



POLICIES FOR BETTER LIVES

DES POLITIQUES MEILLEURE



Natalie Foster ha desarrollado, junto a Mario Piacentini, el marco de referencia para la evaluación del pensamiento creativo de PISA 2022. Se incorporó a la OCDE en noviembre de 2017 para trabajar en la investigación y el desarrollo de las evaluaciones de dominios innovadores de PISA. Es licenciada en francés y español por la Universidad de Nottingham, y completó su máster en Estudios Europeos (Política, Política y Sociedad) en la Universidad de Bath, Charles University (Praga) y Sciences Po (París).

Pensar fuera de la caja

PISA evalúa el pensamiento creativo de los alumnos en 2022

por Ana Moreno Salvo

ENTREVISTA A NATALIE FOSTER

PISA evalúa cada año algunas de las denominadas competencias de innovación. ¿Por qué ahora el pensamiento creativo? ¿Qué impacto tiene la creatividad en la vida diaria de una persona en el siglo XXI?

La evaluación en competencias innovadoras de PISA pretende medir aprendizajes importantes más allá de los ya "tradicionales" en cada ciclo de PISA: lectura, matemáticas y ciencias. Se busca ofrecer una perspectiva más completa de la "preparación para la vida" de los estudiantes participantes. PISA ya se aventuró en esta área en 2012 con la evaluación de la resolución creativa de problemas. En esa ocasión, la atención se centró, principalmente, en el éxito del proceso de resolución de problemas. La pregunta era: ¿los estudiantes son capaces de resolver el problema? El aspecto creativo dependía de cómo los estudiantes exploraban el contexto del problema. En esta ocasión se centra en la capacidad de los alumnos para generar ideas creativas.

Durante muchos años la comunidad internacional ha

considerado la creatividad y el pensamiento creativo como una de las competencias más importantes que los jóvenes deben desarrollar en el siglo XXI. La evaluación en innovación de cada ciclo de PISA se decide según un proceso de consulta colaborativo en el que participan los países y las economías de la OCDE. La decisión de evaluar el pensamiento creativo en PISA refleja precisamente ese interés internacional.

En nuestra vida cotidiana, todos pensamos de forma creativa en algunas situaciones, ya sea resolviendo un problema de tráfico, preparando la comida o esbozando un dibujo, pero no somos conscientes de que implican un pensamiento creativo. En términos más generales, el pensamiento creativo es importante para facilitarnos la adaptación a un mundo que cambia constante y rápidamente, y para contribuir a su desarrollo. Las organizaciones y las sociedades dependen cada vez

más de la innovación y la creación de conocimiento para hacer frente a retos emergentes y complejos, sobre todo desde que la era digital permite el acceso al conocimiento existente en pocos segundos. En el caso de los estudiantes, la investigación ha demostrado que el pensamiento creativo puede tener un impacto positivo en su interés y rendimiento académico, su identidad y su desarrollo socioemocional.

¿De qué visión o marco conceptual sobre pensamiento creativo parte la evaluación de PISA? ¿Qué datos espera obtener? ¿Qué se hará con ellos?

Como en todas las evaluaciones de PISA, la OCDE convoca a un grupo de expertos para definir el constructo y orientar la redacción del marco de evaluación. En nuestro caso se basa en una literatura muy rica ya existente sobre creatividad. El marco de PISA identifica y se centra en los

El pensamiento creativo puede tener un efecto positivo en el interés, rendimiento académico y desarrollo socioemocional de los estudiantes

El contexto es importante. Las tareas se sitúan en los ámbitos de: escritura, diseño visual, resolución de problemas sociales y científicos

factores del pensamiento creativo que son adaptables y relevantes para los sistemas educativos.

La evaluación de PISA se compone de dos partes: un test y un cuestionario. Los datos que esperamos de la prueba son similares a los de los otros dominios de PISA, es decir, información sobre el grado en que los estudiantes son capaces de producir ideas creativas. La unidad de la prueba se sitúa en un contexto de dominio diferente; nos interesa saber si las capacidades creativas de los estudiantes en ciertos dominios (por ejemplo, la expresión creativa en la escritura o el diseño visual) son diferentes de las de los dominios de resolución de problemas. Para cada país, pretendemos producir una puntuación global que resuma el rendimiento de los estudiantes en este sentido. En el cuestionario, preguntamos a los alumnos sobre una serie de temas que nos ayudan principalmente a interpretar los datos de rendimiento de las pruebas, incluyendo información general sobre su origen y preguntas más específicas relacionadas con sus actitudes y creencias sobre la

creatividad o los tipos de actividades que realizan dentro y fuera de la escuela.

No debe ser fácil evaluar la creatividad. ¿Qué aspectos trata de evaluar? ¿Por qué estos y no otros? ¿En qué tipo de preguntas o actividades consisten las pruebas?

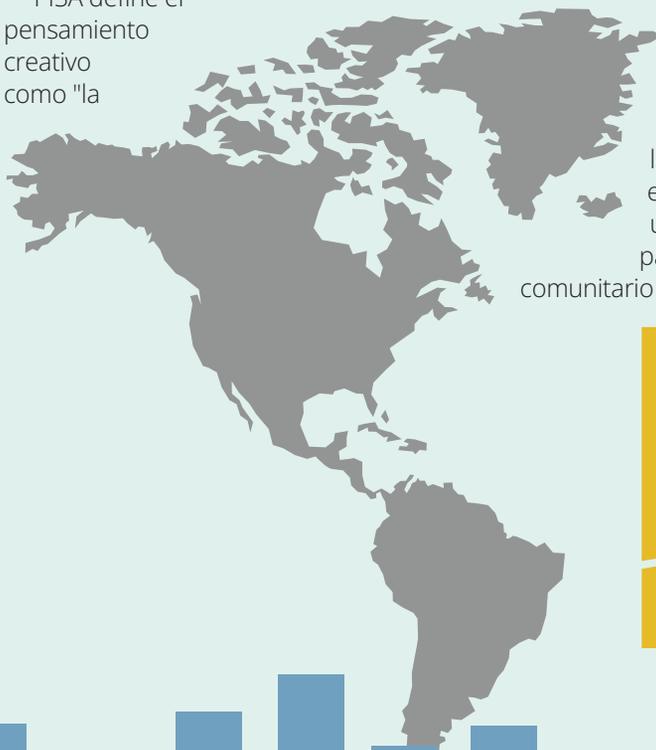
Evaluar un constructo amplio de creatividad es un reto. La creatividad está definida en parte por un contexto social determinado. Por eso nos centramos en los procesos cognitivos asociados a la realización de la tarea creativa. Es más apropiado en el contexto de PISA, que evalúa a jóvenes de 15 años de todo el mundo, al ser una capacidad individual susceptible de desarrollarse a través de la práctica y no tienes en cuenta el valor social del resultado final.

PISA define el pensamiento creativo como "la

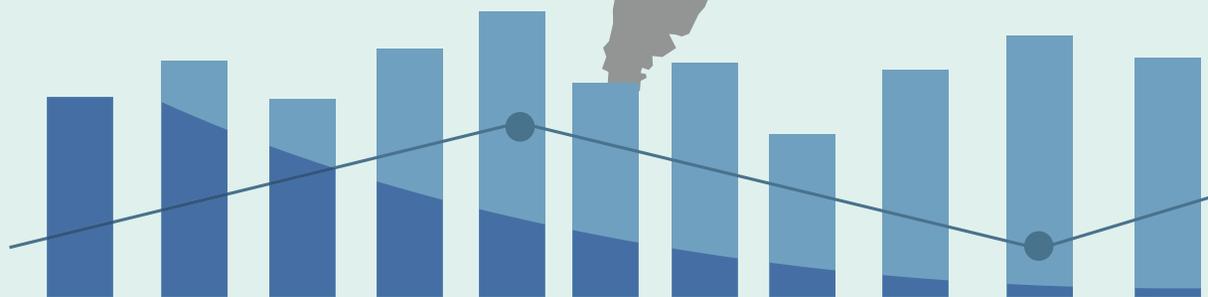
competencia para participar de forma productiva en la generación, evaluación y mejora de ideas que pueden dar lugar a soluciones originales y eficaces, avances en el conocimiento y expresiones impactantes de la imaginación". La definición describe todos los procesos cognitivos implicados en el pensamiento creativo (generar, evaluar y mejorar ideas) y las diferentes manifestaciones que jóvenes de 15 años pueden realizar y producir.

En cada apartado de la prueba, se presenta a los estudiantes un breve escenario o estímulo y se les pide que hagan una de estas tres cosas: pensar en una idea original, pensar en muchas ideas diferentes para la misma situación dada, o mejorar una idea dada de forma original. Las tareas se sitúan en cuatro ámbitos diferentes: escritura, diseño visual, resolución de problemas sociales y resolución de problemas científicos. Así, por ejemplo, en el transcurso de la prueba, se puede pedir a un alumno

que escriba una idea para una historia corta con dos personajes, que diseñe varios logotipos para un evento, que mejore una solución dada para un problema comunitario y que proponga



PISA



dos hipótesis que puedan explicar un problema científico. Hay que tener en cuenta que no se puntúa a los alumnos por lo "correctas" o factibles en la práctica que sean sus ideas, sino por si son capaces de proponer ideas cualitativamente diferentes u originales.

¿Cuáles considera que son las claves para desarrollar la creatividad en la escuela? ¿Cómo debería integrarse en el plan de estudios?

En primer lugar, creo que es importante superar la percepción de que dedicar tiempo o esfuerzo a desarrollar el pensamiento creativo va en detrimento del aprendizaje de contenidos importantes o del desarrollo de otras habilidades. Pues en ningún caso son mutuamente excluyentes; de hecho, pueden ser complementarios. Si para pensar de forma creativa hay que hacerlo sobre algo en particular, ¿por qué no centrarse en contenidos relevantes y significativos? De hecho, las investigaciones también han demostrado que el pensamiento creativo favorece el aprendizaje al presentar la información de forma atractiva y

El desarrollo de la creatividad en la escuela es formar a los profesores para que sean capaces de aplicar estas pedagogías

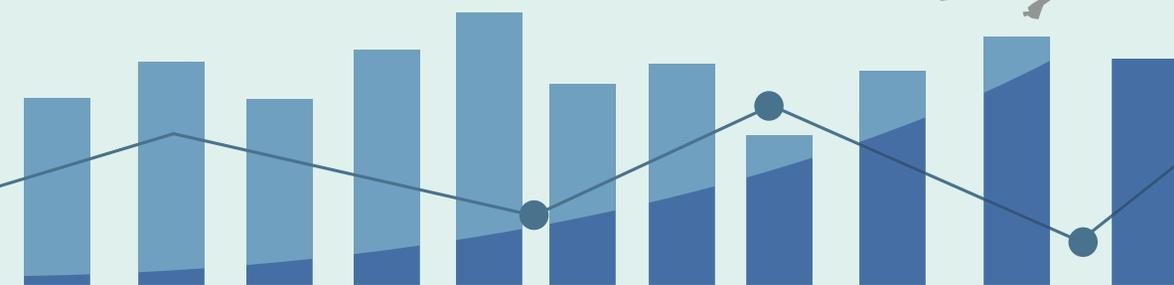
personalmente significativa, incluso en el contexto de los objetivos de aprendizaje formales. Aprender de forma más creativa, exploratoria y basada en la indagación también puede aumentar la motivación y el interés de los alumnos por el aprendizaje, sobre todo en el caso de aquellos que tienen dificultades con el aprendizaje memorístico y otros métodos escolares centrados en el profesor.

Como principio general, el pensamiento creativo puede desarrollarse mediante la aplicación de pedagogías más centradas en el alumno (como el aprendizaje basado en problemas o proyectos), en las que los estudiantes tienen la oportunidad de participar en actividades más abiertas, iterativas y personalmente significativas, y en las que los profesores

actúan como facilitadores del proceso. Por supuesto, este tipo de pedagogía puede ser más difícil para los profesores. Otro factor clave en el desarrollo de la creatividad en la escuela es formar a los profesores para que sean capaces de aplicar estas pedagogías. Esto se relaciona con el cultivo de actitudes sobre el desarrollo del pensamiento creativo en los docentes, que es algo importante y alcanzable. También tiene que ver con el alivio de algunas de las presiones que tienen los profesores que podrían ir en contra del desarrollo del pensamiento creativo. Entre ellas, la presión de cubrir todos los contenidos del plan de estudios, la falta de autonomía o la excesiva presión sobre los alumnos para que rindan en pruebas estandarizadas que se centran principalmente en el recuerdo de hechos. Las escuelas y los sistemas escolares desempeñan, por tanto, un papel importante en la lucha contra estas presiones y podrían considerar la aplicación de políticas y prácticas destinadas a aumentar las oportunidades y beneficios para que los estudiantes practiquen el



SA



pensamiento creativo, y a disminuir los costes asociados a él.

Se habla mucho de que el pensamiento creativo debe ser también cooperativo para llegar lejos, ¿por qué? ¿Cómo debemos trabajar en la escuela para desarrollar el pensamiento creativo de todos los alumnos?

Tanto la justificación de por qué el desarrollo del pensamiento creativo en general es importante, como el conjunto de la literatura centrada en la "creación de conocimiento" como un tipo particular de pensamiento creativo, destacan que la innovación es a menudo un esfuerzo de colaboración, que es necesario para encontrar soluciones a problemas complejos y globales, y avanzar en nuestro conocimiento y comprensión colectivos. Por eso también centramos parte de la evaluación de PISA en la evaluación y la mejora de las ideas de los demás, en el hecho de que el pensamiento creativo no consiste únicamente en tener una idea brillante, sino en ser capaz de inspirarse en las ideas existentes y hacerlas avanzar de forma nueva y original para conseguir algo mejor de forma colectiva.

La pedagogía centrada en el alumno que he mencionado antes -el aprendizaje basado en proyectos y en problemas- se presta muy bien al trabajo colaborativo. Integrar la creación de conocimiento de forma intencional en la vida del aula anima a los estudiantes a aportar nuevas ideas a sus compañeros y a la comunidad, y a trabajar para mejorarlas continuamente. Por ejemplo, fomentando las "preguntas de asombro", en las que se anima a los alumnos a tratar de expresar su curiosidad, a plantear preguntas

El juego facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento creativo, como la improvisación o la flexibilidad cognitiva

sobre el mundo y a exponer sus ideas sobre distintos fenómenos que sus compañeros pueden aprovechar.

¿Qué podrían hacer los profesores para conocer el grado en que sus alumnos han desarrollado esta competencia?

Creo que una de las claves es ofrecerles oportunidades significativas para que participen y demuestren su competencia, por ejemplo, pidiéndoles que participen en tareas abiertas para las que no hay una única respuesta correcta. Sin eso, siempre será muy difícil, si no imposible, que los profesores se hagan una idea de la capacidad de pensamiento creativo de los alumnos.

Es importante aclarar que, aunque en PISA evaluemos la creatividad, eso no significa necesariamente que estemos defendiendo que las escuelas o los países deban evaluar de forma parecida el pensamiento creativo. En nuestro marco, hacemos hincapié en que el pensamiento creativo es una habilidad que puede ser utilizada en todas las disciplinas y que lo que caracteriza la competencia del pensamiento creativo es la capacidad de los estudiantes para generar ideas originales y pensar en muchas posibilidades diferentes.

Relacionado con lo anterior, otro aspecto para tener en cuenta es que, para las competencias del siglo XXI, como el pensamiento creativo, el proceso es tan importante como el resultado final. Incluso si un estudiante desarrolla finalmente una idea que no es la más original, ¿ha participado en

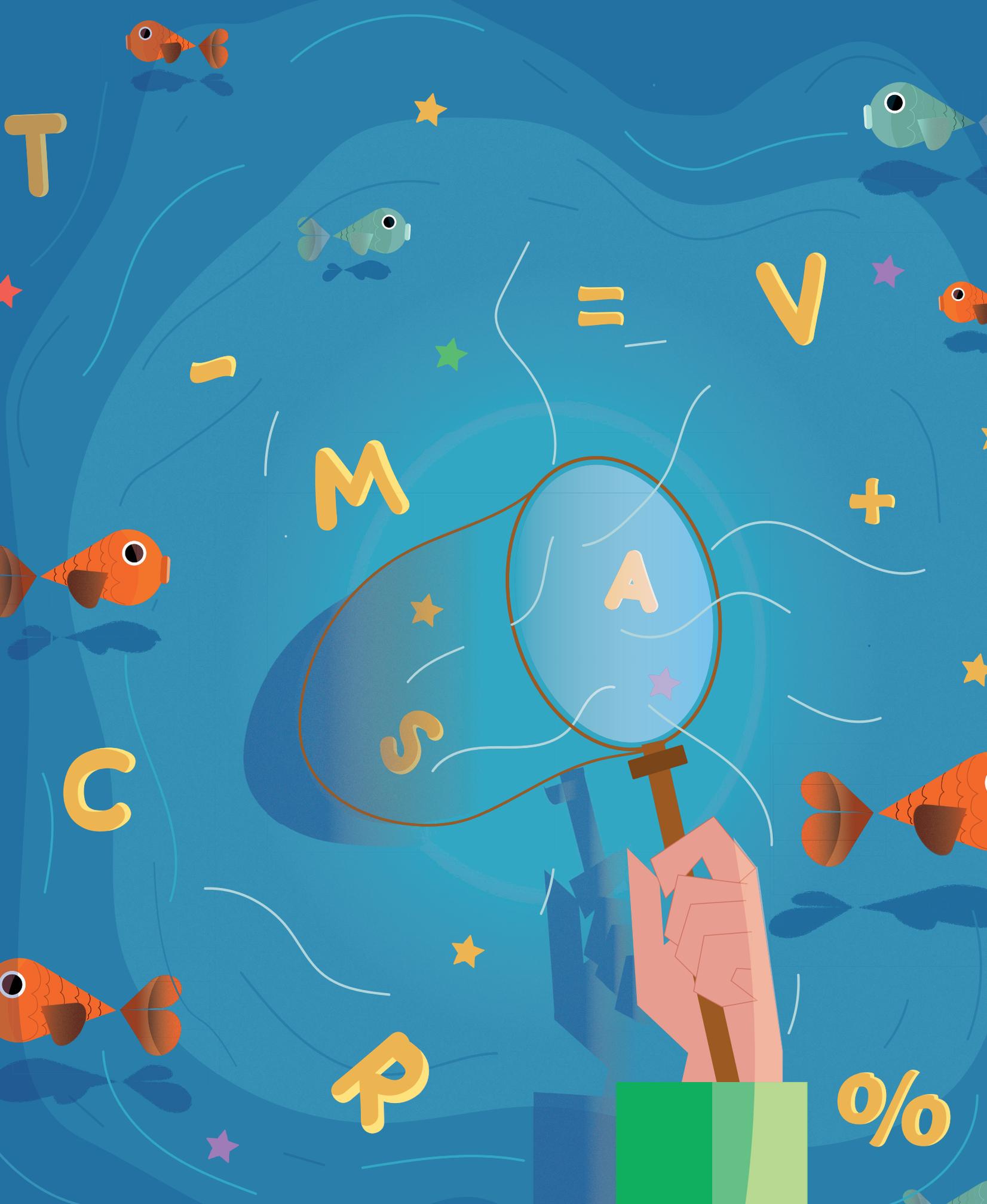
un proceso de generación de ideas en el que ha considerado múltiples ideas y ha evaluado esas ideas por su relevancia, adecuación y calidad?, ¿consideran los alumnos múltiples posibilidades?, ¿siguen el camino de la solución más obvia o intentan cuestionar sus propias ideas o las de los demás? Y una vez que tienen una solución, ¿consideran si puede mejorarse y cómo?

Por último, ¿cómo pueden participar la comunidad y la familia en la educación de la creatividad?

El marco de PISA reconoce varios factores individuales que pueden influir en el pensamiento creativo, incluidas las actitudes y creencias de los alumnos sobre la creatividad. Una de las formas en que la familia y la sociedad pueden ayudar a fomentar el pensamiento creativo es cultivando actitudes positivas sobre el valor de la creatividad y apoyando la idea de que es una competencia que puede desarrollarse mediante la práctica intencional.

Por ejemplo, el juego es algo que los niños hacen todos los días y que constituye una gran oportunidad para ejercitar y desarrollar el pensamiento creativo. En lugar de pensar en el juego como una actividad que le quita importancia al aprendizaje, en realidad puede ser un proceso muy motivador, autónomo e interactivo que facilita el desarrollo de una serie de habilidades relacionadas con el pensamiento creativo, como la improvisación, la asunción de riesgos, la imaginación, la flexibilidad cognitiva y la toma de perspectiva. Y lo mejor del juego creativo es que se puede reproducir fácilmente en diversas culturas, grupos de edad y capacidades diferentes, y en entornos de altos y bajos recursos.

El pensamiento creativo consiste en inspirarse en ideas existentes, hacerlas avanzar de forma original y conseguir algo mejor colectivamente



T



=

V



I



M

+



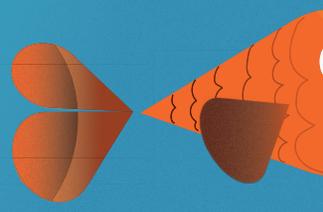
A



S



C



P

%

