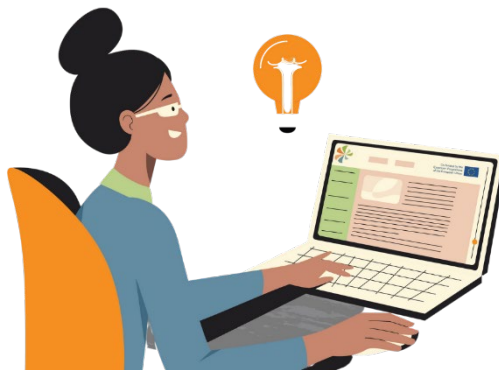




ENTRE**COMPEDU**

Modulo 4: Evaluación

En profundidad 4.1 Evaluación y creatividad



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EntreCompEdu is co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Índice

En profundidad 4.1

Evaluación y creatividad.....3



Evaluación y creatividad

Antes de poder evaluar la creatividad, es importante mantener una conversación con tus compañeros de profesión y con los estudiantes sobre el significado de dicho concepto. Ken Robins define la creatividad como “el proceso que produce ideas originales y con valor”¹. En el módulo 1 hemos visto que, desde el punto de vista del emprendimiento, dicho valor puede ser de tipo social, cultural y económico. Es conveniente aclarar que el concepto de originalidad no está necesariamente relacionado con la idea de exclusivo e inimitable. Un niño de cinco años puede tener una idea original e inusual para su edad. En su libro *Originals* (Originales), Adam Grant afirma que la originalidad consiste en ‘anticiparse y difundir una idea relativamente nueva en un entorno determinado, una idea que es susceptible de ser mejorada’². Hoy en día, nada es completamente original y/o nuevo, todas las ideas beben de un conocimiento previo sobre el mundo que nos rodea. Los psicólogos han adoptado el término ‘*kleptomnesia*’ (traducido criptonesia) para describir el fenómeno por el que recordamos una idea o pensamiento de otra persona de forma inconsciente y lo aceptamos como propio.

Uno de los estudios más relevantes de los últimos años revela que mientras el cociente intelectual de los estudiantes americanos mejora cada año, el pensamiento creativo está decreciendo en todos los niveles de la educación. Ken Robinson sostiene que los centros están ‘destruyendo la creatividad’³. Los emprendedores son aquellos que, en palabras del economista Joseph Schumpeter, llevan a cabo la ‘disrupción creativa’. Pero la conformidad y los estudiantes convencionales son la norma en nuestros días. Los estudios sobre jóvenes talentos (ej.: niños que pueden hablar seis idiomas con tan solo 8 años o

¹ Mira la charla: *What is Creativity?* (¿Qué es la creatividad?) en: <https://www.youtube.com/watch?v=X1c3M6upOXA>

² Grant, A. (2016) *Originals*, London: WH Allen, p.3.

³ Consulta su blog *Are Schools Killing Creativity?* (¿Están acabando los colegios con la creatividad?) en: <https://www.thersa.org/discover/publications-and-articles/rsa-blogs/2018/04/do-schools-kill-creativity>



que son capaces de interpretar piezas de Mozart a los cuatro) muestran que estos individuos rara vez consiguen cambiar el mundo. A pesar de que reciben una gran admiración por su talento único y el compromiso de practicar y retener su conocimiento, rara vez son capaces de crear algo totalmente nuevo. Como señala Grant, los alumnos más creativos acaban convirtiéndose en “la mascota de los profesores”.

Las leyes sobre educación destacan la importancia de incentivar la creatividad en los colegios, sin embargo, en la práctica este aspecto queda relegado a un segundo plano. El principal motivo es que el sistema actual se fundamenta en la evaluación constante del conocimiento, dejando poco o nulo espacio para la creatividad. Además, esta situación revela nuestra concepción de la creatividad como un instrumento reservado para las artes y las élites, en lugar de entenderla como una herramienta al servicio de todos los individuos, independientemente de su nivel de estudios y/o edad.

Los beneficios de la creatividad han sido enumerados durante años por importantes autores. Entre ellos se encuentra el psicólogo americano Paul Torrance, cuyo test de evaluación ha sido utilizado en numerosas ocasiones:

Actividades verbales:

- Organiza una actividad en la que los estudiantes observan una imagen y se plantean preguntas cuya respuesta no se observa a simple vista. Posteriormente, pide opiniones sobre las causas y las consecuencias que desencadenaron la actividad representada en la imagen.
- Organiza actividades de formación en la que los estudiantes observan un juguete y proponen opciones para hacerlo más divertido. A continuación, pídeles que piensen en qué otros usos pueden dar al juguete, más allá del ocio.



Actividades no verbales:

- Actividad para la creación de imágenes: entrega a los alumnos una determinada forma (ej.: triángulo) y una hoja de papel en blanco. Después, pídeles que dibujen una imagen que contenga la forma del triángulo.
- Actividad sobre figuras incompletas: divide una hoja de papel en 10 partes, cada una de ellas con el dibujo de una forma determinada. Pide a los alumnos que creen un nuevo objeto o diseño añadiendo tantas líneas como puedan a dicha forma.

El último ejemplo es una variante de la actividad 'Une los puntos'⁴, en la que los estudiantes tienen que crear la imagen más creativa posible y describirla en 2-3 frases, en menos de 6 minutos. Los estudiantes son evaluados en función de su originalidad y su capacidad para incorporar la línea en su dibujo y texto. También se tienen en cuenta los detalles (elaboración). Si se utiliza este tipo de evaluación a través de los años es posible crear un referente para medir la evolución de su creatividad.

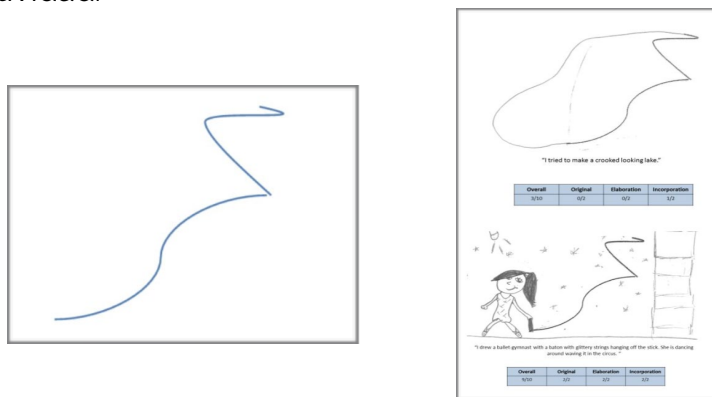


Imagen 4.1.1-4.1.2 Pon a prueba la creatividad utilizando una línea sinuosa

⁴ Creado por Kate Franck y utilizado por Barron (1958)

Utiliza rúbricas

Las rúbricas también sirven para evaluar la creatividad de los estudiantes. El único inconveniente es que no funcionan como un criterio de evaluación tradicional. En su lugar, debes informar a los estudiantes de que la creatividad se entiende como un proceso constante que les permite identificar su posición actual y los objetivos o metas que desean alcanzar. La Tabla 4.1.1 es un ejemplo creado por Brookhart, que afirma que el objetivo no es asignar una calificación, sino que los estudiantes conozcan y entienda el criterio de evaluación.

Elemento creativo	Muy creativo	Creativo	Normal	Copiado
Variedad de ideas y contextos	Las ideas dan forma a una gran variedad de conceptos de diferentes disciplinas y contextos	Las ideas representan conceptos relevantes de diferentes disciplinas y contextos	Las ideas representan conceptos relevantes de disciplinas y contextos similares	Las ideas no representan conceptos relevantes
Fuentes de inspiración	El producto creado aglutina una gran variedad de influencias, incluyendo textos, audiovisual, recursos humanos y/o experiencias personales	El producto creado refleja variedad de influencias, incluyendo textos, audiovisual, recursos humanos o experiencias personales	El producto creado refleja una variedad de influencias limitadas	El producto creado bebe de una única fuente, la cual no es fiable o adecuada
Combinar ideas	La combinación de ideas para dar	La combinación de ideas para dar	La combinación de ideas	Las ideas han sido copiadas



	respuesta al problema o crear algo nuevo es original y sorprendente.	respuesta al problema o crear algo nuevo es original.	muestra la influencia de otros (por ejemplo, los autores y las fuentes consultadas).	o reformuladas de las fuentes consultadas
Comunicar algo nuevo	El producto creado es interesante y nuevo, y contribuye a solventar un problema, conflicto o propósito desconocido.	El producto creado es interesante y nuevo, y contribuye a solventar el problema de origen.	El producto creado sirve para solventar el problema de origen.	El producto creado no soluciona el problema o conflicto original

Tabla 4.1.1. Rúbrica para evaluar la creatividad

Fuente: Cómo crear y utilizar rúbricas para una evaluación formativa (p. 54), de Susan M. Brookhart, 2013, Alexandria, VA: ASCD. Copyright 2013 by ASCD. Permiso autorizado para su adaptación.

Uno de los principales retos de los docentes es evaluar la creatividad dentro de la evaluación en emprendimiento debido a la ausencia de un paradigma del comportamiento capaz de monitorizar el progreso hacia unos objetivos predeterminados. En definitiva, se trata de una tarea difícil en un sistema educativo que únicamente tiene en cuenta los resultados cuantificables basados en el conocimiento.

Normalmente, se ignoran aquellas ideas que se salen de la norma o de los procedimientos establecidos. Cuando los estudiantes ponen a prueba la 'sabiduría' de los docentes, se produce cierta tensión en el aula. La imagen del docente como la persona que evalúa los conocimientos debe cambiar. Algunos de los avances más importantes en el mundo científico y tecnológico han surgido



gracias a personas que nadaron contracorriente. Se debe incentivar a los estudiantes a cuestionar sus conocimientos, de forma que puedan redefinir los perfiles implantados por la sociedad.⁵

Actividad

Evaluar la creatividad

¿Cómo puedes utilizar estas ideas para evaluar a tus estudiantes?...

⁵ Penaluna, A., Coates, J. and Penaluna, K. (2010) 'Creativity-based ... discussion and case study analysis', *Education + Training*, Vol. 52, No. 8/9, pp. 660-678.

