y contradicción como fuente de pensamiento divergente



Infantil y Primaria

En un cuento dramatizado, se interrumpe la historia y se propone: "¿Y si el lobo fuera vegetariano?" Esta pregunta estimula el pensamiento contrafactual.

Se lanza un reto STEAM: "Diseñad un puente que cruce el río del aula usando solo papel y clips". No hay una solución correcta; se promueve el ensayo-error.



Secundaria

En una clase de literatura, se pide reescribir el final de una obra desde el punto de vista de un personaje secundario. Se activa la metacognición, la creatividad narrativa y la empatía interpretativa.

Clima Emocional Seguro y Motivación Intrínseca

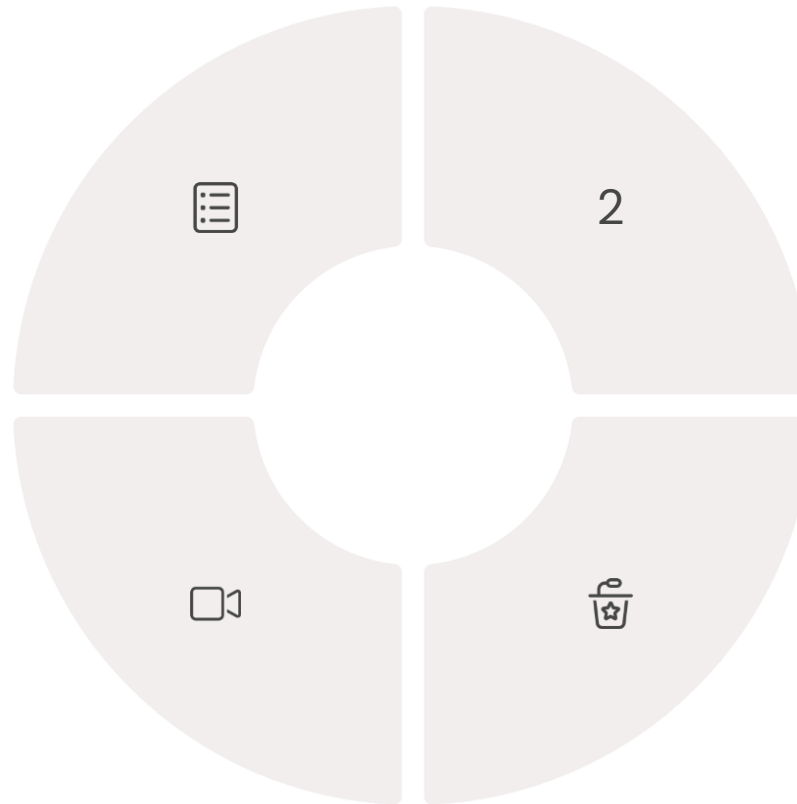
La motivación intrínseca, es decir, aquella que nace del interés personal y el disfrute de la actividad en sí, es una condición esencial para el pensamiento creativo. Como explican Deci y Ryan (1985) en su teoría de la autodeterminación, los entornos que satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y relación favorecen la implicación creativa.

Condiciones Clave

- Libertad de elección en tareas o formatos de entrega
- Reconocimiento del proceso creativo, no solo del producto final
- Retos adaptados a la zona de desarrollo próximo
- Retroalimentación positiva centrada en el esfuerzo

Secundaria

En un proyecto audiovisual, el grupo decide el tema, el formato (documental, corto de ficción, stop motion) y el estilo. La creatividad nace del compromiso con una idea propia y significativa.



Infantil

Los niños eligen libremente a qué rincón asistir durante un bloque creativo. Esto fortalece su sentido de agencia y autonomía emocional, elementos fundamentales para el desarrollo de la motivación intrínseca.

Primaria

Al finalizar una actividad, los alumnos completan una ficha de "así lo viví yo", donde valoran cómo se sintieron creando. Se potencia la autorregulación emocional y la reflexión sobre el proceso.

Diversidad de Materiales, Recursos y Estilos de Pensamiento

Un entorno creativo debe ofrecer variedad y apertura en los recursos, permitiendo que los estudiantes trabajen con múltiples códigos (visual, verbal, corporal, musical, lógico). El pensamiento creativo no es monolítico; se manifiesta en diferentes formas y en diferentes talentos.

Materiales Tangibles

Arcilla, cartón, objetos reciclados, instrumentos musicales, mapas, bloques, libros y otros elementos que permiten la manipulación directa y la expresión tridimensional.

Herramientas Digitales

Apps de creación (Tinkercad, Canva, Padlet, Scratch), software de audio y vídeo, inteligencia artificial generativa que amplían las posibilidades expresivas.

Materiales Naturales

Piedras, hojas, ramas, agua, tierra y otros elementos que revalorizan el entorno ecológico y conectan al estudiante con la naturaleza como fuente de inspiración.

Estilos de Pensamiento

Convergente vs. divergente; analítico vs. intuitivo; colaborativo vs. individual. Diferentes aproximaciones que respetan la diversidad cognitiva del alumnado.

Despedida...

1

3 PALABRAS

(...de lo que más te ha impactado en la clase)

2

2 IDEAS

(... fundamentales que te llevas de la clase)

3

1 PREGUNTA

(...que la clase ha hecho que te cuestiones)

