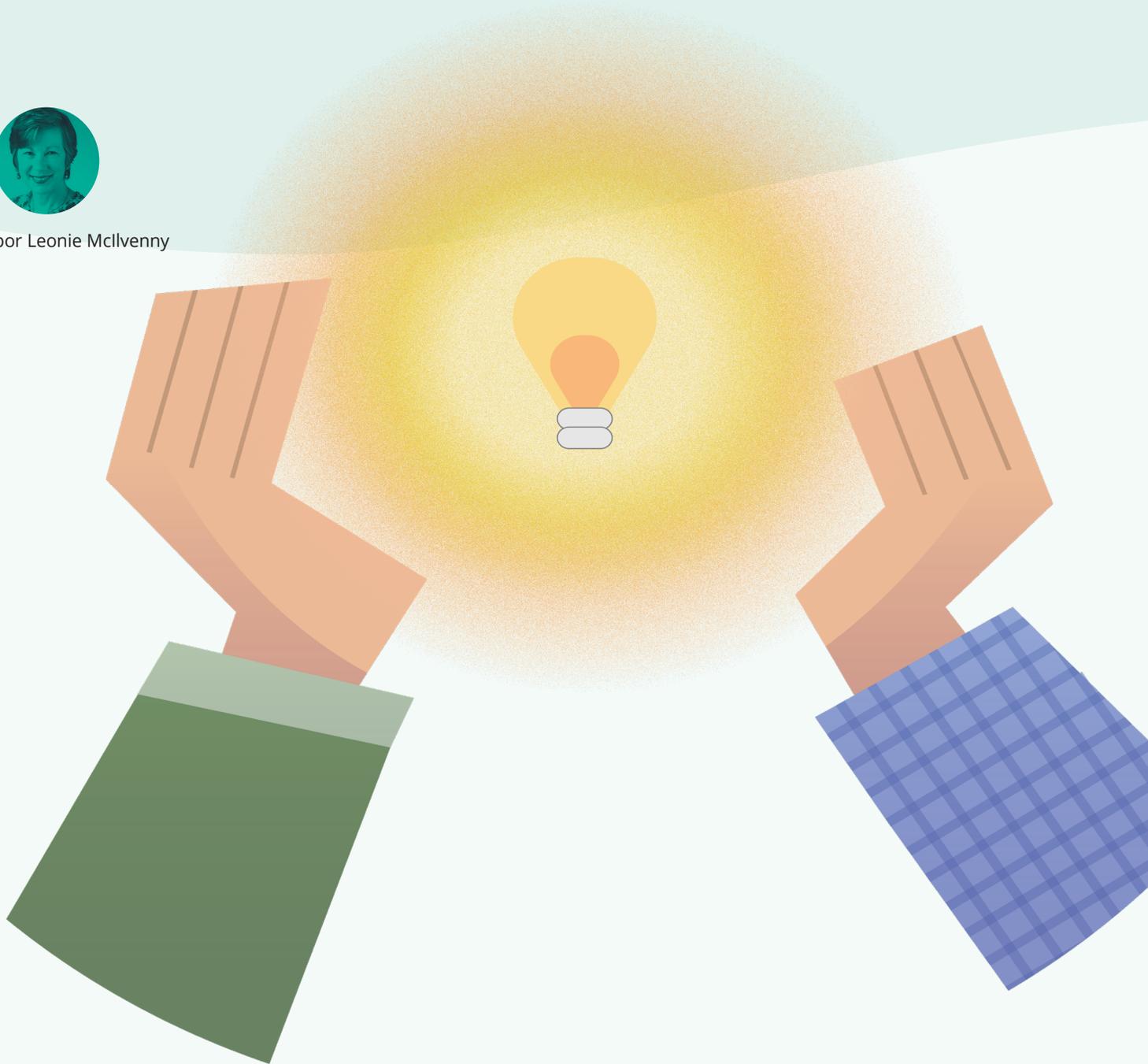


# en profundidad

De la teoría a la práctica: un debate sobre la creatividad y el currículum



por Leonie McIlvenny



# “Todos tenemos la creatividad potencial para contribuir, individual o colectivamente, a la supervivencia, al avance y al bienestar de nuestra sociedad de seres humanos”

Lederach (2005)

20  
21

diálogos

EN PROFUNDIDAD

La importancia de la creatividad como habilidad esencial del siglo XXI ha cobrado impulso desde que el Parlamento y el Consejo Europeos la identificaron como una “competencia clave para el aprendizaje permanente”<sup>1</sup>. Como se indica en el Informe sobre las “competencias transversales en la política y la práctica educativas”<sup>2</sup>, se ha introducido en los documentos curriculares de muchos países, como por ejemplo en Escocia<sup>3</sup> y Australia<sup>4</sup>. La creatividad también ocupa un lugar destacado en varias iniciativas mundiales, como la Asociación para las Habilidades del Siglo XXI<sup>5</sup> que identifica “la creatividad” como una de sus 4C; la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (ISTE), que identifica “la creatividad y la innovación” como uno de los seis dominios de su NETS-S (Estándares Nacionales en Tecnología de los EE.UU.) para estudiantes<sup>6</sup>; y el Informe de Expertos Delphi de 2021 sobre el “pensamiento crítico y la creatividad”, que pone el foco en la importancia de la creatividad en un entorno educativo<sup>7</sup>. Para consolidar la importancia del desarrollo de la creatividad, los programas de la OCDE para la evaluación internacional de los estudiantes (PISA) “2021 Creative Thinking Framework, 2022 Creative Thinking Assessment”<sup>8</sup> y el “marco de evaluación de la resolución creativa de problemas” de 2012 destacan la creciente importancia que se está dando a la creatividad a nivel internacional en los sistemas educativos.

## ¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

Las definiciones de creatividad abundan. Ken Robinson<sup>9</sup> la define como “procesos imaginativos con resultados originales y de valor”. El Consejo Asesor Estratégico de la OCDE<sup>10</sup> dice que es “el proceso por el que generamos ideas nuevas que requieren conocimientos, habilidades y actitudes específicas”.

Independientemente de la definición, algunos temas comunes en torno a la creatividad son los siguientes:

- Es un proceso complejo y dinámico.
- Implica la generación de ideas originales.
- A menudo se activa por la necesidad de encontrar una solución a algo.
- Es una interacción entre la naturaleza y la educación, en la que las disposiciones innatas se alimentan a través de oportunidades estructuradas para participar en actividades creativas.
- Puede ocurrir tanto de forma espontánea (inconsciente) como estratégica (consciente).

## EL CUADRANTE DE LA CREATIVIDAD

Gran parte de las reflexiones sobre la creatividad se derivan del trabajo de Craft<sup>11</sup>, quien sugirió dos formas contrastadas de ver la creatividad: una como fenómeno

individual o colectivo, y otra como dominio-específico frente a dominio-libre. Craft también describe la creatividad como “pequeña c” o “gran C”, dependiendo del contexto y del propósito del ejercicio o actividad creativa. La creatividad “pequeña c” podría considerarse como los esfuerzos más espontáneos e individuales que uno emprende en comparación con la “gran C”, que combina el pensamiento creativo con disciplinas clave como la ciencia y las humanidades para un proceso más consciente y reflexivo<sup>12</sup>. El Cuadrante de la Creatividad intenta fusionar estas ideas de forma gráfica.

### BARRERAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LAS ESCUELAS

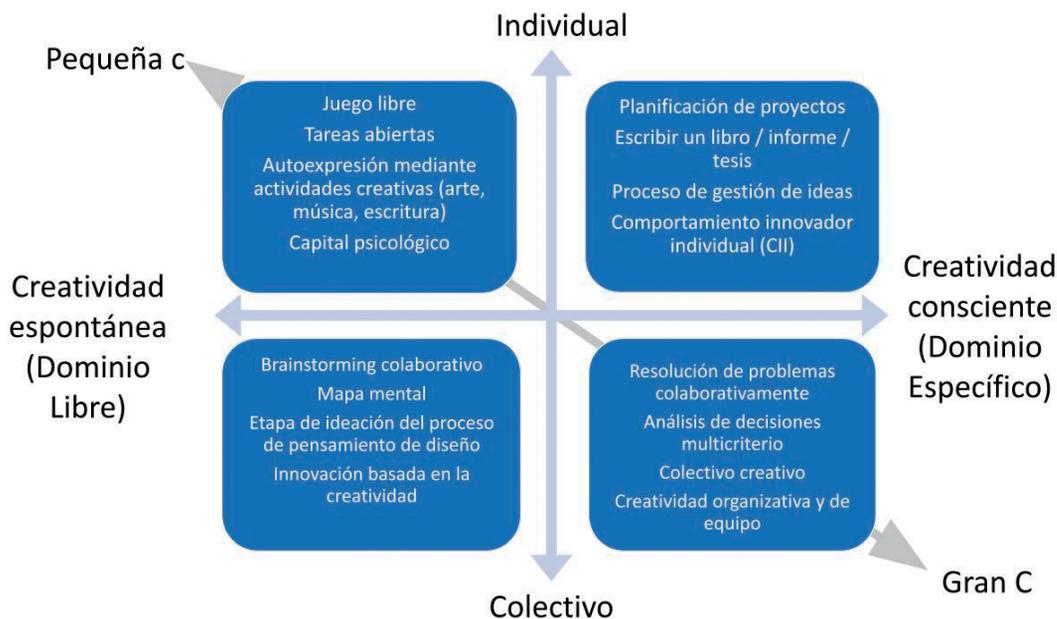
Incluso con el creciente cuerpo de literatura que promueve la creatividad como una habilidad esencial del siglo XXI, todavía hay barreras significativas para su implementación dentro del currículo escolar. El informe de la UNESCO sobre las “competencias transversales en las políticas y prácticas educativas”<sup>13</sup> identifica tres áreas clave que dificultan su aplicación. **El reto de una definición**, que se deriva de la dificultad para determinar qué es la creatividad y qué aspecto tiene en un entorno educativo. En otras palabras, ¿cómo hacemos operativo lo que es un concepto abstracto en comportamientos evaluables? **Los retos operativos**, que se centran en su ubicación en el currículum y en los mecanismos de evaluación que se ponen en marcha para evaluarla. En un sistema educativo que sigue separando las asignaturas, la responsabilidad de

desarrollar la habilidad “blanda” de la creatividad se ha relegado tradicionalmente a las artes creativas. A medida que el imperativo de desarrollar una disposición creativa en la colectividad va cobrando fuerza, se está produciendo un cambio hacia una visión más estratégica y expansiva del papel que desempeña la creatividad en una gama más amplia de disciplinas (gran C). Esta tendencia también pone de manifiesto la necesidad de desplazar la responsabilidad de la enseñanza de estas habilidades de un área de aprendizaje única a un enfoque más multidisciplinar y requiere la revitalización y transformación de los marcos curriculares, las pedagogías y las prácticas de evaluación tradicionales.

**Los retos sistémicos** incluyen aspectos como un plan de estudios sobrecargado, la presión para lograr el éxito académico y un enfoque del aprendizaje centrado en el profesor.

### LOS PROFESORES SON LA CLAVE

Mejorar las creencias y la actitud de los profesores sobre el valor de la creatividad, y desarrollar su competencia y confianza para llevar a cabo actividades creativas de forma pedagógica, es esencial para garantizar que la creatividad se convierta en algo omnipresente en el proceso de aprendizaje. Gonski<sup>14</sup> sugiere que la enseñanza y la evaluación de la creatividad, en particular de forma integrada, es una tarea muy compleja que requiere que los profesores tengan una sólida comprensión de cómo integrarla en su enseñanza. Los profesores deben comprender las circunstancias que lo



Cuadrante de la Creatividad (Craft, 2008)



fomentan, cómo pueden guiar eficazmente a los alumnos para que sean más creativos en su pensamiento y cómo se puede reconocer el pensamiento creativo. Este proceso de transformación requiere un amplio desarrollo profesional y apoyo sistémico, así como la reevaluación de lo que los sistemas educativos realmente valoran.

### **APLICACIÓN DE UN CURRÍCULUM DE PENSAMIENTO CREATIVO**

Hay muchos enfoques que pueden adoptarse para garantizar que la creatividad se sitúe estratégicamente en el plan de estudios. Aquí se describen cuatro enfoques: 1) El profesor individual que defiende la enseñanza de las habilidades de pensamiento en su propia aula; 2) Marcos y herramientas acordados que se utilizan en toda la escuela para crear un lenguaje común (pero no necesariamente programado o evaluado); 3) El uso de un programa explícito que se sitúa "fuera" del currículum basado en la materia; o 4) Un enfoque de toda la escuela donde las habilidades están estratégicamente integradas en el plan de estudios, escritas en los programas y evaluadas formalmente (un ejemplo de este modelo es la capacidad general de pensamiento crítico y creativo del currículum australiano<sup>15</sup>).

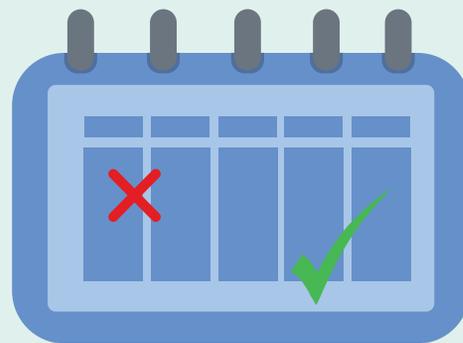
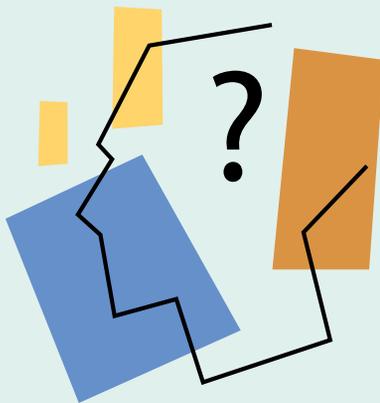
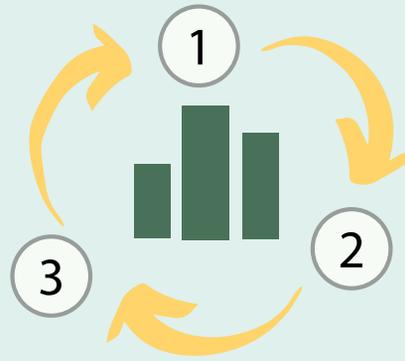
### **MARCOS Y MODELOS DE PENSAMIENTO**

Independientemente del enfoque adoptado, no faltan marcos o "herramientas de pensamiento" que pueden utilizarse: El Marco P21<sup>16</sup> describe la creatividad en tres ámbitos:

- **Pensar de forma creativa** utilizando herramientas y estrategias de pensamiento para crear ideas nuevas y valiosas.
- **Trabajar de forma creativa con los demás** para desarrollar, aplicar y comunicar nuevas ideas a los demás.
- **Implementar la innovación** para hacer una contribución tangible y útil al campo en el que se producirá la innovación.

Otros enfoques exploran los hábitos de pensamiento. Algunos modelos de este enfoque son: El **Modelo de las**

**La enseñanza de la creatividad es una tarea muy compleja que requiere una sólida comprensión de cómo integrarla**



**Cinco Dimensiones de la Creatividad**<sup>17</sup> (ser inquisitivo, ser imaginativo, perseverar, colaborar y ser disciplinado); los **Hábitos Mentales** de Arthur Costa<sup>18</sup>, cuatro de los cuales se relacionan con la creatividad (Crear, Imaginar e Innovar; Cuestionar y plantear problemas; Pensar con interdependencia; y Pensar con flexibilidad); la **Taxonomía de Bloom**<sup>19</sup> proporciona una jerarquía de seis niveles de habilidades de pensamiento, siendo la más alta la de Crear; las **Llaves de Pensamiento** de Tony Ryan<sup>20</sup> que promueven el pensamiento creativo a través de diferentes llaves creativas (Desafío, Invenciones, Mejora, Lluvia de ideas y Preguntas); por último, el "Sombrero verde para pensar" de **De Bono**<sup>21</sup> trata sobre la creatividad.

Se podría argumentar que estos modelos son una representación artificial de lo que es un proceso muy complejo y dinámico, pero para los educadores que son nuevos en este complejo proceso, o que tienen problemas con él, proporcionan un puente entre lo abstracto y lo operativo, permitiendo que la creatividad se vea y se aplique en el aula.

**EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD**

Realizar evaluaciones internacionales que busquen valorar y, quizás más importante, entender el lugar de

la creatividad en el currículo, añade estatus y visibilidad a esta habilidad para asegurar que se integra en los documentos curriculares de forma estratégica y transparente. La OCDE<sup>22</sup> sugiere las siguientes ventajas potenciales de la evaluación de la creatividad en las escuelas:

- La mentalidad creativa se toma en serio como un aspecto importante del currículum formal en las escuelas.
- Se hace hincapié en el desarrollo de planes de estudio y actividades de enseñanza que fomenten la creatividad.
- Se apoya a los profesores para que desarrollen su capacidad de ser creativos y facilitar prácticas creativas en sus programas de enseñanza-aprendizaje.
- El estatus de la creatividad, como una habilidad esencial para la vida, crece.

**La evaluación de la creatividad en las escuelas mejora el currículum y los planes de estudio y añade estatus y visibilidad**

Aunque todavía nos queda un largo camino por recorrer para hacer operativas unas prácticas de evaluación educativa, justa y válida en torno a la creatividad, se sigue avanzando.

### ALGUNAS REFLEXIONES FINALES

Sean cuales sean las medidas que adopte un profesor, una escuela o un sistema para que la creatividad adquiera mayor importancia, primero hay que establecer su definición y su finalidad. Los educadores tienen que conciliar las agendas conflictivas que ven el imperativo institucional de recoger evidencias de los esfuerzos de aprendizaje de un niño con la idea de que el propio acto de formalizar y cuantificar el proceso creativo puede cortar las alas del creador y la potencialidad de lo que, si se le deja libre, podría crear y llegar a ser. ¿Se está captando realmente todo el potencial de esa creatividad o únicamente lo que determinan los parámetros limitados (controlados) de la tarea de aprendizaje? ¿Es una cosa más importante que la otra y, en caso afirmativo, cuál debería ser el objetivo? El reto, tal vez, sea hacer ambas cosas: ayudar a iluminar, o sacar a la luz, la chispa creativa que hay en cada niño y allanar caminos alternativos para

## Para que la creatividad adquiera mayor importancia, primero hay que establecer su definición y su finalidad

que esta creatividad se desarrolle, no solo para ayudar a los alumnos a autorrealizarse, sino para permitirles ser contribuyentes valiosos a un reto colectivo mucho mayor: hacer de nuestro mundo un lugar mejor.

“No puedes limitarte a dar a alguien una inyección de creatividad. Hay que crear un entorno para la curiosidad y una forma de animar a la gente y sacar lo mejor de ella”.

Sir Ken Robinson

**Leonie McIlvenny** es profesora de la Universidad de Curtin, especializada en alfabetización informativa y tecnología digital. Autora de "Teaching 21st Century Skills in a STEM Makerspace", colaboradora del Informe Delphi sobre pensamiento crítico y creatividad y jurado de los "QS Reimagine Education Awards" 2021.

### Referencias

- 1 European Commission (2018). "Proposal for a Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning". Brussels, 17.1.2018 SWD(2018) 14 final
- 2 UNESCO (2015), "Asia-Pacific Education Research Institutes Network (ERI-Net) regional study on: transversal competencies in education policy and practice (Phase I): regional synthesis report". <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231907>
- 3 Education Scotland. (2013). "Creativity across learning 3–18". Edinburgh: Education Scotland. [http://www.educationscotland.gov.uk/Images/Creativity3to18\\_tcm4-814361.pdf](http://www.educationscotland.gov.uk/Images/Creativity3to18_tcm4-814361.pdf)
- 4 Ministerial Council on Education, Employment, Training and Youth Affairs. (2009). "Melbourne declaration on educational goals". Melbourne, Australia. [http://www.curriculum.edu.au/verve/\\_resources/national\\_declaration\\_on\\_the\\_educational\\_goals\\_for\\_young\\_australians.pdf](http://www.curriculum.edu.au/verve/_resources/national_declaration_on_the_educational_goals_for_young_australians.pdf)
- 5 Battelle for Kids. (2019). "Framework for 21st Century Learning". [https://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21\\_Framework\\_Brief.pdf](https://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf)
- 6 International Society for Technology in Education (ISTE). (2000) "ISTE Standards: Students". <https://www.iste.org/standards/iste-standards-for-students>
- 7 Impuls Educació. (2021). "Delphi Expert Report: Critical thinking and creativity. Two key lessons for the knowledge society in the age of innovation". Impuls Educació. Barcelona.
- 8 Organisation for Economic Co-Operation and Development [OECD]. (2019). "PISA 2021 Creating Thinking Framework". <https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA-2021-creative-thinking-framework.pdf>
- 9 Robinson, K (2001). "Out of our minds: learning to be creative". P.118. Capstone Publishing.
- 10 Organisation for Economic Co-Operation and Development [OECD] (2017). "PISA 2021 Creative Thinking Strategic Advisory Group Report". Organisation for Economic Co-Operation and Development, [https://one.oecd.org/document/EDU/PISA/GB\(2017\)19/en/pdf](https://one.oecd.org/document/EDU/PISA/GB(2017)19/en/pdf)
- 11 Craft, A. (2008). "Approaches to assessing creativity in fostering personalisation". Paper prepared for discussion at DCSF Seminar, October 3, Wallacespace, London, UK.
- 12 Organisation for Economic Co-Operation and Development [OECD]. (2019). "PISA 2021 Creating Thinking Framework". <https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA-2021-creative-thinking-framework.pdf>
- 13 UNESCO (2015), "Asia-Pacific Education Research Institutes Network (ERI-Net) regional study on: transversal competencies in education policy and practice (Phase I): regional synthesis report". <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231907>
- 14 Gonski, D et al. (2018), "Through growth to Achievement: Report of the Review to Achieve Educational Excellence in Australian Schools", March 2018, Commonwealth of Australia.
- 15 Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority [ACARA] (2018) "Australian Curriculum General Capabilities". <https://www.australiancurriculum.edu.au/f-10-curriculum/general-capabilities/>
- 16 Battelle for Kids. (2019). "Framework for 21st Century Learning". [https://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21\\_Framework\\_Brief.pdf](https://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf)
- 17 Lucas, B. and E. Spencer (2017). "Teaching Creative Thinking: Developing Learners Who Generate Ideas and Can Think Critically.", Crown House Publishing, [https://bookshop.canterbury.ac.uk/Teaching-Creative-Thinking-Developing-learners-who-generate-ideas-and-can-think-critically\\_9781785832369](https://bookshop.canterbury.ac.uk/Teaching-Creative-Thinking-Developing-learners-who-generate-ideas-and-can-think-critically_9781785832369)
- 18 Costa, AL & Kallick, B 2000–2001b, "Habits of Mind", Search Models Unlimited, Highlands Ranch, Colorado. <http://www.instituteforhabitsofmind.com/>
- 19 Bloom, B. S.; Engelhart, M. D.; Furst, E. J.; Hill, W. H.; Krathwohl, D. R. (1956). "Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals". Vol. Handbook I: Cognitive domain. New York: David McKay Company.
- 20 Ryan, T. (n.d) Thinker's Keys. <https://www.thinkerskeys.com>
- 21 Kivunja, C. (2015) Using De Bono's Six Thinking Hats Model to Teach Critical Thinking and Problem Solving Skills Essential for Success in the 21st Century Economy. "Creative Education", 6, 380-391. doi: 10.4236/ce.2015.63037.
- 22 Organisation for Economic Co-Operation and Development [OECD] (2020). "PISA 2022 Creative Thinking". <https://www.oecd.org/pisa/innovation/creative-thinking/>