**1. Portada**

* Nombre de la institución
* Asignatura: *Creatividad para la investigación*
* Título: *Creatividad y uso responsable de modelos de lenguaje en la educación*
* Nombre del estudiante
* Nombre del docente
* Lugar y fecha

**2. Índice**

1. Introducción
2. Planteamiento del problema
3. Marco teórico
4. Metodología creativa
5. Resultados / Propuesta creativa
6. Discusión / Reflexión
7. Conclusiones
8. Bibliografía

**3. Introducción**

La creatividad es una herramienta esencial en los procesos de investigación y en el diseño de soluciones innovadoras frente a los retos actuales. En el contexto educativo, los modelos de lenguaje basados en inteligencia artificial (como ChatGPT) han transformado la manera en que estudiantes y docentes acceden al conocimiento, pero también plantean desafíos significativos.  
Este informe busca analizar cómo la creatividad puede servir de puente para integrar estas tecnologías de manera responsable en la educación, proponiendo estrategias que potencien el aprendizaje y minimicen riesgos como la pérdida de pensamiento crítico o la dependencia excesiva.

**4. Planteamiento del Problema**

En los últimos años, el uso de modelos de lenguaje basados en inteligencia artificial ha crecido rápidamente en los entornos educativos. Estas herramientas permiten a los estudiantes acceder a explicaciones inmediatas, resolver dudas y generar textos con gran rapidez. Sin embargo, su implementación no está exenta de dificultades.

Por un lado, ofrecen beneficios como el acompañamiento personalizado, el acceso a recursos educativos de calidad y la posibilidad de fomentar nuevas formas de aprendizaje creativo. Por otro lado, también generan preocupaciones relacionadas con la dependencia excesiva de los estudiantes, la pérdida de habilidades de escritura y análisis crítico, el plagio académico y la propagación de información inexacta o sesgada.

Este escenario plantea un dilema central: **¿cómo integrar de manera creativa y responsable los modelos de lenguaje en la educación para potenciar el aprendizaje sin afectar la autonomía, el pensamiento crítico y la ética académica de los estudiantes?**

**5. Marco Teórico**

* **Creatividad:** Capacidad de generar ideas nuevas y útiles aplicables a la solución de problemas.
* **Innovación:** Implementación de esas ideas en un contexto real.
* **Modelos de lenguaje:** Sistemas de inteligencia artificial capaces de procesar y generar texto en lenguaje natural.
* **Creatividad en la investigación:** Uso de herramientas y metodologías que permiten encontrar soluciones originales en procesos académicos y científicos.

Autores relevantes:

* Guilford (1950) – pensamiento divergente y convergente.
* De Bono (1992) – pensamiento lateral.
* Wing (2006) – importancia del pensamiento computacional.

**6. Metodología Creativa**

Para abordar el problema se aplicaron las siguientes técnicas:

1. **Lluvia de ideas:** Se generaron diversas propuestas de uso responsable de modelos de lenguaje en educación, sin filtros iniciales.
2. **Design Thinking:** Se siguieron las fases de empatizar (docentes y estudiantes), definir (riesgos y beneficios), idear (propuestas), prototipar (guías de uso) y evaluar.
3. **Mapa mental:** Organización visual de los riesgos y oportunidades de la IA en la educación.

**7. Resultados / Propuesta Creativa**

De las ideas generadas, se seleccionó la propuesta de diseñar una **Guía Creativa de Uso Responsable de Modelos de Lenguaje en la Educación**, que incluye:

* Estrategias para que los estudiantes usen IA como apoyo y no como sustituto.
* Actividades donde el docente combine el uso de IA con ejercicios prácticos y críticos.
* Recomendaciones éticas para evitar plagio y fomentar el análisis propio.
* Dinámicas creativas (ejemplo: usar la IA para generar un borrador y luego que el estudiante lo compare, critique y mejore con sus propias palabras).

**8. Discusión / Reflexión**

El análisis permitió comprobar que los modelos de lenguaje no deben considerarse como enemigos de la educación, sino como herramientas complementarias. No obstante, su valor depende de la creatividad con la que se implementen en el aula.  
El principal aprendizaje es que la IA no reemplaza el pensamiento crítico del estudiante, sino que ofrece un punto de partida. La creatividad del docente y del estudiante es lo que garantiza un uso responsable.

**9. Conclusiones**

* La creatividad es clave para transformar los riesgos de la IA en oportunidades educativas.
* El problema central no está en la tecnología, sino en la forma en que se usa.
* La propuesta de una guía creativa de uso responsable puede servir como herramienta práctica para docentes y estudiantes.
* Se recomienda profundizar en la investigación sobre metodologías pedagógicas que integren IA de forma ética y efectiva.

**10. Bibliografía**

* De Bono, E. (1992). *El pensamiento lateral*. Paidós.
* Guilford, J. P. (1950). *Creativity*. American Psychologist, 5(9), 444–454.
* Wing, J. (2006). *Computational Thinking*. Communications of the ACM, 49(3), 33–35.
* Fuentes de clase y artículos académicos sobre IA en educación.