

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y
Humanidades, Asunción, Paraguay.**

ISSN en línea: 2789-3855, 2025, Volumen VI

**La creatividad y las implicaciones de la
educación humanista en la enseñanza de los
Talleres de Diseño**

**Creativity and the Implications of Humanistic Education in
the Teaching of Design Workshops**

Gilberto Vega

arq.gilvega@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-4292-1531>
Tecnológico Nacional de México. Instituto
Tecnológico de Los Mochis. Universidad
Autónoma de Sinaloa
Los Mochis, Ahome, Sinaloa – México

Karyme Elizabeth Estrada

arq.karyestrada@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4890-2738>
Tecnológico Nacional de México. Instituto
Tecnológico de Los Mochis, Universidad
Autónoma de Sinaloa
Los Mochis, Ahome, Sinaloa – México

Edgardo Suárez

edgardo.suarez@docentes.uat.edu.mx
<https://orcid.org/0000-0002-1342-5732>
Facultad de Arquitectura, Diseño y
Urbanismo. Universidad Autónoma de
Tamaulipas
Tampico Tamaulipas – México

Edgardo Suárez

edgardo.suarez@docentes.uat.edu.mx
<https://orcid.org/0000-0002-1342-5732>
Facultad de Arquitectura, Diseño y
Urbanismo. Universidad Autónoma de
Tamaulipas
Tampico Tamaulipas – México

Rosalva Ruíz

rosalvaruiz@uas.edu.mx
<https://orcid.org/0000-0002-0845-5945>
Universidad Autónoma de Sinaloa
Los Mochis, Ahome, Sinaloa – México

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3901>

Artículo recibido: 29 de abril de 2025.

Aceptado para publicación: 13 de mayo de 2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3901>

La creatividad y las implicaciones de la educación humanista en la enseñanza de los Talleres de Diseño

Creativity and the Implications of Humanistic Education in the Teaching of Design Workshops

Gilberto Vega

arq.gilvega@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0005-4292-1531>

Tecnológico Nacional de México. Instituto Tecnológico de Los Mochis. Universidad Autónoma de Sinaloa
Los Mochis, Ahome, Sinaloa – México

Karyme Elizabeth Estrada¹

arq.karyestrada@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-4890-2738>

Tecnológico Nacional de México. Instituto Tecnológico de Los Mochis, Universidad Autónoma de Sinaloa
Los Mochis, Ahome, Sinaloa – México

Edgardo Suárez

edgardo.suarez@docentes.uat.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0002-1342-5732>

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Autónoma de Tamaulipas
Tampico Tamaulipas – México

Fortunato Ruíz

fortunatoruiz@uas.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0002-9528-4063>

Universidad Autónoma de Sinaloa
Los Mochis, Ahome, Sinaloa – México

Rosalva Ruíz

rosalvaruiz@uas.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0002-0845-5945>

Universidad Autónoma de Sinaloa
Los Mochis, Ahome, Sinaloa – México

Artículo recibido: 29 de abril de 2025. Aceptado para publicación: 13 de mayo de 2025.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

Actualmente, es necesario entender cómo podemos mejorar los conocimientos de los estudiantes de arquitectura y favorecer la creatividad. El presente trabajo realizado por miembros de la Red Académica de Talleres de Diseño muestra los resultados de una investigación desarrollada en estudiantes de Talleres de Diseño, durante el periodo de enero a junio de 2019. El objetivo general del estudio consistió en evaluar la implementación de los principios de la educación humanista en estrategias didácticas en los Talleres de Diseño con la finalidad de favorecer la creatividad en los estudiantes. El diseño de la investigación es de enfoque mixto cuantitativo y cualitativo, establece la correlación entre el desarrollo de la creatividad en los estudiantes y la implementación de los principios de la educación humanista en estrategias didácticas, se determinaron los factores que impiden el desarrollo de creativo de los estudiantes a través de la aplicación del instrumento Escala ABC «Autoevaluación de Bloqueos a la creatividad», en una muestra significativa de 128 estudiantes de diversos semestres. Durante el

¹ Autora de correspondencia.


desarrollo de la investigación se observó que, cuando el docente creó un ambiente adecuado, de confianza, y libertad en cuanto a aceptar las ideas de los estudiantes, y no una imposición, de acuerdo a los postulados humanistas, influyó favorablemente en la desinhibición de los bloqueos a la creatividad. De acuerdo a los datos arrojados en las mediciones, es posible afirmar que la adecuada implementación de los postulados de la educación humanista en estrategias didácticas ha favorecido la creatividad en los estudiantes de Talleres de Diseño.

Palabras clave: creatividad, educación humanista, desarrollo de estudiantes de talleres de diseño

Abstract

Currently, it is necessary to understand how we can improve the knowledge of architecture students and encourage creativity. The present work carried out by members of the Academic Network of Design Workshops shows the results of a research developed in students of Talleres Diseño, during the period from January to June 2019. The general objective of the study was to evaluate the implementation of the principles of humanistic education in didactic strategies in the Design Workshops in order to promote creativity in students. The research design is of mixed quantitative and qualitative approach, it establishes the correlation between the development of creativity in students and the implementation of the principles of humanistic education in didactic strategies, the factors that impede the development of creativity in students were determined through the application of the ABC Scale instrument "Self-assessment of Blockages to creativity", in a significant sample of 128 students from different semesters. During the development of the research, it was observed that when the teacher created an adequate environment of trust and freedom to accept the ideas of the students, and not an imposition, according to humanistic postulates, it favorably influenced the disinhibition of creativity blocks. According to the data obtained in the measurements, it is possible to affirm that the adequate implementation of the postulates of humanistic education in didactic strategies has favored creativity in the students of Design Workshops.

Keywords: creativity, humanistic education, development of design workshop students

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Vega, G., Estrada, K. E., Suárez, E., Ruíz, F., & Ruíz, R. (2025). La creatividad y las implicaciones de la educación humanista en la enseñanza de los Talleres de Diseño. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (2), 3221 – 3233.
<https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3901>

INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI, el desarrollo de la creatividad de los estudiantes se ha convertido en un importante objetivo de la enseñanza. La investigación internacional ha encontrado que contribuir al desarrollo de la creatividad desde las escuelas es un desafío por varias razones. La comprensión limitada de los profesores sobre la creatividad y las estrategias didácticas desarrolladas por los docentes son las razones más comunes que obstaculizan la enseñanza de la creatividad (Thi et al., 2017).

Los desafíos de la época moderna exigen altos niveles de creatividad (Kolodner & Penberthy, 2022), principalmente por parte de los profesionistas de las áreas de diseño. Por lo tanto, la creatividad, con todas sus connotaciones e implicaciones sociales y físicas, debería ser un concepto rector en la enseñanza del diseño (Dargan et al., 2020; Steinitz, 2020).

Diversos estudios demuestran que los resultados creativos de los estudiantes se ven afectados directamente por los estímulos que experimentan (Howard, Dekoninck, & Culley, 2010; Kang, Chia, Koronis y Silva, 2018), citados en (Georgios et al., 2021).

Se observan soluciones muy similares o iguales, dispersas en gran parte de la geografía internacional, (Barrios, 2005). Este tipo de soluciones son consecuencia de la conceptualización estética de la arquitectura una postura que prioriza la formación de arquitectos orientada principalmente a la creación de objetos bellos, y no considera el resto de los aspectos que la conforman.

Adicionalmente, los estudiantes de arquitectura en México desarrollan su proceso de diseño con una metodología de diseño aislada, lo que se manifiesta en la desintegración de los diversos aspectos que convergen en el desarrollo del proyecto arquitectónico. A menudo se exige a los estudiantes lo que (Lafarga & Gómez del Campo, 2003) denominan una sumisión continua de la forma y el método utilizados en clase, así como de los contenidos y la secuencia didáctica. «El estudiante, por conveniencia o afán de supervivencia, aprende a bailar al son de la música que solo el maestro tiene derecho a tocar».

Según (Barrios, 2005), un aspecto que contribuye a la parcialización de la arquitectura es que profesores y arquitectos la consideran un oficio que debe aprenderse mediante la formación empírica, simplemente mediante la técnica del ensayo y error, cuando el diseño es un proceso intelectual que requiere el desarrollo de habilidades de pensamiento para resolver problemas de diseño de forma integral.

El diseño implica en su creación aspectos objetivos y subjetivos, referentes a la innovación, la ciencia y el arte, la racionalidad y la emoción (véase la Figura 1). El deber de ser de la arquitectura implica la solución factible a la complejidad de un proyecto que exige la arquitectura actual y considera aportar una solución a los aspectos funcionales, ambientales, técnicos, éticos y estéticos que convergen en un proyecto arquitectónico. En este sentido, (Barrios, 2005) menciona que la complejidad de la naturaleza humana exige diversos conocimientos para satisfacer cada uno de los aspectos que la conforman.

METODOLOGÍA

La investigación se presenta con un enfoque mixto cualitativo y cuantitativo. Se consideraron dos grupos experimentales y dos grupos de control, mediante la aplicación de un pretest y un postest.

El desarrollo se estructuró en dos etapas, en la primera, se seleccionaron los grupos de control (G1 y G2), compuestos por estudiantes de sexto periodo, así como los grupos experimentales G3, de cuarto periodo, y G4, correspondientes al segundo periodo. La selección de los grupos se realizó de forma que permitiera estudiar el desarrollo de la creatividad en una muestra significativa de estudiantes y analizar datos de diversos periodos. La muestra está compuesta por 128 sujetos, con edades comprendidas entre los 18 y los 24 años.

En la segunda etapa, se evaluaron los resultados obtenidos en el pretest. Durante el desarrollo del periodo, se implementaron estrategias con enfoque humanista para fomentar la creatividad en los estudiantes de Talleres de Diseño de los grupos experimentales (G3 y G4). Posteriormente, se realizó el postest en todos los grupos (G1, G2, G3 y G4).

Los resultados se analizaron para determinar la correlación entre la variable dependiente, la creatividad en estudiantes de Taller de Diseño, y la variable independiente, las estrategias didácticas con enfoque humanista.

La aplicación del instrumento "Autoevaluación de Bloqueos a la Creatividad", la Escala ABC, permitió determinar los bloqueos a la creatividad de los estudiantes según Castanedo, (2005).

La Escala ABC está diseñada para el análisis individual y el autodescubrimiento; evalúa la creatividad a partir de los bloqueos que impiden su desarrollo y utiliza la siguiente modalidad: cuanto mayor sea la puntuación en el margen de autoevaluación de cada factor, que va del 1 al 10, mayor será el bloqueo de dicho factor y, por lo tanto, menor será su contribución al propósito de proceder creativamente. Según las directrices de la Escala, un factor se considera bloqueado cuando su valor objetivo es igual o superior a 7. Esto aplica a cada uno de los doce factores que componen la escala. De esta manera el nivel creativo de cada persona viene dado por la percepción global de una puntuación de estos en los doce factores, la escala permite ver, individualmente cómo se encuentra la persona en cada factor de su creatividad, ver en qué factor o factores está menos bloqueado o viceversa, o ver su bloqueo intermedio.

DESARROLLO

Figura 1

Elementos del concepto arquitectura



Fuente: elaboración propia a partir de la definición de Barrios, (2005)

A pesar de todos los beneficios atribuidos a la creatividad, su estimulación recibe poca atención en nuestros sistemas educativos universitarios, lo que proporciona una amplia gama de contribuciones en torno a ella (Laguía et al., 2019).

Investigadores y educadores han buscado fomentar la creatividad (Huang, 2019) y han descubierto que esta puede mejorarse gradualmente mediante la formación y fomentarse en estudiantes universitarios (Laguía et al., 2019; Wang et al., 2021). También se ha observado que

las habilidades creativas adquiridas por los estudiantes durante la formación influyen favorablemente en su autopercepción de la creatividad (Galatsopoulou et al., 2022).

La necesidad de favorecer el desarrollo de los estudiantes como individuos creativos y entrenarlos para pensar creativamente se ha vuelto cada vez más importante, sin embargo, no se ha establecido mucho sobre cómo enseñar creatividad, a pesar de los esfuerzos realizados en los últimos años para fomentar el aprendizaje creativo y la producción de resultados novedosos (Georgios, 2021).

Una pedagogía de la creatividad consiste en implementar el aprendizaje creativo (Capron Puozzo & Audrin, 2021) de modo que los factores ambientales (espacios propicios para la creatividad), emocionales (emociones positivas y negativas), conativos (soltar, asumir riesgos, perseverancia y motivación) y cognitivos (pensamiento divergente, convergente y analógico) intervengan de forma interdependiente, pero no necesariamente uniforme.

La pedagogía de la creatividad promueve el conocimiento y la creatividad orientados al aprendizaje permanente y al deseo de ser creativo a lo largo de la vida. En este sentido, incluir cursos o temas sobre creatividad sería relevante para los programas de educación superior (Laguia et al., 2019).

Según Taneri & Dogan, 2021, se ha constatado que el impacto de la escuela en la configuración del proceso de diseño del estudiante es limitado y que, en su mayoría, los estudiantes son los únicos que descubren cómo abordar el diseño. Varias escuelas de arquitectura implementan el modelo de análisis-síntesis, enfatizado por la visión de resolución de problemas del diseño. Sin embargo, esto limita la comprensión de los estudiantes para lograr una transición creativa de la fase analítica a la fase de síntesis; argumentan que los estudiantes se encuentran solos para eliminar sus ideas erróneas sobre la creatividad.

El paradigma de aprender haciendo en arquitectura, cuando no se acompaña de pensamiento crítico durante y después de los episodios de diseño, en forma de reflexión sobre la acción y reflexión sobre la reflexión sobre la acción, fomenta un entorno de aprendizaje empobrecido, a menudo incorporado en los comportamientos y preferencias de los instructores de diseño Taneri & Dogan (2021).

De esta manera, la creatividad surge en un entorno que no bloquea los procesos y tolera la personalidad de los estudiantes (Figura 2). Barrios (2005) concluye que «es necesario analizar y decidir los procesos epistemológicos y didácticos convenientes para la aprehensión de este conocimiento y el desarrollo de habilidades de pensamiento que faciliten y hagan viable la creación de espacios habitables».

Figura 2

Elementos del concepto creatividad



Fuente: elaboración propia a partir de las definiciones de creatividad de diversos autores.

Implicaciones de la Educación humanista para favorecer la creatividad

Uno de los principales contextos que influyen en el desarrollo de la creatividad son las instituciones educativas, como docentes, comunicamos nuestras ideas y prejuicios a nuestros estudiantes, ejerciendo cierta influencia sobre ellos. En este sentido, es importante considerar a Rogers (1996), quien considera la escuela como un espacio que permite tomar conciencia de la educación formal, contribuyendo así al desarrollo integral de las personas y a su formación como actores comprometidos consigo mismos y con su entorno, capaces de resolver problemas con creatividad.

Este autor define la creatividad como: «un proceso potencial con facultades, ya que surge y se manifiesta a través del desarrollo y la expansión de las fuerzas innatas o adquiridas de un individuo, grupo, organización o comunidad», lo que permite la creación de objetos, productos, servicios, ideas y estrategias innovadoras útiles para el contexto social para el que fueron creados, facilitando el cambio, el crecimiento y el progreso; por lo tanto, la creatividad es una potencialidad humana transformadora, basada en un funcionamiento integrado, con recursos cognitivos y afectivos.

Se afirma que las condiciones que promueven la creatividad son la aceptación del individuo como tal. Siempre que el profesor, el padre o la persona importante para él comprenda que este ser humano es valioso, independientemente de su comportamiento, la creatividad se estimulará simplemente al aceptarlo. En este sentido, cuando existe un clima libre de descalificación y dejamos de juzgar al prójimo según nuestros prejuicios, contribuimos a fomentar su creatividad.

En las estrategias y técnicas de enseñanza propuestas por Rogers (1996), se menciona que el aprendizaje debe dar mayor significado a la experiencia (esto significa que el estudiante tome conciencia de los procesos intuitivos) que al ensayo y error. Es necesario estimularlos en el proceso de aprendizaje, para que realicen su evaluación y así afirmar una autocrítica objetiva (racionalización) y, por consiguiente, una crítica constructiva.

Es de vital importancia que, en el proceso de aprendizaje, el conocimiento científico se vincule con los fenómenos de la realidad y los vincule con sus problemas sociales, refiriéndose a construir sobre los problemas percibidos de la realidad. Motivar al estudiante a enfrentar sus propios desafíos, a que "pertenezcan" a ellos. es decir, que no les sean ajenos y tengan un significado obvio.

Otro aspecto fundamental es la influencia que la familia, la sociedad y la escuela ejercen sobre el entorno en el desarrollo de los obstáculos a la creatividad (Lubart y Georgsdottir, 2004; Jankowska y Gralewski, 2022).

De acuerdo a las aportaciones de Edwin Nevis, Sonia Nevis, y Danzig, citado por (Castanedo 2005), en sus estudios sobre creatividad en el Gestalt Institute Of Cleveland, Ohio, desarrollaron la escala "The Blocks to creativity", en el cual sintetizan 12 bloqueos fundamentales a la creatividad susceptibles a ser bloqueados por condiciones ambientales adversas a su desarrollo. Estos factores son: anuencia al riesgo; anuencia al juego, amplia conciencia de recursos, disponibilidad al cambio, tolerancia a la frustración, vida de fantasía enriquecida (o riqueza de imaginación), tolerancia al desorden, iniciativa, agresividad y empuje, anuencia a dejarse ir, riqueza emocional, integración del yin-yan y riqueza de sentidos.

En relación con lo anterior, es importante aclarar las implicaciones del paradigma humanista en el desarrollo de la creatividad en el proceso de diseño. Para ello, se entiende que este paradigma

reconoce a la persona como un ser individual en un proceso de desarrollo conjunto, centrado en brindar los recursos adecuados que le permitan construir su individualidad de pensamiento y ser, en un marco de respeto y empatía que favorezca las relaciones entre los participantes.

Una de las contribuciones más valiosas del paradigma humanista a la enseñanza del diseño es que permite trascender hacia una perspectiva más amplia del ser humano, identificar y detonar el potencial creativo de cada estudiante y, de forma colaborativa, propiciar el desarrollo de la co-creatividad.

Según Maslow (1968), «El potencial de la naturaleza humana tiende a la autorrealización, el potencial deseado por la naturaleza... la cultura permite, fomenta o facilita la existencia de un embrión que se vuelve real y social».

El ser humano es educado para satisfacer su tendencia natural de crecimiento, de «entidad» perfecta; por una necesidad interna de desarrollarse, evolucionar y trascender a través de sus creaciones, a través de su historia. Castanedo (2005) postula: «La educación es aprender a crecer, aprender dónde crecer, aprender qué es bueno y qué es malo, aprender qué es deseable e indeseable, aprender qué elegir y qué no elegir». Este es un aspecto fundamental en la enseñanza en los Talleres de Diseño, ya que el estudiante, durante el proceso de diseño, experimenta continuamente la toma de decisiones, y debe estar preparado para ello como profesional de la arquitectura.

RESULTADOS

Los resultados de la aplicación del instrumento se presentan en la tabla 1 y gráfico 1.

Tabla 1

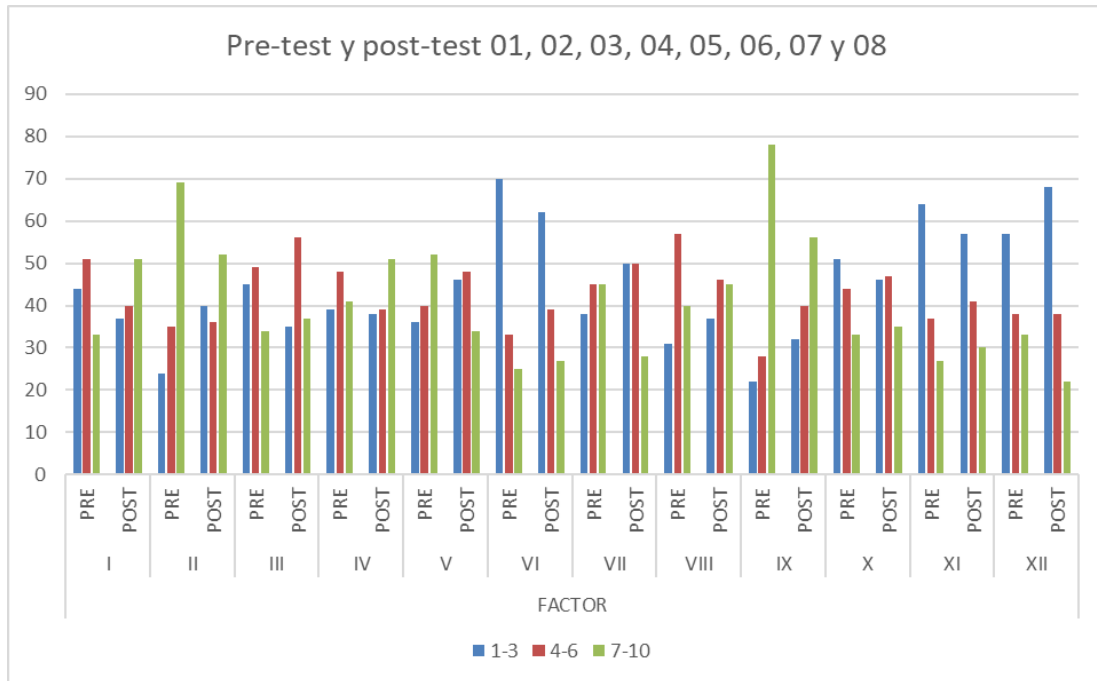
Instrumento 1. Concentrado de bloqueos a la creatividad rango 1-3, 4-6, 7-10 de aplicación de prepruebas y pospruebas

Nota: En el Instrumento 1 se muestra el Concentrado de bloqueos a la creatividad rango 1-3, 4-6, 7-10 de aplicación de prepruebas y pospruebas.

PUNTAJE DE BLOQUEO	FACTOR																							
	I		II		III		IV		V		VI		VII		VIII		IX		X		XI		XII	
	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
1-3	44	37	24	40	45	35	39	38	36	46	70	62	38	50	31	37	22	32	51	46	64	57	57	68
4-6	51	40	35	36	49	56	48	39	40	46	33	39	45	50	57	46	28	40	44	47	37	41	38	38
7-10	33	51	69	52	34	37	41	51	52	34	25	27	45	28	40	45	78	56	33	35	27	30	33	22
TOTAL	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128

Gráfico 1

Gráfico Concentrado de bloqueos a la creatividad rango 1-3, 4-6, 7-10 de aplicación de prepruebas y pospruebas



Nota: En la gráfica se observa el Concentrado de bloqueos a la creatividad rango 1-3, 4-6, 7-10 de aplicación de pretest y posttest.

De acuerdo a los resultados el factor con mayor bloqueo es el Factor IX. Renuencia a dejarse ir, sin embargo, presenta una disminución de 78 a 56 (28.20%), esto refleja la importancia que se le concede a ejercer un control sobre las situaciones, aspecto que tiene gran peso en la formación académica del estudiante, por la importancia que se le asigna a la utilización de la metodología del diseño implementada como patrón a seguir en el proceso de diseño, de esta manera, desde los inicios de la formación profesional se conduce a ir a lo seguro, o por el camino ya conocido, en la práctica de los Talleres de Diseño los estudiantes se dejan guiar por las soluciones planteadas por los docentes o por patrones ya establecidos y aceptados para resolver los problemas durante su proceso de diseño, simplemente no se atreven a presentar nuevas soluciones arquitectónicas.

De acuerdo a las características de este factor, su bloqueo consiste en la inhabilidad para dejar que las cosas ocurran naturalmente o intuitivamente y, ¿si las cosas ocurrieran naturalmente o nos permitiéramos seguir nuestra intuición?, ¿cómo se podría tener un control metodológico sobre ellas?, no tendríamos la certeza de que vamos por buen camino, pues nuestra intuición representa seguir lo que dicta nuestro interior y en ocasiones la confianza en nosotros mismos, en nuestra naturaleza humana se ha disminuido, por tal motivo es importante que durante la formación académica se incorporen estrategias que permitan desarrollar el pensamiento y juicio crítico de los estudiantes, provocando la sana confrontación ideológica, planteando problemáticas reales de crítica y de autocritica argumentada, con la finalidad de desarrollar ejercicios que le permitan al estudiante autoevaluarse constantemente en cada etapa de su proceso de diseño.

El segundo factor que se presenta con mayor bloqueo es el Factor II, Renuencia al juego; presenta una disminución de 69 a 52 participantes (24.63%), la definición de este factor como una recomendación social a optar por la seriedad, la metodología, de no jugar con las cosas, temor a aparecer como un tonto o necio, cuando se experimenta con lo no usual; y con una serie de temores ante la posibilidad de romper con lo que hace la mayoría, a riesgo de hacer sentir a la persona que se arriesga como una persona sola y diferente. Ante esta amenaza, la persona tiende a reprimir sus tendencias creativas en pos de una identificación y aceptación grupal y social. Esto conduce a que el individuo adopte conductas rígidas o estereotipadas como consecuencia de la imposición cultural.

El Factor II presenta una disminución de 69 a 52 participantes (24.63%); el Factor V de 52 a 34 (34.61%), el Factor VII de 45 a 28 (37.77%), el Factor IX de 78 a 56 (28.20%) y, el Factor XII de 33 a 22 (33.33%).

Se observa una disminución del 33.33% en el bloqueo a la creatividad del Factor XII Embotamiento de sensaciones, el cual se refiere al uso inadecuado de los sentidos primarios como una forma de conocer, hacer solamente contacto parcial con uno mismo y el medio, atrofia de la capacidad de explorar, sensibilidad empobrecida, esto corresponde a una característica positiva en los estudiantes de arquitectura, pues tienen contacto directo con los fenómenos interpersonales, la riqueza de sensaciones, el tener alerta los sentidos, es fundamental en el establecimiento de contacto con todo lo relacionado con el ser humano, con sus actividades y con la naturaleza, sin duda alguna un eje primordial en el arquitecto, el mantenerse alerta a las estimulaciones externas e internas conlleva a un desempeño más real y adaptado a los requerimientos circunstanciales y por lo tanto una posibilidad de desempeño más creativo en su profesión, por esta razón es capaz de desarrollar su creatividad aún cuando las circunstancias contextuales se lo impidan.

El Factor IX Renuencia a dejarse ir, disminuye de 78 a 56 estudiantes que presentan bloqueo, este factor se describe por Intentar persistentemente encontrar soluciones a los problemas; inhabilidad para dejar las cosas incubar, o que ocurran naturalmente, carencia de confianza en las necesidades humanas. Refleja la recepción y asimilación de métodos y técnicas tendientes a solucionar problemas que conciernen al desempeño profesional del individuo directamente y que, en forma indirecta, generaliza a la solución de sus problemas cotidianos.

La metodología tradicional de la enseñanza, en ocasiones tiende a pretender educar con lineamientos rígidos que no permiten al estudiante ampliar sus posibilidades creativas y desarrollar aportaciones personales, forma parte también del proceso de socialización, se establecen normas de control y dominio, acerca de cómo debería ser. Es así como desde temprana edad la cultura influye en el acto de no dejarse ir de los individuos, manteniéndolos como seres "adaptados" a ella.

El Factor VII de 45 a 28.- Necesidad excesiva de orden. Incapacidad para tolerar el desorden, la confusión, las ambigüedades, desagrada lo complejo. Excesiva necesidad de equilibrio, de orden, de simetría se aburren de lo inesperado, sobre confianza en las reglas. Esto refleja la importancia que tiene el "ser ordenado", el seguir lineamientos y reglas preestablecidas. el formarse para trabajar dentro de una cultura organizada de cierta manera, en una sociedad con normas y patrones establecidos, en campos laborales reglamentados, el formarse en instituciones educativas cuya planificación y organización llevan a configurar un cierto tipo de profesional, conduce a los estudiantes a seguir las pautas prescritas, y a desenvolverse respetando cánones, entre los cuales se encuentra en primera instancia el orden, fundamental para mantener organizada cualquier actividad o producción que vaya más allá de su individualidad.

Factor V de 52 a 34.- Evitar la frustración. Abandonar rápidamente cuando se tropieza con un obstáculo, evitar el dolor o la incomodidad, asociado a menudo con cambios o soluciones a los problemas. Este factor está muy relacionado con el referente "Renuencia al riesgo".

El factor que se observa con menos bloqueo en ambas mediciones es el Factor VI. Vida de fantasía empobrecida, lo cual se considera un aspecto positivo para el desarrollo creativo de los estudiantes de arquitectura, la presencia de una fantasía rica y productiva que les permita ir más allá del estudio riguroso y encasillado de los programas tradicionales, o del patrón a seguir, para ofrecer aportes originales y personales, y contribuciones creativas que surgen a partir de una síntesis propia de los conocimientos adquiridos, y una aplicación creativa de los mismos a condiciones nuevas que así lo requieran.

Asimismo, el Factor XI. Desintegración del Yin-Yan (baja sinergia) con menos bloqueo, indica una posibilidad de un buen aprovechamiento de las capacidades de análisis y síntesis, preponderantes en la arquitectura, también corresponde a un nivel de movilización entre la rigidez de las exigencias socioculturales y la subjetividad propia de las concepciones personales, las capacidades de integrar las polaridades u opuestos, les permite mantener una posición intermedia, que beneficiará en gran medida el desarrollo de sus proyecciones.

CONCLUSIONES

El proceso creativo que desarrollan los estudiantes en los Talleres de Diseño de cualquier profesión es complejo, es importante que los docentes generen una comprensión integral de la creatividad e identifiquen los procesos mentales que intervienen para establecer estrategias didácticas que permitan su desarrollo.

Si pretendemos que el saber académico sea dinámico, el desarrollo del potencial creativo debe tener mayor importancia en la práctica educativa, sin temor a la complejidad, ni a la incertidumbre.

Se requieren cambios en las prácticas docentes, rediseñar, reorientar la educación, hacia una perspectiva humanística, hacia una reforma del pensamiento, acompañar a los estudiantes desde lo disyuntivo y reductor hacia el desarrollo del pensamiento complejo, que permita a los futuros profesionales desenvolverse creativamente en los diversos ámbitos de desempeño profesional.

Para los profesionales de las disciplinas del área proyectual, arquitectos, diseñadores, la *creatividad* es un tema de gran importancia en su formación y de su actividad. Son estos profesionales los que tendrán que proponer las nuevas formas, los nuevos objetos, los nuevos ámbitos, las nuevas expresiones y comunicaciones visuales, empleando un tipo de pensamiento que sobrepasa y va más allá del pensamiento tradicional, el pensamiento de Diseño o proyectual en el cual la creatividad es fundamental.

Las aportaciones de la teoría humanista reorientan la educación y aportan un nuevo matiz a la función docente. El docente, bajo el enfoque humanista, es un profesional capaz de crear un ambiente propicio en el grupo, de confianza, empatía y aceptación; trata a cada uno de sus estudiantes de acuerdo a su personalidad; respetada libertad para expresarse y crear; potencia a sus estudiantes y se potencia a sí mismo; acompaña en cada etapa del proceso de aprendizaje, por diversa que sea; motiva, y fomenta en el alumno ideas positivas y confianza, y lo acompaña a descubrir lo que es capaz de ser y crear.

En este sentido, desde la perspectiva humanista, la persona es un ser capaz de tomar las riendas de su vida y estimular su desarrollo. Los teóricos humanistas enfatizan el potencial de la persona

para un desarrollo positivo y saludable mediante el ejercicio de las capacidades humanas, la creatividad y a desarrollar su potencial innato, orientados al aprendizaje permanente y al deseo de ser creativo a lo largo de la vida.

En el presente estudio se ha demostrado a través de la investigación científica que, al implementar los principios de la educación humanista y los aspectos del desarrollo de la creatividad del ser humano, es posible favorecer el potencial creativo de los estudiantes de Talleres de Diseño.

REFERENCIAS

Barrios, D. M. (2005). Towards a philosophy of architecture. In A. Benito, *Aedificare* (pp. 45–59). Autonomous University of Nuevo León, Faculty of Architecture. Retrieved from <http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1020153324/1020153324.PDF>

Bernstein, S. (2022). *Housing Problems*. Stanford University Press.

Castanedo, C. (2005). *Psicología Humanista Norte Americana*. México: Herder.

Dahlin, K. C. (2018). *The aesthetics of Frank Lloyd Wright's organic architecture: Hegel, Japanese art, and modernism*. The University of Wisconsin-Milwaukee.

Dargan, S., Kumar, M., Ahuja, S., & Goo, J. (2020). A survey of deep learning and its applications: A new paradigm to machine learning. *Archives of Computational Methods in Engineering*, 27(4), 1071–1092. <https://doi.org/10.1007/s11831-019-09344-w>.

Galatsopoulou, F., Lykesas, G., Oikonomidis, V., & Michailidis, C. (2022). Examining students' perceptions towards video-based and video-assisted active learning scenarios in journalism and communication courses. *Education Sciences*, 12(2), 74. <https://doi.org/10.3390/educsci12020074>.

Huang, T.-C. (2019). Do different learning styles make a difference when it comes to creativity? An empirical study. *Computers in Human Behavior*, 100, 252–257. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.003>.

Jankowska, D. M., & Gralewski, J. (2022). The familial context of children's creativity: Parenting styles and the climate for creativity in parent–child relationship. *Creativity Studies*, 15(1), 1–24. <https://doi.org/10.3846/cs.2022.13449>.

Kolodner, J. L., & Penberthy, T. L. (2022). A case-based approach to creativity in problem solving 1. *12th Annual Conf. CSS Pod*. Psychology Press.

Koronis, G., Casakin, H., & Silva, A. (2021). Crafting briefs to stimulate creativity in the design studio. *Thinking Skills and Creativity*, 40, 100810. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100810>,

Lafarga, J., & Gómez del Campo, J. (2003). *Compilers: Development of human potential. Contributions of a humanistic psychology*. Mexico City: Trails, Vol. 1 & 3.

Laguía, A., Moriano, J. A., & Gorgievski, M. J. (2019). A psychosocial study of self-perceived creativity and entrepreneurial intentions in a sample of university students. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 44–57. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.11.004>.

Lubart, T. I., & Georgsdottir, A. (2004). Creativity: Developmental and cross-cultural issues. In *Creativity: When east meets west* (pp. 23–54). https://doi.org/10.1142/9789812567192_0003.

Maslow, A. (1968). Some educational implications of the humanistic psychologies. *Harvard Educational Review*, 38(4), 685–696. <https://doi.org/10.17763/haer.38.4.j07288786v86w660>.

Puozzo, I. C., & Audrin, C. (2021). Improving self-efficacy and creative self-efficacy to foster creativity and learning in schools. *Thinking Skills and Creativity*, 42, 100966. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100966>.

Rogers, C. (1996). *Freedom and creativity in education*. Barcelona: Paidós.

Steinitz, C. (2020). On landscape architecture education and professional practice and their future challenges. *Land*, 9(7), 228. <https://doi.org/10.3390/land9070228>.


Taneri, B., & Dogan, F. (2021). How to learn to be creative in design: Architecture students' perceptions of design, design process, design learning, and their transformations throughout their education. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100781. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100781>.

Thi, T. B. L., Nguyen, H. T. M., Huynh, C. D., & Nguyen, V. T. (2017). Developing assessment criteria of a lesson for creativity to promote teaching for creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 25, 10–26. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.05.006>.

Wang, C., Mundorf, N., & Salzarulo-McGuigan, A. (2021). Entrepreneurship education enhances entrepreneurial creativity: The mediating role of entrepreneurial inspiration. *The International Journal of Management Education*, 100570. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100570>.

Zhai, X., Wang, M., & Ghani, U. (2020). The SOR (stimulus-organism-response) paradigm in online learning: An empirical study of students' knowledge hiding perceptions. *Interactive Learning Environments*, 28(5), 586–601. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1696841>.

Zhao, Y., Wang, A., & Sun, Y. (2020). Technological environment, virtual experience, and MOOC continuance: A stimulus–organism–response perspective. *Computers & Education*, 144, 103721. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103721>.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) .