

Creatividad en educación patrimonial

María Virginia Elisa Ferro | Universidad Nacional de Río Cuarto (Argentina)

URL de la contribución <www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5801>

Desde el ámbito de la filosofía, el adjetivo creativo hace alusión a una persona, un proceso o actividad y a un producto (idea, actuación o artefacto) (Paul y Stokes 2024). Los autores indican que la mayoría de las definiciones se focaliza en el producto que, para que sea creativo, debe cumplir con dos condiciones: novedad y valor (en el sentido de efectivo, útil o apropiado). Existe un vínculo ineludible entre creatividad e imaginación, que puede seguirse tomando más de un camino. Por un lado, los conceptos de cosas existentes están ligados a la verdad; en caso de que se quiera imaginar algo ficticio, se comienza con una imagen mental, manipulando la imagen inicial, cambiando sus características, lo que sugiere pensar de maneras que no se ligan a la verdad (Stokes 2014).

Por otro lado, también deben tenerse en cuenta otras condiciones para que un producto resulte creativo. Se espera que se produzca de manera correcta, que interviengan la sorpresa, la originalidad, lo espontáneo y agente. Más que centrarse en un artefacto, Boden (2010) se focaliza en el “proceso generativo subyacente, y es aquí dónde distingue entre creatividad combinatoria, exploratoria y transformadora”. Cada uno de estos tipos de creatividad se relacionan con distintos procesos psicológicos que generan nuevas estructuras. La creatividad combinatoria se produce cuando las ideas antiguas se combinan de formas nuevas. Para introducir los otros dos tipos de creatividad, la autora mencionada introduce el concepto de “espacio conceptual”, un sistema o estilo de pensamiento que comprende un conjunto de elementos básicos (por ejemplo, ideas o representaciones básicas), así como reglas o “restricciones” para manipular o recombinar esos elementos. Los espacios conceptuales han sido utilizados en programas informáticos o modelos computacionales de la mente. La creatividad explo-

ratoria ocurre dentro de un espacio conceptual dado. La nueva idea que surge ya era posible dentro de ese espacio, porque estaba permitida por sus reglas. Finalmente, en la creatividad transformacional el creador tiene que transformar el propio espacio conceptual alterando sus reglas o restricciones constitutivas.

En la actualidad, más allá de los avances desde el ámbito de la psicología y neurociencia (Thagard 2023; Halina 2023), los estudios se han concentrado en la relación entre creatividad e inteligencia artificial (IA) y desarrollos en general de las ciencias de la computación (Bringsjord y Govindarajulu 2024; Thomason 2024; Grim y Singer 2024).

La digitalización aplicada al patrimonio cultural (que ha involucrado para su desarrollo los tipos de creatividad nombrados anteriormente) ha permitido desarrollar herramientas para la protección, conservación, restauración, investigación y difusión de bienes culturales. También ha ofrecido herramientas digitales tales como las reconstrucciones en 3D, fotogrametría, IA, Museos virtuales, entre otros. Se apunta a democratizar el acceso al patrimonio y a la cultura. Pero aún quedan por resolver, sobre todo en regiones del mundo menos desarrolladas, cuestiones relacionadas con inversiones en infraestructura, equipamiento, formación de recursos humanos calificados. En tanto que, pensando en la aplicación a nivel de educación patrimonial, existen plataformas digitales aplicadas al patrimonio cultural como Visor Sig (orientada a la protección y gestión), o Plataforma Digital (dedicada a la divulgación e interpretación). Las plataformas presentan ventajas para su utilización: desde visitas autoguiadas, búsquedas por proximidad temática y accesibilidad. Sobre una gran población que puede calificarse como “nativos digitales” que son estu-

diantes, aún queda por resolver, a nivel de educación formal, la reducción de la brecha de conocimientos tecnológicos sobre los propios docentes.

Más allá de la inclusión de estrategias de enseñanza novedosas en diseños curriculares que se pretenden adaptar a estas nuevas realidades (un marco conceptual dado), presenciamos una disminución en la capacidad de comprensión e interpretación de contenidos en nuestros estudiantes, que ha venido de la mano de cambios culturales profundos que involucran lo efímero y rápido sobre la reflexión crítica y los tiempos de desarrollo de aprendizaje articulados con el propio desarrollo madurativo de los seres humanos. El incremento de nuestra competencia para ser creativos está intrínsecamente relacionado con esto.

El debate puede entonces plantearse sobre distintos niveles de discusión en el marco de la educación patrimonial: a nivel conceptual, sobre lo que entendemos por “creatividad” y cómo podemos identificar tipos de creatividad (combinatoria, exploratoria y transformadora); y a nivel de aplicaciones posibles (herramientas tecnológicas, estrategias de enseñanza). Frente a la pregunta: ¿favorecen las herramientas digitales destinadas a la educación patrimonial la participación y la creatividad del alumnado en relación con el proceso de aprendizaje?, la respuesta es afirmativa, en la medida en que no perdamos de vista de que se trata de un medio y no un fin en sí mismo.

BIBLIOGRAFÍA

- Bringsjord, S. y Govindarajulu, N. (2024) Artificial Intelligence. En: *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2024 Edition). Disponible en: <https://plato.stanford.edu/archives/fall2024/entries/artificial-intelligence/> [Consulta: 27/11/2024]
- Boden, M.A. (2010) *Creativity & Art. Three roads to surprise*. Oxford: Oxford University Press
- Paul, E.S. y Stokes, S. (2024) Creativity. En: *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2024 Edition). Disponible en: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2024/entries/creativity/> [Consulta: 27/11/2024]
- Grim, P. y Singer, D. (2024) Computational Philosophy.

En: *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2024 Edition). Disponible en: <https://plato.stanford.edu/archives/sum2024/entries/computational-philosophy/> [Consulta: 27/11/2024]

- Halina, M. (2023) Methods in Comparative Cognition. En: *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2024 Edition). Disponible en: <https://plato.stanford.edu/archives/fall2023/entries/comparative-cognition/> [Consulta: 27/11/2024]
- Ibañez-Etxeberria, A., Kortabitarte, A., De Castro, P. y Gillate, I. (2019) Competencia digital mediante apps de temática patrimonial en el marco. *DigComp. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 22, n.º 1, pp. 13-27. Disponible en: <https://revistas.um.es/reifop/article/view/356231> [Consulta: 27/11/2024]
- Stokes, D. (2014) The role of imagination in creativity. En: Paul, E.S. y Kaufman, S.B. (ed.) *The Philosophy of Creativity: New Essays*. New York: Oxford Academic, pp. 157-184
- Thagard, P. (2023) Cognitive Science. En: *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2023 Edition). Disponible en: <https://plato.stanford.edu/archives/win2023/entries/cognitive-science/> [Consulta: 27/11/2024]
- Thomason, R. (2024) Logic-Based Artificial Intelligence. En: *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2024 Edition). Disponible en: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2024/entries/logic-ai/> [Consulta: 27/11/2024]