

Creando sistemas

> ¿De qué manera se pueden reformar los sistemas educativos para potenciar la creatividad de las y los estudiantes?



SISTEMAS





“Esperamos que aunque sea un poco (ya sea que se use como una herramienta o recurso de incidencia, o que estimule el debate), este reporte apoye y active el increíble trabajo que ya se está haciendo en los sistemas educativos alrededor del mundo. También esperamos que inspire a otros a construir y compartir sus propias historias de reforma en materia de creatividad”.

**John Goodwin,
CEO Fundación LEGO**

Prefacio

La creatividad importa. Es importante para los países, economías, empleados, padres y estudiantes. El año pasado, lanzamos nuestro primer reporte de la serie La creatividad importa en la plática inaugural de la Conferencia de Juego en África. *Creating Creators* (Creando Creadores) reunió diversas perspectivas a lo largo del espectro educativo sobre la forma en que podemos potenciar la creatividad en los sistemas educativos actuales y futuros. Recibimos una gran cantidad de comentarios positivos sobre este reporte, particularmente por parte de los creadores de políticas, quienes lo consideraron una herramienta útil para compartir con ministros, con el fin de presentar argumentos a favor de la relevancia e importancia de la creatividad. No obstante, esto no es suficiente.

Con base en nuestro compromiso con aliados y sistemas educativos alrededor del mundo, sabemos que existe una riqueza de actividades e iniciativas, a menudo a nivel comunitario. Hemos escuchado historias inspiradoras de administradores escolares, directores, docentes, innovadores, líderes cívicos y estudiantes sobre el diseño y desarrollo de iniciativas para potenciar las habilidades creativas. Estamos emocionados por ver esto acontecer y saber que este arduo trabajo es una pieza central del rompecabezas, sin embargo, los programas y pedagogías aisladas no son suficientes.

A partir de nuestras pláticas con quienes crean las políticas a nivel mundial sabemos que para realmente asegurar que todo el estudiantado tenga la capacidad de desarrollar sus habilidades creativas, necesitamos reimaginar el aprendizaje y reformar los sistemas educativos nacionales. Existe un interés creciente en ir más allá de la intención a la acción, más allá de las pruebas piloto al escalamiento, más allá de los ejemplos aislados a una reforma sistémica. Sin embargo, se necesita acceso a ejemplos, conocimiento y redes para ayudar a hacer que la reforma sea una realidad. El interés en la reforma no es suficiente.

¿De qué manera se pueden reformar los sistemas educativos para potenciar las habilidades creativas de las y los estudiantes?

La primera pregunta que quien diseña políticas haría al abordar este tema sería: “¿Ya se ha intentado en otros lugares?” Los creadores de políticas nos han dicho que se están enfrentando con este asunto en particular y desean aprender de otros pero experimentan una escasez de modelos a seguir. Quieren aprender sobre los distintos aspectos de los esfuerzos de reforma: ¿qué condujo a la decisión de reformar?, ¿cuáles fueron las condiciones políticas, enfoques y barreras?, ¿quiénes fueron las partes

interesadas e influencias? De forma crítica, quieren entender no solo lo que ha funcionado, sino lo que no ha funcionado y el porqué. No obstante, hasta la fecha algunos países realmente han intentado implementar una reforma significativa a la política pública y practicar el desarrollo de esta habilidad crítica a nivel nacional. Es muy complejo, políticamente sensible, colmado de riesgos, lleva tiempo y a menudo traspasa ciclos políticos, reduciendo así el incentivo de un esfuerzo continuo.

Aun así, algunos han tenido el valor y previsión de mirar más allá de estos retos y se han atrevido a intentarlo. Estos pioneros han demostrado iniciativa, liderazgo e innovación al construir, probar y aprender su propia forma de abordar esta necesidad crítica para los estudiantes de sus naciones.

A este respecto, en la segunda publicación en la serie La creatividad importa, **Creando sistemas – ¿De qué manera se pueden reformar los sistemas educativos para potenciar las habilidades creativas de las y los estudiantes?**, presentamos una colección de entrevistas con creadores de políticas de cinco sistemas educativos pioneros (en Australia, –estado de Victoria–, Japón, Tailandia, Escocia y Gales) sobre cómo han intentado reformar sus sistemas de educación pública para potenciar las capacidades creativas del estudiantado. Realizadas en el otoño de 2019, las entrevistas reunieron a creadores de políticas con experiencia de primera mano en el trabajo dentro del gobierno con respecto a esta reforma para ofrecer sus reflexiones,



Una herramienta de incidencia para abogar por la reforma y mostrar que se puede lograr (a pesar de los retos) y que hay recursos de apoyo disponibles.



Un recurso que provee hallazgos e inspiración para quienes están considerando o liderando reformas educativas dentro de sus sistemas educativos.



Una plataforma para debate e investigación adicional y como incentivo para que otras personas compartan sus lecciones.

hallazgos y lecciones aprendidas. Nuestros entrevistados han sido gráciles con sus hallazgos, humildes con sus logros y generosos con sus lecciones.

Esperamos que este reporte se pueda usar como:

La reforma de los sistemas para potenciar las habilidades creativas de las y los estudiantes es un tema relativamente inexplorado y estas entrevistas de ninguna forma son un esfuerzo exhaustivo para comprender la amplitud total de los esfuerzos de reforma en este espacio. Tampoco pretenden describir las mejores prácticas, cada sistema es único y evolutivo. Sin embargo, se provee un foro para compartir lecciones importantes, equipando así a los reformadores educativos, creadores de políticas, defensores y profesionales con una mayor comprensión de lo que ha ocurrido en otros lugares.

Este reporte es el segundo en una serie de publicaciones de la Fundación LEGO sobre la importancia de la creatividad en los sistemas educativos. La serie La creatividad importa pretende resaltar no solo por qué la creatividad importa, sino también la manera en que los sistemas educativos se pueden adaptar de mejor manera y reimaginar el aprendizaje para equipar a los estudiantes y las estudiantes del hoy y del mañana con habilidades, mentalidades y confianza creativas.

Nosotros, en la Fundación LEGO estamos deseosos de aportar nuestros hallazgos, experiencia y voz, resaltando la importancia de una mejor comprensión y la promoción de la creatividad dentro y fuera del salón de clases. Creemos que todos los niños y las niñas tienen el potencial de ser creativos, un potencial que se puede enriquecer con el tiempo. De hecho, creemos que el objetivo de la educación es ayudar a descubrir el potencial de cada niño o niña de convertirse en estudiantes creativos, involucrados y que aprenden para la vida. Con una profunda comprensión del poder transformador del juego, también creemos que cuando la niñez aprende a través del juego, se le brinda la mejor oportunidad de desarrollar su potencial y que el aprendizaje a través del juego es una solución clave ante el reto de la creatividad. De hecho, como se refleja en las entrevistas, un enfoque basado en el aprendizaje a través del juego a menudo es considerado, por quienes crean las políticas, como un componente crítico en el lanzamiento de una reforma creativa exitosa.

“... para realmente asegurar que todas las y los estudiantes tengan la capacidad de desarrollar sus habilidades creativas, necesitamos reimaginar el aprendizaje y reformar los sistemas educativos nacionales.”

La promoción de la creatividad, los programas efectivos aislados y las pedagogías, así como un interés en la reforma no son suficientes si queremos causar un cambio transformador en los sistemas educativos actuales para equipar al estudiantado con las habilidades que necesita. Tal como irá leyendo a través de estas páginas, la voluntad política, las alianzas, el lenguaje compartido, la evidencia, las lecciones compartidas y el compromiso internacional han tenido funciones clave en hacer posible la reforma a la creatividad en los sistemas nacionales.

Esperemos que aunque sea un poco, ya sea que se use como una herramienta o recurso de incidencia, o que estimule el debate, este reporte apoye y active gran parte del increíble trabajo que ya se está haciendo en los sistemas educativos alrededor del mundo. También esperamos que inspire a otras personas a construir y compartir sus propias historias de reforma en materia de creatividad.

Me gustaría agradecer a nuestros colaboradores y sus colegas por su valiosa contribución a este debate.



John Goodwin,
CEO Fundación LEGO
Marzo 2020

Lecciones clave

Las siguientes 10 lecciones obtenidas de las entrevistas proveen hallazgos sobre algunos de los componentes de una reforma sistémica exitosa para desarrollar habilidades creativas.



El aprendizaje a través del juego a menudo es un factor importante para dar soporte a la creatividad

- + El aprendizaje a través del juego es una actividad creativa. El aprendizaje a través del juego permite que se desarrollen las habilidades creativas y es una solución a la crisis de creatividad.
- + Un enfoque de aprendizaje a través del juego a menudo está implícito en los recursos y actividades desarrolladas por las y los maestros. Estos ejemplos muestran una variedad de formas en que estos incorporaron un enfoque de aprendizaje a través del juego en el salón de clases para promover la creatividad.

La incidencia efectiva es crítica para generar y mantener la aceptación de la reforma

- + La incidencia para involucrar y empoderar a las partes interesadas puede ayudar a crear un espacio político para que la reforma educativa pueda potenciar las habilidades creativas.
- + La sociedad civil y organizaciones aliadas pueden y deben mantener un papel de liderazgo en este espacio, ayudando a asegurar la sostenibilidad de los esfuerzos de reforma y rendición de cuentas hacia los compromisos hechos.



Las alianzas dentro y fuera del gobierno fortalecerán y apoyarán la reforma

- + Los gobiernos no pueden hacer esto solos. El cambio en el sistema solo se puede lograr a través de las alianzas, y estas son un factor clave para reformas exitosas y sostenibles.
- + Esto puede incluir alianzas con un rango de secretarías y sectores externos, tales como el artístico, creativo y de negocios, así como con la sociedad civil. Estos aliados pueden ayudar a diseñar conjuntamente nuevos enfoques, introducir las habilidades creativas en el sistema educativo, y demostrar el papel de la creatividad en la sociedad.



Una comprensión, lenguaje y definiciones compartidas de creatividad ayudarán en la adopción a gran escala

- + Existe un reto con la falta de comprensión compartida del término "creatividad", el cual es una barrera para educadores que exploran, debaten y planean a detalle su desarrollo en las escuelas.
- + En estos ejemplos, los gobiernos pasan a la práctica para desarrollar un lenguaje en común y una comprensión compartida de la creatividad para permitir un enfoque claro y consistente. Necesitaron dedicar tiempo y recursos para asegurar la aceptación de una variedad de actores involucrados, incluidos los maestros, ministros y servidores públicos.



Las organizaciones internacionales pueden apoyar la reforma

- + Las organizaciones tales como la OCDE pueden proveer el soporte técnico, mandato y enfoque sistémico necesarios para orientar la reforma.
- + Las organizaciones internacionales pueden proveer aceptación de alto nivel, estrategias de reforma y proceso en la presentación, rendición de cuentas y asistencia técnica para implementar las reformas necesarias a pesar de los cambios en liderazgo.



Las y los docentes y liderazgo local juegan un papel clave en cualquier reforma

- + Los docentes son una parte crítica de cualquier reforma educativa. Es importante dedicar suficiente tiempo y recursos de calidad para construir la experiencia y aceptación de las y los docentes hacia la reforma. El desarrollo profesional es necesario a lo largo del espectro educativo, por ejemplo para construir una comprensión de conceptos clave y para asegurar que las y los docentes estén equipados para desarrollar nuevas lecciones y realizar evaluaciones cualitativas. Las escuelas estarán en distintas etapas de implementación y requerirán distintos niveles y tipos de apoyo.
- + El liderazgo local, la innovación y las escuelas ejemplares deben ser reconocidos y motivados y debe haber oportunidades para aprendizaje transversal entre escuelas y docentes. A menudo han surgido programas fuertes en los lugares donde el departamento de educación local y escuelas estuvieron involucrados activamente como líderes de programa o aliados contribuyentes.

Un currículo claramente articulado guiará a estudiantes y docentes

- + El proveer un currículo claro donde el desarrollo de habilidades creativas se incorpora de forma explícita es esencial para apoyar a los docentes en la planeación, enseñanza, monitoreo y evaluación de los logros de aprendizaje de las y los estudiantes. Esto también permite que los estudiantes entiendan el conocimiento requerido y habilidades que están en proceso de construir.
- + Estos ejemplos resaltan que los sistemas educativos a menudo proveen un marco curricular claro a partir del cual las escuelas y docentes tienen la flexibilidad para ser innovadores y creativos en la forma de implementar el currículo y diseñar las lecciones.

Los gobiernos tienen una justificación fuerte para enfocarse en la creatividad

- + A menudo la reforma educativa surge en respuesta al análisis del país y del mundo que muestra que la creatividad es una de las habilidades principales requeridas por los empleadores, particularmente a medida que las naciones van considerando las necesidades del mercado laboral del siglo XXI. Los gobiernos pueden inspirarse en las contribuciones del sector empresarial y sociedad civil para aprender más sobre estas necesidades y dar soporte a sus esfuerzos de reforma.
- + La creatividad es igualmente importante para el bienestar de los niños y las niñas, para ayudarlos a obtener inspiración, comprender el significado del aprendizaje fuera de los exámenes y para un futuro próspero.

Un enfoque integral en la escuela es importante

- + Un enfoque integral en la escuela puede elevar la calidad y estándares en toda la escuela y permitir un cambio sostenible.
- + Un enfoque integral en la escuela es una acción cohesiva, colectiva y colaborativa en y por parte de la comunidad escolar que se ha construido de forma estratégica para mejorar el aprendizaje, comportamiento y bienestar del estudiantado y las condiciones que lo apoyan.

La evaluación es crucial pero puede ser un reto

- + La evaluación es un paso importante para asegurar que las habilidades creativas sean reconocidas, articuladas y valoradas como una herramienta importante para promover el aprendizaje y para dar soporte a cualquier reforma educativa. La evaluación debe estar enfocada en las y los estudiantes e incluir un rango de herramientas de evaluación que las y los profesionales estén capacitados para usar. Los sistemas educativos deben usar un rango de evaluaciones formativas y cualitativas y se deben vincular con el acceso a requisitos más altos del itinerario educativo, tales como la universidad o capacitación vocacional.
- + Es importante reconocer que el impacto de cualquier reforma para potenciar las habilidades creativas podría ser una tarea a largo plazo. La evaluación muy temprana, o de tipos de criterios erróneos o el desarrollo de medidas e indicadores incorrectos podría tener resultados negativos.



Australia

Promoviendo la evaluación formativa para mejorar el aprendizaje de las y los estudiantes



Dr. David Howes

Secretario adjunto de Escuelas y Servicios Regionales, Departamento de Educación y Capacitación, Gobierno de Victoria (actual), CEO/ director ejecutivo de Currículo, Currículo de Victoria y Autoridad de Evaluación (VCAA) (Posiciones anteriores)

Departamento de Educación y Capacitación, Victoria, Australia (actual), Autoridad de Evaluación y Currículo de Victoria (VCAA), Victoria, Australia (anterior)

Sobre el colaborador: El Dr. David Howes es secretario adjunto de Escuelas y Servicios Regionales en el Departamento de Educación y Capacitación, del Gobierno de Victoria, en Australia. Antes de su posición actual, el Dr. Howes tuvo la posición de Director Ejecutivo de la Autoridad de Evaluación y Currículo de Victoria (VCAA). Tiene una Licenciatura (con honores), Diplomado y Doctorado en Educación de la Universidad de Melbourne y una Maestría Ejecutiva en Administración Pública de la Universidad de Monash. Parte de su carrera en educación se completó en el Instituto de Educación de la Universidad de Londres. David tiene más de 30 años de experiencia en educación como maestro, educador e investigador en Australia y el extranjero, y tiene un profundo interés en el currículo, evaluación y aprendizaje del estudiantado.

Contexto

¿Por qué la creatividad es importante en su país?

El Gobierno de Victoria está comprometido con la construcción de un sistema educativo que proporcione a cada estudiante el conocimiento, las capacidades y los atributos que le harán prosperar a lo largo de su vida y tener las habilidades que la industria necesita y que los empleadores esperan.

La respuesta efectiva a los retos ambientales, sociales y económicos requiere que la juventud sea creativa, innovadora, emprendedora y adaptable, con la motivación, confianza y habilidades para usar el pensamiento crítico y creativo (CCT, por sus siglas en inglés) con propósito. La capacidad del CCT es un elemento esencial para el desarrollo de miembros de la comunidad exitosos, confiados e innovadores.

La juventud requiere soporte explícito para desarrollar el alcance y profundidad de su pensamiento. La atención explícita a y la aplicación de las habilidades de CCT permitirán que las y los estudiantes desarrollen una comprensión cada vez más sofisticada de los procesos que pueden emplear cada vez que se encuentren con lo que les es familiar y lo desconocido, construyendo así la capacidad de manejar su propio pensamiento en esfuerzos futuros.

¿Cuál era el estado de desarrollo de las habilidades creativas en su sistema educativo antes de la iniciativa?

Esta iniciativa fue diseñada para fortalecer la enseñanza del CCT en un nuevo currículo implementado en Victoria desde el año 2017.

El currículo enseñado en las escuelas de Victoria desde el año 2005 al 2016 fue conocido como Estándares de Enseñanza Básica de Victoria (VELS, por sus siglas en inglés; después AusVELS).

Los VELS se basaron en la premisa de que cualquier currículo tiene tres componentes que ayudan a las y los estudiantes a cumplir con las demandas del mundo contemporáneo globalizado:

- + los procesos de desarrollo físico, personal, social y crecimiento
- + las ramas de aprendizaje reflejadas en las disciplinas tradicionales
- + las capacidades interdisciplinarias necesarias para el funcionamiento efectivo, dentro y fuera de la escuela.

Los VELS difirieron del currículo tradicional al incluir el conocimiento y habilidades en las áreas de aprendizaje físico, social y personal y capacidades interdisciplinarias. Reconocieron habilidades que son transferibles entre todas las áreas de estudio, tales como el pensamiento y la comunicación. Esta fue la primera vez en que el “proceso de pensamiento” se incluyó en el currículo, y como resultado se pidió que las escuelas lo enseñaran. Los “procesos de pensamiento” cubrieron tres ramas:

- + razonamiento, procesamiento e investigación
- + creatividad
- + reflexión, evaluación y metacognición

Los AusVELS fueron la base para el currículo en el año 10 del 2013 al 2016. Los AusVELS incorporaron el currículo australiano F-10 para inglés, matemáticas, historia y ciencias dentro del marco curricular de los VELS. El currículo de procesos de pensamiento se mantuvo en los AusVELS.

En 2009, se recomenzó el trabajo en un currículo nacional coordinado por la Autoridad de Currículos Australianos, Evaluaciones e Informes (ACARA, por sus siglas en inglés).

La tercera iteración de las metas nacionales de escolarización fue acordada y establecida en la Declaración de Melbourne en el año 2008. Esto reforzó la importancia de capacidades generales que respaldan un pensamiento flexible y analítico,



una capacidad de trabajar con otros y la habilidad de transicionar entre temas y disciplinas para desarrollar nuevo conocimiento.

¿Por qué su gobierno eligió hacer esto? ¿Qué evidencia, incentivos e intereses políticos convergieron para causar que el gobierno entrara en acción?

En septiembre de 2015, el Gobierno Victoriano anunció una inversión de \$10.8 mil millones (aproximadamente €6.6 mil millones) en el portafolio de educación para hacer a Victoria “El Estado de la Educación”, con el objetivo de mejorar los resultados para estudiantes pequeños, jóvenes y adultos. Esta inversión articuló la importancia del desarrollo integral de los niños y las niñas y de ayudarlos a desarrollar y alcanzar su máximo potencial. Los objetivos se identificaron con base en:

- + aprendizaje para la vida
- + niños y niñas felices, saludables y resilientes
- + apoyo a más estudiantes para que sigan estudiando
- + superar las desventajas
- + construir el orgullo en las escuelas

El Estado de la Educación mejorará los resultados para todo el estudiantado, sin importar su inicio en la vida, la promoción de dominios de aprendizaje básicos, como la lectura, las matemáticas y la ciencia, junto con otras áreas importantes, como el pensamiento crítico, las artes, la educación física y la resiliencia.

Se estableció una meta de aprendizaje para la vida en el Estado de la Educación para que 25% más estudiantes en el año 10 desarrollen la excelencia en las habilidades de CCT para el 2025. Otros objetivos de aprendizaje para la vida se relacionaron con el hecho de que se alcance la excelencia en lectura, matemáticas, ciencia y artes.

Un nuevo currículo, conocido como el Currículo Victoriano F-10, fue lanzado como parte del anuncio del Estado de la Educación. Se pidió a todos los gobiernos y escuelas católicas que implementaran el currículo desde inicios del año 2017. El currículo de Victoria F-10 incorpora el currículo australiano y refleja las prioridades y estándares de Victoria.

El currículo de Victoria F-10:

- + representa el currículo como una progresión del aprendizaje (no años de aprendizaje), lo que significa que las escuelas tienen la flexibilidad de diferenciar sus actividades de enseñanza y aprendizaje para cubrir las necesidades del estudiantado.
- + describe cuatro capacidades (incluido el CCT) y ocho áreas de aprendizaje, cada una con descripciones de contenido y estándares de logro, de modo que las escuelas puedan enseñar, evaluar y reportar sobre el aprendizaje estudiantil.

El componente CCT incluye un conjunto de conocimiento y habilidades discretas que se enseñan explícitamente. Se espera que las habilidades y conocimiento definidas en las capacidades sean desarrolladas, practicadas, desplegadas y demostradas por las y los estudiantes en y a través de su aprendizaje a lo largo del currículo.

La iniciativa

¿Cuál fue su rol con relación a la iniciativa?

Yo era el Director Ejecutivo de la División de Currículo en la VCAA cuando se lanzó el currículo de Victoria. La VCAA es responsable del currículo y evaluación para educación inicial, los años escolares primarios y secundarios obligatorios y niveles medios superiores.

¿Cuál fue la ambición o resultados esperados?

La ambición es que los estudiantes en Victoria desarrollen sus habilidades de pensamiento crítico y creativo al máximo. Para alcanzar esta ambición desarrollamos:

- + un currículo CCT que explica qué contenido se debe enseñar y los estándares de logro que describen lo que los estudiantes deben ser capaces de entender y hacer a medida que progresa su aprendizaje, permitiendo así a los docentes planear, enseñar explícitamente, monitorear, evaluar y reportar sobre los logros de aprendizaje de cada estudiante;
- + las tareas de evaluación que ayudan a las y los docentes a reunir y usar los datos para decidir qué enseñar a futuro y permitir una retroalimentación específica, oportuna y constructiva para el estudiantado;
- + evaluaciones formativas de alta calidad para ayudar a las y los docentes a trabajar con sus estudiantes para establecer altas expectativas, reunir evidencia del aprendizaje y rastrear las mejoras;
- + objetivos para que las y los estudiantes desarrollen excelencia en CCT y un proceso para medir el rendimiento a nivel estatal.

¿Cuáles fueron los resultados logrados?

Un ejercicio de comparación del Estado de la Educación se realizó en los últimos dos años. Los datos del 2018 muestran que 22.4% de las y los estudiantes del año 10 alcanzaron el nivel más alto en CCT. Los datos continuarán siendo recolectados anualmente para rastrear el logro. Las escuelas siguen refinando sus planes de enseñanza y aprendizaje, y las tareas de evaluación de CCT por solicitud no se han lanzado para uso de todas las escuelas en esta etapa. Esto se planea para finales del año 2020.

¿Cómo se logró esto?

La VCAA ha proporcionado oportunidades de aprendizaje profesionales, facilitadas por docentes especialistas y el personal de la VCAA, esto para dar apoyo para que las escuelas se familiaricen con el currículo de CCT. Los docentes especialistas son docentes practicantes que han apoyado al personal de la VCAA para:

- + desarrollar una comprensión más profunda del currículo permanente de CCT
- + crear actividades de enseñanza y aprendizaje que puedan ser diferenciadas para cubrir las necesidades de las y los estudiantes individuales y el contexto local y
- + promover la evaluación formativa del progreso en el aprendizaje del estudiante

Las y los docentes especialistas probaron los materiales de enseñanza y enfoque de evaluación en sus salones de clase y luego compartieron lo aprendido con otros docentes. La educación entre pares es reconocida como un modelo de aprendizaje profesional valioso.

La VCAA tiene 27 tareas de evaluación de CCT validadas empíricamente que estarán libremente disponibles en línea para todas las escuelas de Victoria. Estas tareas cubren las tres ramas del elemento de CCT del currículo de Victoria F-10: preguntas y posibilidades, razonamiento y metacognición. Las tareas del CCT son adecuadas para estudiantes en preparación para el año 10. Las y los estudiantes reciben un rango de material de estímulo y se les hacen preguntas que exploran su conocimiento, habilidades y comprensión de CCT, como se describe en el currículo permanente. Estas tareas están diseñadas para dar a las y los docentes datos válidos y confiables para planear las actividades de enseñanza y aprendizaje, dar retroalimentación a las y los estudiantes y progresar en su aprendizaje de CCT.

Las tareas de evaluación de CCT no se han liberado para uso en escuelas en esta etapa, pero se han usado en un número de escuelas de prueba para dar soporte a un ejercicio de calibración psicométrica. Cuando esto se complete, el conjunto de tareas estará libremente disponible para todas las escuelas en Victoria. La VCAA ha comisionado el desarrollo de otras 30 tareas de evaluación de CCT para dar más recursos a las escuelas en el futuro.

¿En qué medida el juego influyó en la iniciativa y contribuyó en los resultados?

El juego no fue una consideración clave en este proyecto. El esfuerzo para hacer que las tareas fueran atractivas fue intencional pero no fueron diseñadas para incluir el "juego".

¿Qué permitió u obstaculizó la iniciativa?

El reporte de monitoreo del currículo de Victoria F-10 del 2018 indicó que la gran mayoría de las escuelas habían implementado el currículo de CCT, aunque esto puede haber tomado un poco más de tiempo en comparación



con las disciplinas tradicionales debido a que las escuelas están usando un rango de enfoques, tales como la creación de nuevas materias interdisciplinarias o el apoyo para que los docentes integren la enseñanza de capacidades a las áreas de aprendizaje existentes. Las tasas de implementación del currículo CCT fueron ligeramente mayores en las escuelas primarias que en las secundarias. Mientras se reconoce el trabajo realizado, las escuelas han reportado que el currículo de Victoria F-10 es accesible y comprensible y siguen construyendo el conocimiento en relación con la evaluación del aprendizaje de los estudiantes en comparación con los estándares de logro en el currículo.

El gobierno proporcionó fondos adicionales para apoyar la

aprendizaje diferenciados de alta calidad para mejorar el aprendizaje del estudiante.

- + El currículo y la evaluación están unidos extrínsecamente, de modo que es esencial que se desarrollen tareas de evaluación formativa válidas y confiables, alineadas al currículo de CCT y que estén disponibles para que las escuelas promuevan el aprendizaje del alumnado.
- + La inclusión del currículo de CCT en otra área de aprendizaje no suprime nada de esa área; en vez de eso ayuda a las y los estudiantes a profundizar en ella.
- + Es importante posicionar el CCT igual que cualquier otro currículo. Hay conocimiento y habilidades de CCT discretas por enseñar y aprender y se requiere que las escuelas mejoren el aprendizaje de las y los estudiantes y reporten sobre esta mejora.
- + El currículo de CCT necesita incluir estándares de logros que describan el progreso del aprendizaje y apoyen a las y los docentes a planear y rastrear el progreso. Como cualquier otro currículo, el currículo de CCT incluye descripciones de contenido y estándares de logros.
- + El nuevo currículo de CCT se integra al currículo de "procesos de pensamiento" VELS. El constructo curricular se ha refinado y el aprendizaje continuo sigue describiendo altos estándares de logros para los estudiantes. El currículo aclara a las escuelas lo que estamos tratando de desarrollar en todos los y las jóvenes. La continuación del CCT de un constructo de currículo hasta el siguiente envía un mensaje a las escuelas de que es un componente central para preparar a la juventud para su futuro y no es una "moda pasajera".
- + Cada escuela se encuentra en una diferente etapa de implementación del currículo de CCT. Cada una requiere distintos niveles y tipos de apoyo y esto conlleva implicaciones de gestión de recursos.
- + Las y los docentes necesitan aprendizaje profesional, de modo que sientan que tienen el conocimiento para enseñar el currículo de CCT y mejorar el aprendizaje del estudiantado. Hay una necesidad de incluir el CCT en la capacitación de licenciatura.
- + El liderazgo escolar necesita ser apoyado, tanto como los y las docentes en las escuelas. Establecer una meta educativa ha elevado el perfil del CCT, y es importante apoyar a las escuelas para establecer altas expectativas para todo el estudiantado sin importar su punto de partida. Las escuelas necesitan desarrollar planes escolares integrales para articular un currículo garantizado y viable para toda la juventud.

“La ambición es que las y los estudiantes en Victoria desarrollen sus habilidades críticas y de pensamiento al máximo”.

capacitación de docentes especialistas en CCT y para que esos docentes provean aprendizaje profesional. Los fondos también fueron provistos para que las escuelas permitan a los docentes asistir a su capacitación profesional.

¿Cuáles fueron las partes interesadas involucradas y por qué?

Hubo una consulta extensa cuando se estaba desarrollando el currículo de Victoria F-10. Esto incluyó a docentes, líderes escolares, representantes de sector y asociaciones profesionales. Fue importante para las partes interesadas el comprender la manera en que el nuevo currículo daría un valor agregado a su currículo de "procesos de pensamiento" previo, enviando un fuerte mensaje sobre el compromiso continuo con el CCT mientras se reconoce el alcance de la mejora.

El desarrollo de las tareas de evaluación de CCT también ha involucrado a docentes, estudiantes y academia con experiencia en evaluación y CCT. Ha sido importante tener retroalimentación de la gente que estará directamente involucrada en el uso de las tareas de evaluación.

Lecciones

¿Cuáles fueron las lecciones clave de esta experiencia?

- + Las escuelas de Victoria tienen mucha flexibilidad en la manera de implementar el currículo de CCT. Aunque se aprecia esta flexibilidad, las escuelas también quieren tener acceso a ejemplos para actuar como un punto de partida para la planeación escolar integral y el desarrollo de programas de enseñanza y aprendizaje en el salón de clases.
- + Los docentes necesitan desarrollar una profunda comprensión del conocimiento y habilidades especificadas en el currículo permanente. Entre más docentes hagan referencia al currículo y lo utilicen en su planeación, es más fácil implementar programas de enseñanza y

¿Qué pudo haberse hecho de otra forma?

Ahora es claro que pudo haber sido útil tener más recursos disponibles y por un periodo mayor para enseñar y aprender el currículo de CCT antes de la introducción de las tareas de evaluación. De forma similar, hubiera sido benéfico tener redes de docentes establecidas por un periodo más largo antes de la introducción de las tareas.



Perspectiva hacia el futuro

¿Cuál es su consejo para las y los creadores de políticas educativas que quieren crear su propia versión de lo que intentaron en su país o que tienen ambiciones similares?

- + Proveer un currículo claramente articulado es esencial para apoyar a las y los estudiantes a desarrollar su conocimiento y habilidades de CCT. Tratar el currículo de CCT exactamente de la misma forma que cualquier otra área curricular es un mensaje claro a las escuelas de que el CCT es igual a otras áreas y que enseñar el CCT debe tomarse con la misma seriedad con la que se enseña inglés o matemáticas.
- + Desarrollar y compartir recursos de enseñanza y aprendizaje para estimular y apoyar a los docentes a ganar confianza y emocionarse por enseñar el CCT.
- + El CCT necesita ser enseñado en y por medio de las áreas de aprendizaje. El CCT no quita el tiempo dedicado a la enseñanza de las disciplinas tradicionales: en vez de eso, apoya al estudiantado a profundizar en su comprensión del área de aprendizaje. El CCT no está compitiendo con las disciplinas, está mejorando el aprendizaje.
- + La evaluación es esencial para mejorar el aprendizaje estudiantil. Los y las docentes necesitan apoyo para reunir datos válidos sobre lo que el estudiantado puede decir, escribir o hacer actualmente y luego usar estos datos para tomar decisiones de diferenciación para necesidades individuales en su salón de clases. El dicho "lo que se evalúa se valora" es un motivador para proveer tareas de evaluación formativas, de alta calidad, pero en realidad lo que es más importante es apoyar a las y los docentes a ver el valor de reunir los datos de evaluación para promover el aprendizaje.



- + Los y las docentes necesitan apoyo para seleccionar los mejores enfoques pedagógicos al enseñar los componentes específicos del currículo. Están surgiendo pedagogías distintivas para enseñar el CCT. Además, necesitan estar conscientes de las estrategias para apoyar al estudiantado a transferir sus aprendizajes en CCT a otro salón de clases, disciplina o tiempo.

¿De qué manera la sociedad civil puede ayudar a este propósito?

Los grupos de expertos en educación, universidades e instituciones técnicas y de estudios superiores, y los empleadores necesitan continuar resaltando la importancia de las habilidades de CCT en la vida diaria y los entornos laborales, lo que refuerza la importancia de incluir estas habilidades en el currículo. Necesitamos asegurar que todos los y las jóvenes reciban la oportunidad de desarrollar conocimiento y habilidades de CCT y puedan desplegarlas cuando se vean confrontados con situaciones nuevas y desconocidas. Los cursos de licenciatura también deben desarrollarse para apoyar a las y los docentes a enseñar el CCT explícitamente.

¿Cuál es el rol de la evaluación (por ejemplo, de habilidades de pensamiento creativo) en la reforma educativa?

Como se describió anteriormente, la evaluación formativa es un componente crítico de la implementación curricular en Victoria. Si se pide a los docentes enseñar explícitamente las habilidades y conocimiento de CCT, necesitan ser capaces de reunir evidencia del aprendizaje estudiantil, de modo que puedan tomar decisiones sobre el siguiente paso de enseñanza. Es esencial que puedan reunir y usar datos válidos y confiables para mejorar el aprendizaje. Los y las docentes necesitan usar los estándares de logros en el currículo para rastrear el progreso. Dar retroalimentación específica, oportuna y constructiva a las y los estudiantes es un componente central del proceso de evaluación. El estudiantado también necesita saber la dirección que está tomando.

“Proveer un currículo claramente articulado es esencial para apoyar a las y los estudiantes a desarrollar su conocimiento y habilidades de pensamiento creativo”.



Japón

Fomentando la creatividad a través de estudios integrales



Shun Shirai

Director general adjunto

Centro Nacional para Exámenes de Ingreso a la Universidad

Sobre el colaborador: Shun Shirai es director general adjunto del Centro Nacional de Exámenes de Ingreso a la Universidad en Japón. Se unió al Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología en el año 2000 y ha experimentado una variedad de funciones entre la educación primaria, secundaria y terciaria. En años recientes, ha dedicado su tiempo a trabajar en las áreas relacionadas con currícula y competencias. Entre el 2015 y 2016, fue adscrito a la OCDE como analista de educación y se involucró en el análisis curricular, así como en el desarrollo del marco de competencias. Entre 2017 y 2018, de vuelta al Ministerio de Japón, fue responsable del diseño e implementación del nuevo currículo para escuelas primarias y secundarias.

Contexto

¿Por qué la creatividad es importante en su país?

Cuando la Ley Básica de Educación en Japón fue modificada en 2006, la creatividad se incluyó como una de las metas educativas, junto con la humanidad próspera, el respeto a la dignidad humana, la verdad y la justicia y la ciudadanía pública. El Artículo 2 de la Ley hace referencia específica al “desarrollo de las capacidades de los individuos, cultivando la creatividad, [y] promoviendo un espíritu de autonomía e independencia mediante el respeto al valor del individuo”.

De acuerdo con el reporte más reciente sobre la reforma curricular publicado por el Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología (MEXT, por sus siglas en inglés), la creatividad es importante para Japón porque enfrentaremos muchos retos, tales como el agotamiento de recursos y la destrucción del ambiente y necesitaremos formas creativas de abordar estos problemas. Por lo tanto, las y los estudiantes que ocuparán roles clave en el futuro deben adquirir habilidades de pensamiento, incluido el pensamiento creativo (MEXT, 2017).

En el currículo escrito, la creatividad es mencionada de forma explícita como una meta exclusiva de las materias artísticas, pero los materiales complementarios a menudo hacen referencia a la creatividad. Por ejemplo, la guía curricular de matemáticas establece que es importante promover las bases de la creatividad por medio del razonamiento matemático y la resolución de problemas (MEXT, 2018).

¿Cuál era el estado de desarrollo de las habilidades creativas en su sistema educativo antes de la iniciativa?

La creatividad se ha reconocido como una competencia que debe promoverse en todo el currículo, junto con el idioma

nacional, matemáticas, estudios sociales, ciencias naturales, educación física, música y artes. Japón cree que la creatividad no puede ser promovida por una sola iniciativa o iniciativas a corto o mediano plazo sino con múltiples iniciativas a largo plazo. Es un reto a largo plazo y todas las materias y actividades educativas deben ser responsables de promover la creatividad.

En 1999, MEXT realizó una revisión del currículo para escuelas primarias y secundarias e introdujo el estudio interdisciplinario (IS, por sus siglas en inglés). El objetivo del IS, el cual incluía la creatividad, era

Promover las competencias para resolver de mejor manera los problemas al identificarlos, abordarlos, analizarlos y emitir un juicio sobre ellos. Adquirir la forma de aprendizaje y pensamiento, cómo recabar información, investigar, resumir, crear reportes, presentarlos y discutir sobre ellos. Promover la actitud de comprometerse proactiva y creativamente en la resolución de problemas e investigar...

MEXT, 1998

La idea del IS era bastante nueva al momento, ya que incluía los conceptos de aprendizaje basado en investigación, aprendizaje auténtico, aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje activo, que ahora prevalecen en muchos países. El estudio interdisciplinario, conocido como “educación yutori” (educación relajada) en Japón, fue considerado como el método clave para promover la creatividad debido a que, sin libros de texto o pedagogías estándar, se esperaba que las y los estudiantes identificaran los problemas y encontraran soluciones por sí mismos.

¿Por qué su gobierno eligió hacer esto? ¿Qué evidencia, incentivos e intereses políticos convergieron para causar que el gobierno entrara en acción?

Después de la Segunda Guerra Mundial, la demanda por educación superior rápidamente aumentó en Japón. El porcentaje de personas que recibieron educación superior fue solo de 7.9% en 1955 pero aumentó rápidamente a 27.2% en 1975. La fuerte demanda de educación superior causó la denominada “guerra de exámenes”, considerada como la causante de la privación de oportunidades para las y los estudiantes de disfrutar sus vidas o explorar cada disciplina a profundidad (MEXT, 1985).

En las décadas de 1980 y 1990, el gobierno respondió a estas preocupaciones e intentó cambiar la educación “orientada a exámenes” por un “aprendizaje auténtico” al conectar las disciplinas temáticas y problemas de la vida real, de modo que el estudiantado podría entender el significado del aprendizaje más allá de aprobar los exámenes de ingreso (MEXT, 1998). Una de estas reformas incluyó la introducción del IS.

La iniciativa

¿Cuál es su rol en relación con la iniciativa?

Fui responsable de los asuntos curriculares como un todo, incluyendo la interpretación e implementación de currículos, y como Director de Planeación Curricular estuve particularmente involucrado en los años 2017 y 2018 en el rediseño del currículo



para las escuelas secundarias en nivel elemental y superior. El rediseño curricular de los años 2017 y 2018 se basa en las experiencias y estudios de reformas curriculares pasadas, especialmente las modificaciones del año 1999 y 2000 y los años 2009 y 2010.

Durante el rediseño curricular 2017/18, el nombre “Estudios interdisciplinarios para escuelas secundarias superiores” se cambió a “Estudios interdisciplinarios basados en investigación”. Este cambio enfatizó que el IS se puede alcanzar cuando las y los estudiantes se involucran proactivamente en sus actividades por medio de la investigación.

Además, los estudios interdisciplinarios para matemáticas y ciencias (IS-MS) se introdujeron en escuelas secundarias como un tipo de efecto secundario del IS. La idea detrás de esta introducción fue responder a la necesidad de educación en ciencias, tecnología, ingeniería, matemáticas (STEM) e inteligencia artificial (AI).

¿Cuál fue la ambición o resultados esperados?

La idea original del IS fue conectar las disciplinas temáticas con problemas de la vida real, de modo que el estudiantado pudiera entender mejor cada disciplina, así como mejorar sus habilidades cognitivas, incluyendo las habilidades creativas (MEXT, 1998).

También se esperaba que el IS mejorara las habilidades pedagógicas de los y las docentes, ya que les daba mayor libertad para diseñar las lecciones de IS. Tradicionalmente, en Japón, ha existido una abundancia de materiales de apoyo para docentes, los cuales fueron de gran influencia porque proporcionaban casi todo, desde la interpretación curricular hasta la guía pedagógica y métodos de evaluación. No obstante, eventualmente esto le quitó a las y los docentes la oportunidad de diseñar nuevas lecciones, mientras que para el IS, no hubo ni materiales para ellos, ni guías pedagógicas.

¿Cuáles fueron los resultados logrados?

Cuando MEXT anunció la introducción del IS en el currículo modificado en 1999, ya había graves críticas contra todo el sistema educativo debido a las reducciones en el contenido del currículo. En línea con estas percepciones, en algunos trimestres también se pensó que el currículo de 1999 produciría un declive en los logros estudiantiles, ya que apoyaba un cambio de la educación basada en exámenes a un aprendizaje auténtico.

Las críticas del currículo de 1999 eventualmente fueron confirmadas por los resultados PISA 2003 y PISA 2006, los cuales clasificaron los puntajes de alfabetización en Japón entre los países de la OCDE. Esto causó un denominado "choque PISA", a pesar del hecho de que Japón fue uno de los países con mejor desempeño en matemáticas y ciencias.

Sin embargo, un análisis más profundo del reporte de la OCDE muestra que en realidad las y los estudiantes estuvieron mejorando sus habilidades cognitivas, incluida la creatividad:

El rendimiento de los estudiantes en las tareas que requieren habilidades de pensamiento flexible y de orden superior; aquellas que son más importantes en las economías modernas basadas en el conocimiento, han mejorado desde la reforma.

OCDE, 2012

En algunos casos, las habilidades pedagógicas de las y los docentes mejoraron, ya que el estudio interdisciplinario (IS) les dio el impulso para crear su propio currículo y "salir de lo convencional". Sin embargo, muchos docentes no pudieron responder adecuadamente a lo que el currículo IS esperaba de ellos, ya que no estaban conscientes de sus roles en este tipo de modelo de aprendizaje centrado en el estudiantado y se confundieron sobre lo que ellos debían enseñar (Bjork, 2009). El reporte de la OCDE describe la situación de la siguiente forma:

...debido a que la rápida implementación del programa con poco tiempo y espacio para construir capacidad en primera línea dejó a muchos docentes atrapados en su propia libertad. En particular, el modelo de aprendizaje centrado en el estudiante y basado en investigación que la reforma estaba promoviendo dejó a muchos docentes confundidos sobre su rol como educadores. Los académicos han notado que a menudo los docentes japoneses minimizan su contribución a las actividades de aprendizaje, de modo que los estudiantes asumen más responsabilidad por su propio aprendizaje; pero esto pasa por alto el hecho de que aún cuando los docentes japoneses actúan como facilitadores en el salón de clases, ellos comúnmente siguen un plan detallado sobre cómo desarrollar las actividades de aprendizaje. Estos aspectos parecen no haber sido tomados en cuenta cuando se diseñaron las reformas.

OECD, 2012

En las primeras etapas, MEXT luchó con la implementación del IS. Llevó algo de tiempo cambiar la mentalidad de las y los docentes y construir su capacidad, de modo que estuvieran preparados para enseñar las nuevas materias del IS.

"...las habilidades pedagógicas de los docentes mejoraron, ya que el estudio interdisciplinario les dio el impulso para crear su propio currículo y salir de lo convencional ...".

Han pasado 20 años desde entonces y el IS ha ganado más apoyo de las y los docentes desde entonces, especialmente en las escuelas primarias donde las y los niños están relativamente libres de exámenes

¿Cómo se logró esto?

Durante el proceso de implementación, los consejos de educación local, junto con la guía provista por el especialista curricular de MEXT, tuvieron roles clave. Fueron significativamente importantes los roles de los Shido-shuji (supervisores de docentes, especialistas en cada materia, incluido el IS, quienes son seleccionados entre buenos docentes) debido a que asesoraron y apoyaron a las y los docentes en las diferentes etapas, incluyendo el desarrollo de planes de lecciones.

La red de personas que participan en el IS ha crecido gradualmente, colocando al personal de MEXT y a los Shido-shuji en el centro, así como investigadores, empresarios, gente trabajando en organizaciones sin fines de lucro y gente de las comunidades. La red ayudó al desarrollo del IS, y esto ha creado de forma única la oportunidad de colaborar con personas de distintos contextos. La colaboración con una variedad de personas es la base de la innovación y la creatividad.

¿En qué medida el juego influyó en la iniciativa y contribuyó en los resultados?

Aunque el juego no está incluido explícitamente en la iniciativa, la libertad del IS significó que queda a discreción de los y las docentes incluir el juego. Por ejemplo, juguetes viejos usados por ancianos cuando eran niños se vuelven verdaderos materiales de aprendizaje para ayudar a su alumnado a entender la vida de las generaciones pasadas y hacer una comparación con su vida.

¿Qué permitió u obstaculizó la iniciativa?

La introducción del IS se vio obstaculizada por algunos factores externos. En 1999, por ejemplo, algunos investigadores descubrieron que los niveles de logro de las y los estudiantes universitarios habían decaído, y sugirieron que algunos estudiantes fueron incapaces de realizar cálculos matemáticos básicos. Junto con el "choque PISA" de los reportes de la OCDE del 2004 y 2006, esto resultó en percepciones negativas del IS, con la justificación de que no promovía explícitamente la alfabetización o el cálculo, a diferencia de las materias tradicionales, tales como matemáticas e idioma. La gente que ha recibido una educación tradicional consideró el IS como desorganizado, indisciplinado y deficiente en rigor y coherencia.



Sin embargo, hubo evidencia de resultados positivos en el reporte PISA de la OCDE en 2012. Se reportaron mejoras en las relaciones docente-estudiante que coincidieron con el periodo de la educación yutori y se declaró inequívocamente: “Contrario a las afirmaciones de que la calidad en la educación había decaído en ese mismo periodo, los resultados PISA 2009 no muestran evidencia de tal declive” (OCDE, 2012). A medida que la calificación PISA de Japón ha mejorado, las críticas contra el IS se han reducido gradualmente.

La reforma pudo haberse beneficiado de más tiempo y recursos para reforzar la aceptación y para construir la capacidad docente. Los y las docentes necesitaron apoyo adicional para asegurar que comprendían el IS y se sintieran confiados y equipados para manejar el modelo de aprendizaje basado en investigación y centrado en el estudiantado.

¿Cuáles fueron las partes interesadas involucradas y por qué?

Las comunidades fueron uno de los primeros grupos en involucrarse y apoyar las actividades de IS, sobre todo porque el aprendizaje sobre la comunidad es uno de los temas que se fomenta en el currículo IS. La gente y las organizaciones que abordan problemas sociales, tales como el medioambiente, el bienestar social y la comunicación internacional a menudo también apoyan mucho las actividades de IS.

MEXT ha desarrollado una red para que las escuelas puedan vincularse con organizaciones que tienen experiencia en temas tales como la protección ambiental y comunicación internacional. Se espera que cada organización con deseo de apoyar las actividades IS registre su red por internet, y así las escuelas pueden encontrar socios mediante el portal operado por MEXT. Un número creciente de compañías y organizaciones están apoyando la iniciativa de IS. Por ejemplo, en nivel secundario superior, universidades, colegios

e instituciones de investigación se están involucrando en IS por medio de temas de investigación de la vida real, tales como la propagación de enfermedades infecciosas y el análisis de embotellamientos.

Lecciones

¿Cuáles fueron las lecciones clave de esta experiencia?

- + La creatividad se ha reconocido como una competencia que debe ser promovida a lo largo de todo el currículo, junto con el idioma, matemáticas, estudios sociales, ciencias naturales, educación física, música y artes.
- + La creatividad no puede ser promovida por una sola iniciativa o iniciativas a corto y mediano plazo, sino solo a través de múltiples iniciativas a largo plazo. Es un reto a largo plazo y todas las materias y actividades educativas deben ser responsables de promover la creatividad.
- + La creatividad es una habilidad difícil de medir, por lo que la gente tiende a ignorarla, a pesar de su importancia. Esto es particularmente cierto en Japón, donde los exámenes ordinarios y de ingreso son muy apreciados. En muchos casos, la creatividad solo puede medirse implícita o indirectamente, por ejemplo al resolver problemas matemáticos complejos.
- + Las y los docentes necesitan ser capacitados para proveer buenas evaluaciones cualitativas, enfocándose en lo que cada estudiante individual hace.
- + Las actitudes tienen que cambiar. En el pasado, aunque los y las estudiantes (y docentes) intentaron arduamente con actividades de IS, sus esfuerzos no han sido reconocidos notablemente por universidades y colegios, ya que a menudo dan mucho valor a las calificaciones de los exámenes al tomar decisiones de admisión.

¿Qué pudo haberse hecho de otra forma?

Antes de introducir el IS oficialmente, MEXT realizó algunos estudios experimentales. MEXT pudo haberse preparado mejor con materiales de apoyo y capacitación basados en estos estudios para ayudar a construir la capacidad de las y los docentes y prepararlos para una implementación sin complicaciones. Comúnmente, las y los docentes están bien capacitados para evaluar al estudiantado, pero la capacitación se relaciona con materias tradicionales para las que los criterios de evaluación son relativamente claros y respaldados por exámenes establecidos y pruebas, así como por abundantes materiales de enseñanza. En el caso del IS, muchos docentes no están equipados para evaluar a los y las estudiantes sin capacitación o materiales adecuados.

MEXT debió haber dedicado más tiempo y esfuerzo para hacer que las partes interesadas entendieran completamente el objetivo del IS y lo que se esperaba de cada una de ellas.

Perspectiva hacia el futuro

¿Cuál es su consejo para los creadores de políticas educativas que quieren crear su propia versión de lo que intentaron en su país o que tienen ambiciones similares?

- + Asegurar que el aprendizaje activo se estipule en el enfoque general de la educación y alinearlo con los exámenes de ingreso.
- + Aunque cada docente entiende la importancia de los estudios interdisciplinarios, en realidad, es difícil introducir este concepto. El mayor obstáculo es que el sistema gira en función de materias específicas, tales como las matemáticas y los estudios sociales. En Japón, las y los docentes necesitan recibir una licencia de enseñanza para enseñar cada materia después de completar su capacitación previa al servicio, y son reclutados con base en sus materias seleccionadas. Actualmente, no hay licencia para IS por lo que el reclutamiento no está dirigido a especialistas en IS.
- + Sin embargo, a 20 años de esta introducción, los estudios interdisciplinarios están ganando terreno. Gracias a los esfuerzos de los especialistas en currículos en MEXT y a los Shido shuji, ahora podemos encontrar docentes líderes de IS en cada prefectura y municipio, y ahora se llevan a cabo seminarios, sesiones de capacitación y simposios enfocados en IS. Aun los y las docentes que alguna vez priorizaron las materias tradicionales ahora participan en estas oportunidades.

- + Hay otros signos alentadores. El "aprendizaje activo", que está muy alineado con el concepto de IS, está estipulado en el nuevo currículo. Japón está cambiando sus exámenes de ingreso a la universidad, de modo que el enfoque previo exclusivo en las calificaciones y resultados de pruebas ha sido modificado por la introducción de aspectos más diversos de las y los aspirantes, incluyendo la consideración de los reportes escolares detallados de los y las estudiantes (MEXT 2016). Esto significa que la participación estudiantil en las actividades de IS y la evaluación IS de las y los docentes también pueden ser considerados cuando las universidades y colegios toman decisiones de admisión.

¿De qué manera la sociedad civil puede ayudar a este propósito?

Debido a la naturaleza interdisciplinaria del IS, los padres, alumnos, comunidades, universidades y compañías pueden asumir un rol importante en su desarrollo. Pueden ayudar a las y los estudiantes a aplicar lo que han aprendido desde la perspectiva de su propio conocimiento o experiencia y proveer asesoría en la identificación de problemas o aspectos que vale la pena explorar. Tales socios pueden ser contactados usando el sitio para establecer contacto en redes de MEXT.

¿Cuál es el rol de la evaluación (por ejemplo, de habilidades de pensamiento creativo) en la reforma educativa?

La evaluación es clave para promover competencias, incluida la creatividad. En el caso de Japón, actualmente la evaluación se realiza desde cuatro puntos de vista distintos:

- + interés, motivación y actitud
- + conocimiento y comprensión
- + habilidades
- + pensamiento, hacer juicios y expresión

No obstante, a diferencia de las materias tradicionales, en el caso de IS, no hay un solo objetivo y por lo tanto, la evaluación toma mucho tiempo y esfuerzo de las y los docentes y ellos necesitan estar bien capacitados para evaluar la creatividad.

Recientemente, se ha motivado al estudiantado para que desarrollen una cartera en línea para registrar sus actividades de forma más detallada. Esto ayuda a las y los docentes a proveer el soporte adecuado al alumnado, y más materiales discursivos sobre los que las universidades y colegios pueden basar sus decisiones de admisión.

“La creatividad es una habilidad difícil de medir, por lo que la gente tiende a ignorarla, a pesar de su importancia”.





Escocia

Desarrollando un idioma en común y entendiendo la creatividad



Gayle Gorman

Directora ejecutiva e inspectora principal de educación de Su Majestad en Education Scotland

Sobre la colaboradora: Gayle Gorman es directora ejecutiva e inspectora principal de educación de Su Majestad en Education Scotland. Anteriormente, tuvo la función de líder de mejora regional para la Alianza de Mejora Colaborativa del Norte. Sus cargos anteriores fueron el de directora de educación y servicios infantiles en el consejo de la ciudad de Aberdeen, directora de aprendizaje en el consejo del condado de Cambridgeshire y directora principal nacional de estrategias nacionales para Inglaterra. Al principio de su carrera, fue maestra de primaria y posteriormente inspectora de Ofsted y lideró una gama de proyectos dentro del Departamento de Educación. Gayle también es presidenta y fideicomisaria de la Fundación Gordon Cook.

Contexto

¿Por qué la creatividad es importante en su país?

La creatividad tiene un perfil alto en la educación escocesa. Es clave desarrollar habilidades para el aprendizaje, la vida y el trabajo y es un componente central del currículo para la excelencia (currículo escocés para las edades de 3–18 años de edad). Se da un fuerte énfasis a las habilidades de alto orden y se cree que la creatividad ayudará a las niñas, los niños, las y los jóvenes no solo a entender el mundo, sino a estar suficientemente equipados para influir en su formación.

La creatividad figura de forma dominante en la política gubernamental escocesa, en los valores educativos escoceses y en el material de apoyo y literatura sobre el currículo para la excelencia. Esto es respaldado por un plan de aprendizaje creativo, ambicioso, de alto nivel, transversal e interinstitucional.

Como país, valoramos la creatividad. Provee mayores oportunidades tanto para los individuos como para la sociedad, hace el aprendizaje más satisfactorio y mejora el bienestar. Sabemos que la creatividad es vital en el mundo laboral, con mayores oportunidades para quienes aportan un enfoque creativo. El país, como un todo, se beneficia en gran manera de la gran riqueza del talento creativo que nuestra gente puede aportar.

Prefacio ministerial, Plan de aprendizaje creativo, 2013

¿Cuál era el estado de desarrollo de las habilidades creativas en su sistema educativo antes de la iniciativa?

Aunque la creatividad era intrínseca al currículum para la excelencia (CfE) y el consejo nacional relacionado, el cual se implementó en las escuelas desde el 2010, no se hizo explícito y a menudo se consideró como la "pieza faltante". Como en

“Había una falta de comprensión, lenguaje en común y definiciones sobre la creatividad, lo cual impidió a las y los educadores identificarla, explorarla y debatirla con la riqueza debida”.

otras jurisdicciones, hubo una falta de comprensión, lenguaje en común y definiciones sobre la creatividad, lo cual impidió a las y los educadores identificarla, explorarla y debatirla con la profundidad que merecía.

Con el fin de apoyar a las autoridades locales a construir capacidad para la creatividad, se lanzó un fondo de red de aprendizaje creativo. Este fondo conjunto se estableció en el año 2009 y es parte central del acuerdo de sociedad estratégica entre Creative Scotland y Education Scotland. Al comienzo, gran parte del diálogo profesional se enfocó en saber si había diferencia entre la creatividad y las artes. Desde entonces, se ha recorrido una gran distancia y ahora tenemos un lenguaje en compartido y una comprensión común sobre el concepto de creatividad.

Se realizó un estudio nacional sobre creatividad en las escuelas de Escocia en los años 2012/13. El reporte posterior, **Creativity Across Learning (Creatividad a través del Aprendizaje)** (Education Scotland, 2013), definió con mayor claridad lo que significa la creatividad en el contexto del CfE y hace claras distinciones entre la enseñanza creativa, aprendizaje creativo y habilidades creativas. Su definición de creatividad es

un proceso generador de ideas que tiene valor para el individuo. Consiste en mirar cosas familiares a simple vista, examinar problemas con una mente abierta, crear conexiones, aprender de los errores y usar la imaginación para explorar nuevas posibilidades.

Education Scotland, 2013

Creativity Across Learning concluyó que a pesar de que la mayoría de las y los líderes y personal educativos concuerdan en que las y los niños necesitan desarrollar habilidades creativas, generalmente el perfil de la creatividad como un concepto discreto es muy bajo, con planeación insuficiente para su desarrollo en centros escolares y preescolares.

¿Por qué su gobierno eligió hacer esto? ¿Qué evidencia, incentivos e intereses políticos convergieron para causar que el gobierno entrara en acción?

El currículo para la excelencia (CfE) escocés empodera a las escuelas y profesionales con el “permiso de ser creativos”. Su desarrollo e implementación han corrido en paralelo con un periodo durante el que Escocia ha estado reformando rápidamente su futuro económico. La recesión económica aumentó la atención hacia la necesidad de innovación

dentro de la fuerza laboral, con base en los altos niveles de conocimiento y habilidades como el medio para establecer una economía próspera. La competencia global se intensificará en el futuro, particularmente en las industrias sometidas a un cambio y desarrollo tecnológico rápidos.

El aspecto de habilidades del CfE se reforzó en junio de 2014 por medio de la estrategia de empleo de la juventud del gobierno escocés (2014). Desde entonces, ha existido un enfoque creciente en las metahabilidades, las habilidades “duraderas, de alto orden que respaldan el desarrollo de habilidades adicionales y promueven el éxito en cualquier contexto que el futuro pueda presentar” (Skills Development Scotland, 2018).

Junto con la implementación del CfE, se formó la Sociedad de Aprendizaje Creativo (CLP, por sus siglas en inglés), con el objetivo de colocar la creatividad al centro de la enseñanza en Escocia. Esta sociedad conjuntó ocho organismos nacionales: Creative Scotland, Education Scotland, Scottish Government, College Development Network, Association of Directors of Education in Scotland, Skills Development Scotland, General Teaching Council for Scotland y Scottish Qualification Authority y resultó en la publicación del plan de aprendizaje creativo de Escocia (Creative Scotland, 2013), que proyecta una visión atrevida, ambiciosa para una nación más creativa que puede prosperar en un mundo de cambio e incertidumbre constantes. El plan motiva a las y los creadores de políticas y profesionales a usar la creatividad para beneficiar a las y los estudiantes en todos los contextos del aprendizaje.

La iniciativa

¿Cuáles es su rol en relación con la iniciativa?

El reporte de impacto curricular de Education Scotland en el año 2013, **Creativity Across Learning**, se desarrolló junto con el plan nacional. Este reporte informó sobre el plan, particularmente proporcionó definiciones claras de creatividad en el aprendizaje, enseñanza creativa y habilidades creativas. Junto con Creative Scotland, Education Scotland ha sido un socio líder en la implementación del plan de aprendizaje creativo desde su comienzo, tomando el liderazgo de la creatividad en el aprendizaje, enseñanza, evaluación y logros en el año 2015, con Skills Development Scotland tomando el liderazgo de la creatividad en la empleabilidad. En el campo, las redes de aprendizaje creativo (CLN, por sus siglas en inglés) son los mecanismos clave de ejecución para las autoridades locales en todo Escocia.

Education Scotland administra el fondo de la red de aprendizaje creativo en representación de la sociedad y lidera un programa de desarrollo profesional para la red nacional de líderes de aprendizaje creativo con autoridad local. Tomamos el rol de liderazgo al facilitar el grupo directivo de aprendizaje creativo y al organizar eventos para reunir a los socios, eventos tales como la Cumbre de la Creatividad en mayo de 2019.

¿Cuál fue la ambición o resultados esperados?

La visión establecida en el plan de aprendizaje creativo de Escocia es ambiciosa y no ha cambiado, con la comprensión de que el impacto será a largo plazo. Sin embargo, es posible

rastrear momentos clave en el progreso de la implementación del plan. Por ejemplo, un reporte de evaluación externa (Consilium, 2015) recomendó que el grupo estratégico de la sociedad se enfocara en las siguientes áreas:

- + apoyar la empleabilidad al desarrollar las habilidades creativas de la juventud,
- + incluir una evaluación de creatividad dentro del proceso de inspección y desarrollar enfoques escolares integrales hacia la creatividad

Las tres recomendaciones han sido adoptadas y están en varias etapas de implementación.

¿Cuáles fueron los resultados logrados?

Hasta la fecha, nuestro trabajo ha contribuido al desarrollo de un idioma en común y una comprensión compartida de la creatividad y habilidades creativas en todo Escocia y el número de escuelas que incluyen la creatividad como una prioridad de mejora escolar. Esto se ha logrado a través de la introducción de:

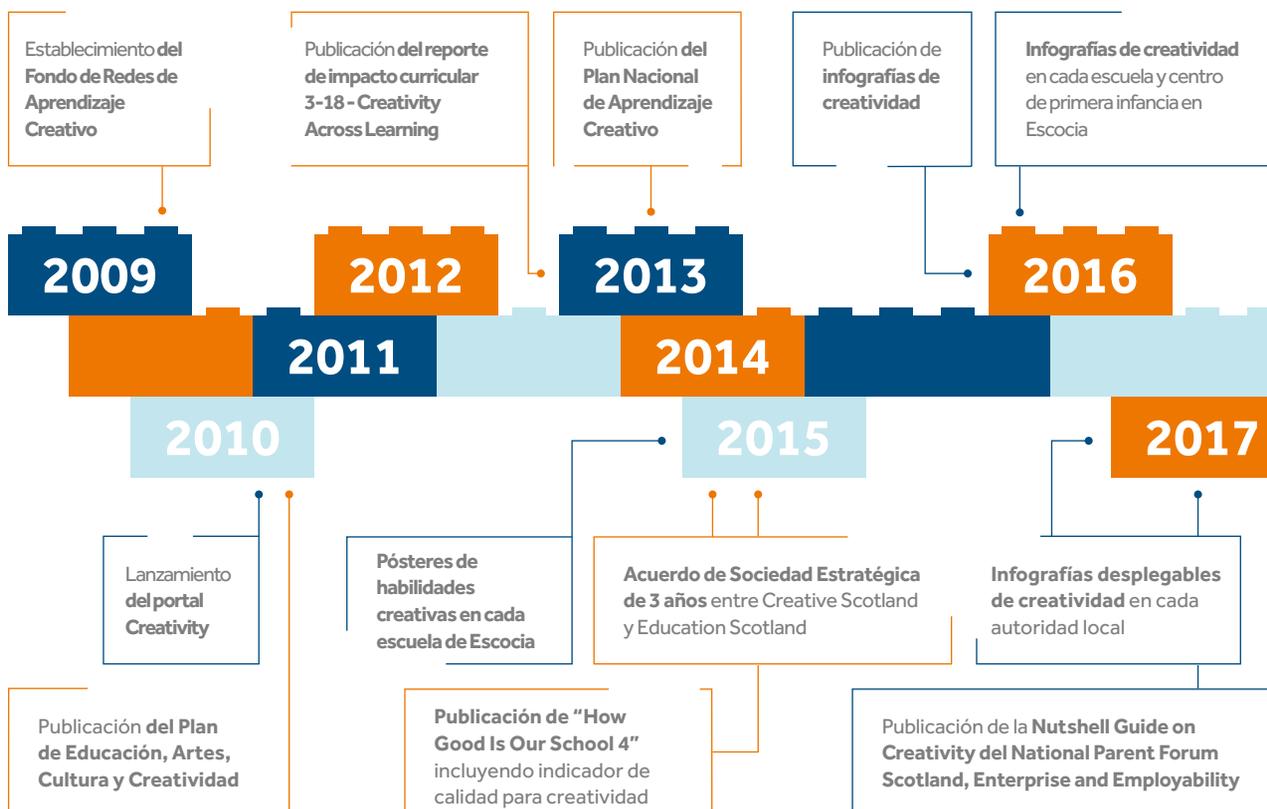
- + un indicador de calidad para las habilidades creativas y referencias a la creatividad a lo largo del marco de autoevaluación "¿Qué tan buena es nuestra escuela?", que es usado por escuelas e inspectores al evaluar escuelas
- + pósteres sobre habilidades creativas, distribuidos en cada escuela y establecimiento de primera infancia en Escocia

“El juego y un enfoque lúdico han sido una parte integral de nuestra iniciativa y están presentes en mucho del trabajo realizado con docentes y estudiantes”.

- + infografías de creatividad, publicadas en el National Improvement Hub y distribuido a las autoridades locales
- + una guía resumida de creatividad: National Parent Forum Scotland (NPF) Nutshell Guide on Creativity, Enterprise and Employability (NPF, 2017)
- + eventos anuales nacionales dirigidos a las autoridades asociadas con responsabilidades estratégicas, enfocados en cómo la creatividad puede dar soporte a mejoras en las áreas de necesidad específicas, incluida la empleabilidad, cerrando la brecha de rendimiento relacionada con la pobreza e innovación curricular.

En mayo de 2019, celebramos una cumbre de la creatividad, reuniendo organizaciones CLP originales y nuevas para una actualización de progreso, para reanudar el debate y aumentar el ímpetu. Las actualizaciones de los aliados resaltaron en qué

Creativity Across Learning Journey (la creatividad en el camino del aprendizaje de Escocia) por Education Scotland



medida los socios originales han incluido la creatividad en su trabajo:

- + la creatividad se incluye en el Consejo de Enseñanza General para el nuevo estándar profesional para docentes de Escocia (ahora es una expectativa que todos los y las profesionales usen los enfoques creativos en su práctica de enseñanza);
- + la Agencia Escocesa de Cualificaciones está desarrollando las "cualificaciones de la siguiente generación", que coloca las habilidades creativas entre las habilidades clave;
- + Skills Development Scotland promueve activamente las habilidades creativas y las industrias creativas por medio de sus programas que apoyan las carreras de la juventud, específicamente My World of Work, My Kid's Career and Skills 4.0 (Skills Development Scotland, 2018);
- + el estudio de aprendizaje creativo de Creative Scotland resultó en una clara definición del aprendizaje creativo y el sector cultural.

¿Cómo se logró esto?

Después de la publicación de **Creativity Across Learning** en 2013, se hizo evidente que necesitábamos crear mensajes clave más accesibles para los líderes, profesionales y estudiantes. Al reconocer esto, hemos usado un resultado previsto consistente para el Fondo de la Red de Aprendizaje Creativo desde 2015, que es **las habilidades creativas son reconocidas, articuladas, y valoradas por los y las líderes, profesionales y estudiantes.**

El equipo de creatividad de Education Scotland produjo recursos para uso del liderazgo de CLN para facilitar la comunicación del idioma de la creatividad y habilidades creativas. Los recursos, ahora alojados en el National Improvement Hub, van desde infografías de las cuatro habilidades creativas centrales, hasta animaciones que comunican temas, tales como la manera en que la creatividad ayuda en los procesos de empleo y aprendizaje, y cómo evaluarlos.

La adopción de dos temas claros (creatividad y empleabilidad, y creatividad, aprendizaje, enseñanza, evaluación y logros) ha conducido a un enfoque consistente en Escocia, haciendo que todas las autoridades locales participantes hagan del resultado previsto, y alguno o ambos temas mencionados, parte central de su trabajo de construcción de capacidades creativas.

¿En qué medida el juego influyó en la iniciativa y contribuyó en los resultados?

El juego no ha sido un enfoque específico en nuestra iniciativa; sin embargo, está implícito en los recursos que hemos desarrollado, específicamente en los videos de Creativity Toybox, diseñados para desarrollar habilidades creativas

El juego y el enfoque lúdico han sido parte integral de nuestra iniciativa y están presentes en mucho del trabajo desarrollado con docentes y estudiantes. Por ejemplo, la CLN de Orkney proporcionó un proyecto de aprendizaje basado en el juego para estudiantes de primera infancia y sus familias en asociación con el Centro de Artes Pier.



En Escocia, existe un creciente entusiasmo para incluir el aprendizaje basado en el juego en todas las etapas. Para ayudar a lograr esto, Education Scotland está desarrollando un kit de herramientas para ayudar a este propósito en la primera infancia y más.

¿Qué permitió u obstaculizó la iniciativa?

Los primeros dos años del Plan y la sociedad creada fueron revisados por Consilium, una agencia de evaluación externa, la cual concluyó que los flujos de trabajo han sido muy complejos y muchos de los impactos previstos son imposibles de medir después de solo dos años.

Los cuatro flujos de trabajo originales estuvieron muy detallados y la estructura de reporte asociada fue demasiado burocrática. La recomendación de Consilium de simplificar el enfoque fue adoptada, lo que resulta en un enfoque más claro y comunicación mejorada de los temas clave.

El enfoque modificado nos ha permitido ilustrar de forma más fácil el poder de la creatividad en contextos tales como el rendimiento, los logros, progresos y trayectorias profesionales para niñas, niños y jóvenes. Hemos visto una confianza y claridad crecientes en la comprensión y comunicación y las habilidades creativas de las y los líderes y profesionales, y un mayor reconocimiento y valoración de la creatividad a nivel estratégico entre las autoridades locales.

¿Cuáles fueron las partes interesadas involucradas y por qué?

La iniciativa pretendía involucrar a líderes educativos, profesionales y estudiantes de Escocia por medio del trabajo de cada una de las organizaciones originales CLP.

Lecciones

¿Cuáles fueron las lecciones clave de esta experiencia?

- + La aprobación del Plan de Aprendizaje Creativo por tres ministros de gobierno de Escocia (el secretario de gabinete para Educación y Aprendizaje, el secretario de

gabinete para Cultura y Relaciones Exteriores y el ministro de Aprendizaje, Ciencia e Idiomas Escoceses) fue única y fundamental para su lanzamiento exitoso.

- + La necesidad de transmitir mensajes fuertes, claros y consistentes es absolutamente fundamental. Cuando Education Scotland estaba escribiendo el reporte de impacto curricular, el educacionista estadounidense Eric Booth, sugirió que hay una "barrera lingüística" alrededor de la palabra "creatividad"; para acabar con esto, necesitábamos llegar a tres o cuatro "atributos centrales" para explicar rápidamente a la gente a qué nos referíamos. Esto resultó en la creación de nuestras cuatro "habilidades creativas": **curiosidad, mente abierta, imaginación y resolución de problemas**, las cuales han demostrado ser esenciales en la comunicación de la importancia de las habilidades creativas para todos los educadores, cualquiera que sea su especialidad temática.
- + Necesitábamos una definición clara y compartida de la creatividad, la cual se proporcionó en el reporte nacional **Creativity Across Learning** (Education Scotland, 2013).

¿Qué pudo haberse hecho de otra forma?

Si hubiéramos comenzado con temas más sencillos en vez de cuatro flujos de trabajo exhaustivos, hubiéramos facilitado el trabajo para nosotros mismos, hubiéramos reducido el tiempo para crear reportes y posiblemente hubiéramos tenido un progreso más rápido.

Nuestro enfoque con el Creative Learning Network Fund siempre ha sido mantener los resultados previstos en un nivel suficientemente alto para permitir a las autoridades locales crear programas en respuesta al contexto y necesidad locales. Esto nos ha ayudado a tener ganancias locales pero la variedad de enfoques tomados por las autoridades locales nos ha dificultado aún más mostrar el impacto a nivel nacional. Sin embargo, nos mantenemos con este enfoque, que es sostener el enfoque actual de Escocia en el creciente liderazgo local en educación, y continuamos mejorando nuestros enfoques para evaluación.

Con el paso de los años, hemos aprendido que los programas CLN más fuertes fueron aquellos en los que el departamento de educación local estuvo participando activamente en la planeación y lanzamiento de programas como líder de programa o socio colaborador. Esto comúnmente significó que el acceso a escuelas, reuniones de directores escolares y autoridades locales fuera más fácil. (Desde 2017, hemos establecido como condición de financiamiento que los programas deben involucrar una sociedad activa con servicios educativos).

¿Qué tipo de ayuda le habría servido para obtener un mejor resultado?

Un apoyo más consistente en la forma de promoción de colegas de alto rango en organizaciones asociadas hubiera sido de gran utilidad. Fue difícil lograr esto en los primeros días debido a que había personal que cambiaba constantemente al asistir a las reuniones de grupo estratégico.



“Las sociedades con organizaciones comunitarias, empleadores y socios culturales son fundamentalmente importantes para incluir las habilidades creativas en el sistema educativo”.

En un momento en que las autoridades locales han estado trabajando en un clima de incertidumbre e inseguridad financiera, a veces ha sido un reto para los líderes de las CLN proveer una función de liderazgo en el reconocimiento y defensoría de la creatividad en el aprendizaje en su contexto local. Por lo tanto, ha sido esencial para nosotros el mantener un fuerte liderazgo para mantener el ímpetu y fomentar un sentido común de propósito y dirección, ambicioso y desafiante. Es difícil ver qué hubiéramos podido hacer de mejor manera. El clima político y financiero ha sido inevitablemente un factor de influencia pero las políticas y fondeo por sí solos no son la respuesta para lograr mejores resultados. El progreso que hemos logrado ha surgido en cambios graduales e incrementales. En nuestro objetivo de cambio cultural, el impacto debe ser a largo plazo.

Sin embargo, algo que hubiera ayudado a este progreso desde el inicio habría sido la producción de un flujo de políticas y fondeo completamente innovador. Por ejemplo, el fondeo nacional se pudo haber limitado a resultados que motivaran a la flexibilidad e innovación local para lograr resultados creativos. Más recientemente, los cambios en la política educativa en los últimos dos años hacia el empoderamiento y colaboración con más toma de decisiones de fondeo local por parte de escuelas y socios, junto con mayor actuación docente están ayudando a promover tal flexibilidad. También nos gustaría ver un compromiso del gobierno escocés para no crear una política de creatividad discreta, sino incluir la perspectiva de la creatividad en todas las nuevas políticas relacionadas con la educación.

Perspectiva hacia el futuro **¿Cuál es su consejo para las y los creadores de políticas educativas que quieren crear su propia versión de lo que intentaron en su país o quienes tienen ambiciones similares?**

Nuestra visión ambiciosa es el cambio en el sistema y esto solo se puede lograr a través de la asociación. La asociación única entre ministros, el gobierno escocés y las agencias de aprendizaje nacional claves en Escocia es absolutamente fundamental para el progreso que hemos logrado hasta ahora. El desarrollo de una definición común de creatividad es crítico, como un idioma y comprensión comunes sobre la creatividad y su función en cada aspecto del aprendizaje, la enseñanza y la mejora continua. Sin esto, los mitos y malas interpretaciones que pueden rodear a la creatividad pueden persistir y los educadores pueden ver la creatividad como algo que su materia o función no incluye.

¿De qué manera la sociedad civil puede ayudar a este propósito?

Las sociedades con organizaciones comunitarias, empleadores y socios culturales son fundamentalmente importantes para incluir las habilidades creativas en el sistema educativo.

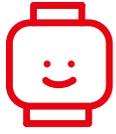
Escocia cuenta con un número de escuelas pioneras que están tomando enfoques innovadores para el diseño curricular. En vez de permitir la programación o metas externas para guiar la enseñanza y el aprendizaje, estas escuelas colocan a las y los estudiantes, sus intereses y pasiones al centro y trabajan con empleadores y socios locales para apoyar a las niñas, los niños y las y los jóvenes a desarrollar sus habilidades y dar pasos hacia el logro de sus ambiciones. Nuestros siguientes pasos necesitan ayudar a todas las escuelas a ser atrevidas e imaginativas en su visión de lo que es posible, de modo que los currículos innovadores sean la norma en vez de la excepción.

La reciente reforma educativa del gobierno escocés significa que la educación en este país ahora tiene equipos regionales trabajando en colaboración cercana con los colaboradores de mejora regional de Escocia. Esto nos está permitiendo trabajar de manera aún más cercana a las y los educadores y socios en todo el amplio ecosistema educativo. Además, una nueva estrategia cultural, publicada en febrero de 2020, promueve aún más la importancia de la creatividad. La educación tendrá una función vital al impulsar esta estrategia, no solo al expandir horizontes y formar las percepciones de cultura, sino también en el apoyo para desarrollar habilidades creativas para asegurar una mayor innovación en liderazgo y actuación de las y los docentes y por supuesto el crecimiento del talento de nuestras niñas, niños y jóvenes.

Junto con esto, estamos explorando los vínculos que las redes sociales proveen para compartir la comprensión y reconocimiento de la necesidad y el poder de tener enfoques creativos en distintas áreas del aprendizaje, empleo y bienestar. Por ejemplo, Twitter nos está permitiendo crear conexiones y compartir ideas en formas que no eran posibles en el pasado, conduciendo a conexiones emocionantes y nuevas formas de trabajar. Necesitamos motivar a los socios, empleadores, padres y al estudiantado a ser más activos en estos espacios, de modo que en colectivo podamos guiar el cambio transformador que la educación necesita.

¿Cuál es el rol de la evaluación (por ejemplo, de habilidades de pensamiento creativo) en la reforma educativa?

Uno de los beneficios clave de evaluar las habilidades de pensamiento creativo es que prioriza esas habilidades en el trabajo de concientización de las y los educadores. Este es un paso importante para asegurar que las habilidades creativas sean reconocidas, articuladas y valoradas por profesionales, estudiantes y la sociedad general.



Tailandia

El rol de la colaboración internacional



Kraiyos Patrawart
Director general adjunto

Equitable Education Fund (EEF)

Sobre el colaborador: El Dr. Kraiyos Patrawart es el director general adjunto en el Fondo de Educación Equitativa (EEF, por sus siglas en inglés), un fondo público manejado de forma independiente para la educación equitativa y desarrollo humano en Tailandia. Él también es director del Instituto de investigación en el EEF, el cual desarrolla investigación innovadora y tecnología para educación equitativa y desarrollo humano. Entre 2017 y 2019, Kraiyos fue miembro del Comité Independiente sobre Reforma Educativa (ICER), asignado por el gobierno del Reino de Tailandia para ayudar a crear proyectos de leyes de reforma claves para la educación, y recomendaciones sobre políticas para el gabinete en distintas áreas de reforma educativa. Kraiyos obtuvo su Doctorado en Economía de la Universidad de Londres y su Maestría en Economía en la Universidad de Warwick, también ha desempeñado cargos en la Quality Learning Foundation y el Harvard Institute.

Contexto

¿Por qué la creatividad es importante en su país?

El único escenario viable para salir de la trampa del ingreso medio, en este mundo tecnológicamente disruptivo, es que nuestro estudiantado y la fuerza laboral desarrollen las habilidades necesarias del siglo XXI, que no puedan ser reemplazadas por automatización e inteligencia artificial en el futuro. La Estrategia de Reforma Nacional de 20 años de Tailandia ha establecido el límite para que Tailandia haga esta transición para el año 2037. El gobierno ha consolidado todas las organizaciones gubernamentales y no gubernamentales (ONG) para establecer sus planes estratégicos para lograr esta meta nacional.

La creatividad ha sido clasificada como la habilidad más importante, más demandada en el mercado laboral de Tailandia y a nivel global. Por lo tanto, es una de las habilidades más importantes para la fuerza laboral tailandesa actual y por venir para futuros empleos y para el crecimiento sostenible de la nación.

¿Cuál era el estado de desarrollo de la creatividad en su sistema educativo antes de la iniciativa?

La creatividad ha sido reconocida desde hace mucho en la sociedad tailandesa como una habilidad críticamente importante para progresar en los sistemas educativos y económicos. Particularmente, con la riqueza de los recursos naturales, cultura e historia del Reino de Tailandia, y siendo capaces de usar de forma creativa estos tesoros nacionales, pueden conducirse a una mayor prosperidad. Por lo tanto, la creatividad ha sido identificada como el resultado de aprendizaje deseado

en varias áreas del currículo y en planes de lecciones. El sector privado y las ONG comenzaron varias iniciativas innovadoras para promover el aprendizaje basado en creatividad o resaltaron la creatividad en sus procesos y resultados de aprendizaje.

Sin embargo, antes de participar en el programa de la OCDE, no había un idioma en común ampliamente reconocido o una herramienta para describir la creatividad y no había consenso sobre cómo medir de forma efectiva y desarrollar las habilidades creativas. El proyecto de la OCDE ha ayudado a reunir agencias clave y actores en este campo para lograr un progreso significativo en estas áreas y para prepararse para futuras recomendaciones en políticas.

“La creatividad es una de las habilidades más importantes para la fuerza laboral tailandesa actual y por venir para futuros empleos y para el crecimiento sostenible de la nación”.

¿Por qué su gobierno eligió hacer esto? ¿Qué evidencia, incentivos e intereses políticos convergieron para que el gobierno entrara en acción?

El gobierno tailandés ha reconocido la necesidad urgente de que los sistemas educativos evolucionen y se preparen para los retos del mercado laboral y las tecnologías disruptivas del siglo XXI. El creciente desempleo universitario y la constante insatisfacción de corporaciones nacionales e internacionales sobre la comparativamente decadente competitividad de Tailandia,¹ también son factores contribuyentes significativos para aumentar la conciencia y urgencia del gobierno para reformar el sector educativo. Por lo tanto, cuando surgió la oportunidad de que Tailandia participara en el programa de la OCDE para desarrollar herramientas para promover y medir la creatividad con otros 10 países alrededor del mundo, el gobierno tailandés no solo vio una oportunidad para aprender de la OCDE y otros países, sino también una oportunidad para aprender de los resultados de Tailandia y comprender qué políticas y reformas tienen el potencial para reformar la política educativa.

La iniciativa

¿Cuál fue su rol en relación a la iniciativa?

Como parte de la estrategia de reforma para mejorar la calidad del capital humano en Tailandia y en respuesta a la creciente demanda por habilidades creativas, el EEF ha estado trabajando con actores clave, incluido el

Ministerio de Educación (MoE) y universidades líderes en Tailandia que han participado en el programa de la OCDE en la parte de creatividad y pensamiento crítico por los últimos tres años. El EEF y MoE tienen una meta en común, proveer experiencia y materiales para escalar este programa de la OCDE nacionalmente para el 2020.

¿Cuál fue la ambición o resultados esperados?

A mediano plazo (tres a cinco años), queremos ver dos reformas a nivel nacional y escolar:

- + A nivel nacional, queremos ver la nueva reforma curricular nacional del 2020 adoptar el currículo basado en competencias y la evaluación como una parte instrumental de la reforma educativa nacional. Esto incorporará el idioma común y los hallazgos de la creatividad de la OCDE y el programa de pensamiento crítico en el proceso educativo y curricular.
- + A nivel escolar, queremos escalar el programa de la OCDE entre cinco y diez escuelas en cada uno de los 225 distritos educativos de Tailandia, con el fin de demostrar a otras escuelas de qué forma se alinean las actividades pedagógicas y la evaluación formativa al nuevo currículo nacional, para abogar por y expandir la adopción en el sector educativo.

A largo plazo en los siguientes diez años, queremos ver cambios sistemáticos en el salón de clases y en las competencias clave del estudiantado. Por ejemplo, esperamos que los y las docentes perfeccionen y usen con regularidad el enfoque basado en competencias para facilitar el aprendizaje en el salón de clases y no enfocarse en la memorización como en el pasado. También esperamos tener retroalimentación positiva de los empleadores sobre el rendimiento de los nuevos graduados del sistema educativo tailandés que responda a sus expectativas de habilidades cognitivas y no cognitivas.



Evidenciado, por ejemplo, en el reporte de competitividad global (World Economic Forum (WEF), 2018) y el anuario de competitividad mundial (International Institute for Management Development (IIMD), 2019).

¿Cuáles fueron los resultados logrados?

Entre 2015 y 2017, realizamos dos rondas de investigación en 100–200 escuelas alrededor de Tailandia, y tuvimos resultados del análisis de datos para 50 –100 escuelas en comparación con otras 50–100 escuelas en el grupo de control. El análisis de la OCDE y la Universidad de París ha indicado un resultado positivo de la intervención de escuelas primarias y secundarias en Tailandia, especialmente para resultados no cognitivos de las pruebas de creatividad. Los y las estudiantes tailandeses han mostrado progreso, específicamente en pensamiento divergente, matemáticas y ciencias. Este resultado se puede observar en niños y niñas con antecedentes socioeconómicos bajos. Sin embargo, para pensamiento convergente, hasta ahora la intervención no ha producido un progreso significativo. Estos hallazgos de investigación son consistentes en las dos rondas de estudios.

Las y los docentes también muestran una mejora significativa en la cantidad de tiempo dedicado a la planeación de lecciones y en su perspectiva positiva hacia la creatividad y pensamiento crítico. Los y las docentes tuvieron más autoconfianza y confianza en sus estudiantes en el hecho de que la creatividad se

puede desarrollar en el salón de clases, con el método y preparación adecuados.

¿Cómo se logró esto?

Iniciar esta reforma usando solo presión doméstica no fue suficiente para crear una reforma sistemática y sostenible. Para avanzar en esta agenda, necesitábamos una colaboración internacional conjunta, como lo es el programa de la OCDE, que reunió a 11 países alrededor del mundo para demostrar que la creatividad y el pensamiento crítico se pueden medir y desarrollar, como será requerido para PISA 2021. Lo más importante es que el acuerdo internacional sobre la importancia de tales habilidades para el futuro de los empleos y el desarrollo de la fuerza laboral impulsará a los creadores de políticas a actuar en la agenda de reforma.

Gracias al sólido apoyo del MoE para el programa de la OCDE y planes de escalamiento futuros en Tailandia, fue posible hacer dos rondas de nuestro programa de pruebas completamente aleatorizadas.

¿En qué medida el juego influyó en la iniciativa y contribuyó en los resultados?

En algunas clases experimentales, las y los docentes de ciencias y matemáticas incluyeron actividades



“Gracias al sólido apoyo del Ministerio de Educación para el programa de la OCDE y planes de escalamiento futuro en Tailandia, se realizaron dos rondas de nuestro programa de pruebas totalmente aleatorizadas”.

de juego como parte las actividades pedagógicas. Por ejemplo, un maestro de ciencias permitió que sus estudiantes diseñaran y crearan diferentes tipos de volcanes de arcilla, así como experimentar con diferentes sustancias que pudieran crear actividades volcánicas explosivas. Las y los estudiantes disfrutaron de la libertad de las actividades de juego y posibilidades ilimitadas en sus experimentos, lo que efectivamente les ayudó a aprender y comprender los objetivos de aprendizaje técnicos y científicos de la lección. Después de esto, identificamos que las y los estudiantes en su clase particular habían tenido un rendimiento mucho mejor en la prueba de creatividad en comparación con otras clases en Tailandia y otros países.

¿Qué permitió u obstaculizó la iniciativa?

Hubo dos obstrucciones fundamentales a esta reforma: el currículo basado en contenido y la evaluación (en la forma de prueba nacional estandarizada O-NET). Ambas se enfocan bastante en el contenido del currículo en vez de la competencia del estudiantado. La mayoría de las y los docentes están preocupados porque sin importar qué tan bien hayan cambiado la forma en que sus estudiantes aprenden en los salones de clases, si fallan en memorizar el contenido que se evaluará reprobarán el examen, lo que les traerá consecuencias negativas en la escuela y sus carreras.

También, las pesadas cargas de trabajo actuales de los y las docentes les impiden preparar las clases de forma distinta o intentar algo nuevo. Esto significa que actualmente solo un número pequeño de docentes hábiles y apasionados puede participar en esta reforma y lograr un progreso en el sistema educativo tailandés.

Dos factores específicos obstaculizaron la investigación en Tailandia. En primer lugar, el hecho de que no pudiéramos administrar un experimento de un año en ambas rondas nos impidió aprender lecciones y realizar investigación adicional sobre el impacto a largo plazo de la intervención en estudiantes y docentes. En segundo lugar, la aleatorización tiene deficiencias. Seleccionamos docentes de forma aleatoria de escuelas pequeñas y grandes, escuelas de bajo y alto rendimiento y escuelas urbanas y rurales. Aunque los resultados cubren una amplia representación del sistema educativo tailandés,

tuvimos docentes y escuelas apasionados y otros menos entusiastas en el programa y, por lo tanto, hubo actividades pedagógicas de alta y baja calidad entre las escuelas que participaron en el estudio.

¿Cuáles fueron las partes interesadas involucradas y por qué?

El actor clave y principal inversionista es el MoE, que no solo ha invertido fondos en el programa por tres ciclos de presupuestos consecutivos, sino que también espera usar nuestros hallazgos para la creación y escalamiento de políticas futuras. También ha habido interés de académicos y la sociedad civil; sin embargo, creemos que mientras no se publique y circule el reporte final de la OCDE, el interés público y la creciente participación no serán relevantes.

Lecciones

¿Cuáles fueron las lecciones clave de esta experiencia?

- + La lección clave es la comprensión de que el cambio en este territorio inexplorado es la única dirección que seguirán los sistemas educativos en el siglo XXI en cualquier lugar. Todo el sistema educativo, desde un maestro novato o veterano, hasta la funcionaria educativa de más alto rango, así como los padres y estudiantes, deben adoptar esta “nueva normalidad” y las perspectivas emergentes sobre cómo reformar el sistema educativo. El nuevo sistema educativo necesita colocar las habilidades de aprendizaje del siglo XXI en el centro de todo, desde la administración escolar hasta la descentralización presupuestaria.
- + En la última década, el rendimiento de Tailandia en PISA ha estado consistentemente por debajo del promedio de los países participantes y a veces debajo de nuestros resultados previos. No obstante, este programa de la OCDE ha mostrado que, cuando la enseñanza y el aprendizaje han sido los protagonistas, y cuando todo mundo, desde quienes diseñan políticas hasta directores y docentes principales han hecho todo para ayudar, docentes y estudiantes experimentales han hecho su mejor esfuerzo en este programa y las y los estudiantes tailandeses pueden tener un buen rendimiento con respecto a sus pares.
- + Debido a que el futuro de los empleos y la sociedad continuará cambiando a un ritmo acelerado que no hubiéramos imaginado en el pasado, la reforma educativa debe enfatizar la creación de un sistema educativo ágil, principalmente enfocado en la preparación de nuestros niños y niñas para el futuro. El sistema educativo debe enfocarse y dedicar recursos y atención a la forma en que los y las docentes y estudiantes puedan adquirir de mejor forma las habilidades que se requieren ahora, y cómo el sistema puede apoyar y empoderar a los docentes y escuelas para ser resilientes frente a los nuevos retos en perspectiva. Así es como podemos asegurar



“... las y los docentes de ciencias y matemáticas incluyeron actividades de juego como parte de las actividades pedagógicas... Después de esto, identificamos que las y los estudiantes en esta clase particular habían tenido un mejor rendimiento en las pruebas de creatividad en comparación con otras clases en Tailandia y otros países”.

que nuestro sistema educativo está diseñado para servir a la nación y a su gente.

¿Qué pudo haberse hecho de forma diferente?

Nos hubiera gustado encontrar una forma de operar un experimento de todo un año académico para ambas rondas del estudio. También queríamos encontrar una mejor forma de mejorar la comprensión del pensamiento crítico docente, para ver si hubieran podido producir mejores resultados respecto al pensamiento crítico.

¿Qué tipo de ayuda le habría servido para obtener un mejor resultado?

Pudimos haber recibido más apoyo de expertos internacionales y recibido asistencia técnica para apoyar a nuestras y nuestros expertos locales en creatividad y pensamiento crítico. Esta ayuda pudo haber venido de la OCDE al inicio del programa.

Perspectiva hacia el futuro

¿Cuál es su consejo para las y los creadores de políticas educativas que quieren crear su propia versión de lo que intentaron en su país o quienes tienen ambiciones similares?

- + Recomendamos ampliamente que las y los creadores de políticas respalden por completo este tipo de programas. El programa ha ofrecido oportunidades para transferencia técnica entre expertos internacionales y equipos locales, y una oportunidad única para que el equipo entienda el futuro de la educación, el cual beneficiaría cualquier

reforma educativa planeada, en cualquier parte del mundo.

- + Algunos creadores de políticas pueden considerar este tipo de programa experimental como poco claro y que no vale la pena la inversión de tiempo y presupuesto. Sin embargo, las y los creadores de políticas deben tener una oportunidad de discutir con el equipo internacional de expertos de la OCDE u otras agencias para evaluar a fondo antes de tomar cualquier decisión definitiva.

¿De que manera la sociedad civil puede ayudar a este propósito?

La sociedad civil, particularmente la sociedad civil conformada por los padres, puede tener una función importante en apoyar la reforma educativa. Lo último que los padres quieren que suceda a sus hijos e hijas es verles fallar o sin empleo después de 12–16 años en el sistema educativo. Con campañas de promoción efectivas, los padres pueden presionar al gobierno para trabajar en esta reforma educativa y proveer resultados para los y las estudiantes. Junto con iniciativas conjuntas entre el gobierno y la sociedad civil, se creará una reforma educativa alcanzable y sostenible.

¿Cuál es el rol de la evaluación (por ejemplo, de habilidades de pensamiento creativo) en la reforma educativa?

La evaluación, particularmente la evaluación formativa, es una herramienta relativamente nueva en el sistema educativo de Tailandia que tiene que usarse aún más en los salones de clase. Si se usa de forma efectiva como la evaluación sumativa, esto mejorará los procesos de enseñanza y aprendizaje tanto de docentes como de estudiantes. Además, estas herramientas de evaluación crean datos invaluable y evidencia que son útiles para una reforma educativa basada en evidencia. En particular, una reforma educativa que se enfoque en el desarrollo de habilidades podría ser tremendamente beneficiosa para la evaluación formativa, ya que docentes y estudiantes pueden entender su posición actual y cómo pueden mejorar. Si todas las escuelas hacen eso de forma sistemática, se podría crear un impacto sustancial en la reforma educativa a nivel sistémico en el futuro.





Gales

El valor de un enfoque de construcción colaborativo y la asociación



Kirsty Williams

Ministra de educación, Ministerio de Educación del Gobierno Galés

Sobre la colaboradora: Kirsty Williams es ministra de Educación en Gales. Ella ha sido el miembro de la asamblea para Brecon y Radnorshire desde 1999, y fue líder de los liberales demócratas galeses de 2008 a 2016. Ella fue la primera mujer en liderar un partido político galés. Kirsty ha fungido como ministra de educación para el gobierno galés desde mayo de 2016, liderando una misión nacional de reforma educativa en todos los niveles. Ella dirige el programa educativo del gobierno galés, el cual incluye la reducción de los tamaños de los grupos infantiles, lo que provee el sistema de soporte más equitativo y progresivo para las y los estudiantes en Europa y la transformación del currículo escolar.

Contexto

¿Por qué la creatividad es importante en su país?

En Gales, nuestra misión nacional para la educación se trata de crear un sistema donde las y los estudiantes son el enfoque principal en todo lo que hacemos y asegurar que se benefician de una excelente enseñanza y aprendizaje; sabemos que todo esto conduce a una mejora educativa reforzada.

Actualmente, estamos en camino al desarrollo de un nuevo currículo en Gales que cubre las necesidades de toda la juventud, equipándolos con habilidades para la vida.

La creatividad forma una parte integral de nuestro nuevo currículo, creo firmemente en su poder para entusiasmar, inspirar y elevar las aspiraciones de la juventud en Gales.

Trabajando con el Consejo de Artes de Gales, hemos invertido £20 millones (aproximadamente €23.5 millones) en los últimos cinco años por medio de nuestro programa de artes para motivar a las escuelas en todo Gales a volverse más creativas en la forma en que imparten las materias y ayudarles a prepararse para el nuevo currículo.

¿Cuál era el estado de desarrollo de las habilidades creativas en su sistema educativo antes de la iniciativa?

Antes de introducir nuestro Aprendizaje Creativo por medio del programa de artes en 2015, hubo algunos buenos ejemplos de una muy buena disposición para artes y educación en las escuelas galesas, aunque la disposición varió en todo Gales y careció de consistencia. Los mejores ejemplos de innovación y buenas prácticas en educación se derivaron principalmente de las calidades de liderazgo mostradas por algunos de nuestros directores escolares.

El gobierno galés decidió que esta buena práctica debía ser defendida, comprendida y expandida desde sus puntos de origen y extenderse aún más a partir de los grupos etarios actuales a las escuelas secundarias. Antes de esto, el desarrollo de habilidades creativas era prácticamente inexistente.

¿Por qué su gobierno eligió hacer esto? ¿Qué evidencia, incentivos e intereses políticos convergieron para causar que el gobierno entrara en acción?

Un estudio de las artes en Gales realizado por el Profesor Dai Smith en 2012, en representación del Gobierno galés, resaltó que como gobierno, debemos mejorar el currículo actual para incluir la creatividad, junto con la alfabetización y el cálculo, como un tema central para todas las materias tanto en la educación primaria como en la secundaria. Este estudio también nos motivó a considerar una educación enriquecida por las artes como parte central de la experiencia escolar integral de todo el alumnado.

El Gobierno galés dio la bienvenida y aceptó todas las recomendaciones realizadas en el estudio "Arts in Education in the Schools of Wales" (Artes en la Educación en las Escuelas de Gales), reconociendo que las artes tienen una función principal en el enriquecimiento de la educación de niños y jóvenes, y que la creatividad debe ser un elemento importante del currículo.

Nuestros planes para el desarrollo del currículo también fueron un factor clave determinante en el impulso para implementar acciones adicionales. Este proceso fue informado mediante el trabajo del Profesor Graham Donaldson, resultando en dos importantes reportes publicados en 2015 – **Successful Futures** y **A Curriculum for Wales, a Curriculum for Life**.

Las recomendaciones del estudio de artes se consideraron posteriormente, a medida que desarrollamos nuestro nuevo currículo, con un enfoque clave en las habilidades tales como la creatividad, la innovación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, la planeación y la organización, la eficiencia personal, y la alfabetización digital, y la promoción de enfoques creativos para el aprendizaje.

Al desarrollar un nuevo currículo, también hacemos uso de la información del sector empresarial en términos de las habilidades y conocimiento que los empleadores quieren ver en la juventud. Esto es esencial si queremos ver un aprendizaje en todas nuestras escuelas que prepare de mejor manera a nuestra juventud para el mundo laboral y para tener éxito en sus ambiciones profesionales.

Uno de los objetivos del currículo para Gales 2022 es desarrollar el emprendimiento, contribuyentes creativos que estén listos para participar plenamente en la vida y el trabajo. Esto significa que estaremos cambiando el equilibrio en cómo se enseñan las cosas, con el nuevo currículo enfocado en el desarrollo de habilidades y conocimiento de niñas, niños y jóvenes y exponiéndolos a experiencias ricas y variadas,



creando una juventud lista para el trabajo y con las habilidades y actitudes necesarias para ayudarlos a hacer prosperar los negocios.

La iniciativa

¿Cuál es su rol con relación a la iniciativa?

Nuestro rol como Gobierno es trabajar en el programa con el Consejo de las Artes de Gales, revisando y monitoreando su impacto e identificando las áreas donde se pueden realizar cambios.

Para asegurar que el impacto se monitorea de forma eficiente, se usa un método de monitoreo consistente en todo el Consejo, y mantenemos contacto regular con los socios clave por medio de las juntas directivas que involucran a los consorcios educativos regionales.

Como parte integral de los arreglos de concesión de fondos, revisamos el progreso del programa comparándolo con las metas y resultados clave.

¿Cuál fue la ambición o resultados esperados?

La ambición primordial al inicio de la iniciativa fue que dentro del sistema educativo en Gales, la creatividad y las artes debían volverse elementos integrales del nuevo currículo.

Hemos comprometido fondos significativos, vinculados con el fondeo del Consejo de las Artes de Gales para mejorar el currículo e incluir la creatividad, junto con la alfabetización y el cálculo como temas centrales en todas las asignaturas.

Subyacente a esto, estaba el objetivo de mejorar el rendimiento de nuestro alumnado, especialmente en alfabetización, por medio de este enfoque basado en la creatividad, y proveer una educación rica en artes como elemento central de la experiencia escolar integral de las y los alumnos.

Esto proveerá a nuestros estudiantes una amplia experiencia artística fuera de la escuela, así como interacción con artistas profesionales en el entorno escolar.

¿Cuáles fueron los resultados logrados?

El programa de aprendizaje creativo a través de las artes en Gales:

- + involucró 1,137 escuelas (42% de las escuelas en Gales);
- + involucró 622 escuelas en proyectos intensivos de aprendizaje creativo por medio del esquema Lead Creative Schools;
- + proporcionó oportunidades para casi 112,000 alumnos de participar en actividades de aprendizaje creativo;
- + permitió que casi 3,000 docentes participaran en el desarrollo profesional y capacitación relacionada con el desarrollo de habilidades creativas;
- + contrató aproximadamente 1,400 profesionales creativos para trabajar en escuelas;
- + concedió 746 subsidios Go and See, y
- + seleccionó 32 campeones en artes en todo Gales.

Esto representa la participación creativa en una escala sin precedentes en las escuelas de Gales.

La evaluación independiente constante del programa indica que aquellas escuelas participantes del programa han visto cambios positivos en la práctica de la enseñanza y el aprendizaje, mayores niveles de rendimiento y evidencia de una mejor participación, confianza y colaboración del estudiante.

¿Cómo se logró esto?

En su parte central, la iniciativa de aprendizaje creativo a través de las artes se basa en una asociación fuerte y positiva entre el gobierno galés y el Consejo de las Artes de Gales, con ambas partes contribuyendo con fondos a partes iguales.

El programa en sí consiste en dos tipos de actividades educativas:

- + El esquema Lead Creative Schools se enfoca en mejorar el rendimiento a través de la creatividad. Es una intervención intensiva que involucra alumnos, docentes, agentes creativos y profesionales que trabajan juntos para proveer un enfoque creativo para el aprendizaje. Este esquema ya ha sido adoptado en aproximadamente un tercio de las escuelas en Gales.
- + La All-Wales Arts and Education Offer incluye un rango de actividades designadas para aumentar y mejorar las oportunidades para docentes, alumnos, artistas y organizaciones artísticas y culturales trabajando en conjunto. Como ejemplos tenemos a las redes de educación y artes regionales, los campeones artísticos locales, el Experiencing the Arts Fund y las zonas de aprendizaje creativo.

¿En qué medida el juego influyó en la iniciativa y contribuyó en los resultados?

El juego, como una actividad creativa, constituye un elemento importante del programa. A través del juego, los niños y

“Las experiencias de primera mano permiten que nuestros niños y niñas desarrollen una comprensión de sí y del mundo en el que viven, con el desarrollo de una imagen propia, sentimientos de valor propio y autoestima como elementos centrales”

las niñas practican y consolidan su aprendizaje, con ideas, experimentos, toma de riesgos, resolución de problemas y toma de decisiones a nivel individual y en grupos pequeños y grandes.

Las experiencias de primera mano permiten que nuestros niños y nuestras niñas desarrollen una comprensión de sí y del mundo en el que viven, con el desarrollo de una imagen propia, sentimientos de valor propio y autoestima como elementos centrales.

Un ejemplo fantástico de los tipos de proyectos que las escuelas realizan como parte del programa sería una escuela primaria usando técnicas de juego para enseñar a los niños y las niñas sobre el sistema digestivo, por ejemplo, al diseñar y construir accesorios y filmando fondos y efectos especiales con el fin de crear un modelo inmersivo.

¿Qué permitió u obstaculizó la iniciativa?

El alcance del programa ha sido considerable, y un gran número de docentes y profesionales creativos han visto beneficios reales al involucrarse. Es una certeza decir que en muchas formas, el programa ha sido altamente exitoso al construir puentes entre los sectores de educación y las artes que antes no existían.

El reto que enfrentamos ahora es el de mantener esta capacidad y asegurar la transmisión de un legado una vez que termine el programa.

Aunque un gran número de escuelas han participado, existe un riesgo relacionado con aquellas escuelas que no se han involucrado. Es por eso que trabajamos de cerca con el Consejo de las Artes de Gales para asegurar que el programa alcanza el número máximo posible de escuelas.

El desarrollo profesional ha sido una motivación clave para comprometerse en el proceso, y el desarrollo de pedagogía es un resultado clave del programa para los y las docentes.

Las y los profesionales creativos son valorados por su apoyo durante el proceso, y han mostrado una real voluntad de presentar y discutir experiencias y la teoría detrás del aprendizaje creativo al personal en las escuelas. Además,

“El juego, como actividad creativa, constituye un elemento importante del programa”.

las y los maestros perciben que las actividades han tenido un impacto positivo en las habilidades creativas del estudiantado..

¿Cuáles fueron las partes interesadas involucradas y por qué?

La iniciativa reunió docentes, artistas y un rango de distintos agentes creativos del sector cultural. Muchos habían trabajado en escuelas anteriormente, pero la naturaleza del programa ha hecho que estos profesionales reporten la forma en que la participación creativa ha transformado y cambiado sus prácticas.

Su entusiasmo y enfoque hacia la creatividad han habilitado fuertes vínculos que se forjarán entre escuelas y artistas. Como resultado, el valor y el rol de las y los profesionales creativos es mejor comprendido por docentes y artistas profesionales, proporcionando una experiencia más rica y relevante para estudiantes y docentes por igual.

asociación con el Consejo de las Artes de Gales durante el programa ha conjuntado áreas relevantes de conocimiento y experiencia.

- + De igual forma, el programa ha promovido el trabajo colaborativo a nivel escolar, fundado en un “aprendizaje cooperativo” entre docentes, profesionales creativos y alumnos.
- + Además de los dos años asociados con cada ronda del esquema Lead Creative Schools, se agregó un año extra a la primera y segunda rondas para un número menor de escuelas, como una cadena de desarrollo para ayudar a estas escuelas a proveer un programa de apoyo de escuela a escuela dentro de su área.
- + El reporte de evaluación intermedia más reciente ha resaltado un número de hallazgos clave, además que las perspectivas de soporte y guía recibidas de las y los docentes fueron muy positivas, y que la gran mayoría que habían respondido a la encuesta de evaluación habían compartido su conocimiento y prácticas con otros.

Lecciones

¿Cuáles fueron las lecciones clave de esta experiencia?

- + La creatividad tiene una función importante en el nuevo currículo. Hemos sido testigos directos de cómo las y los jóvenes destacan cuando asumen trabajos que involucran la creatividad. Esto es aún más respaldado por la evidencia reunida de la evaluación independiente que ha corrido junto con el programa.
- + Otra área de descubrimiento importante es el valor del enfoque de construcción colaborativa. Nuestra

¿Qué pudo haberse hecho de otra forma?

Aunque se notaron algunos problemas alrededor de ciertos elementos en las primeras etapas del programa, implementamos acciones para refinar y adaptar estas áreas, particularmente en relación con el modelo de trabajo de escuela a escuela, donde se hizo una mayor inversión, de modo que las escuelas ejemplares pudieran ofrecer apoyo a las nuevas escuelas.

Los problemas relacionados con la idoneidad de la disposición para la educación media galesa se incrementaron en algunas de las redes y los coordinadores experimentaron algunos



problemas para involucrar las escuelas de educación media pero esto se resolvió rápidamente.

También se realizaron pequeños cambios a los elementos de colaboraciones creativas y del tipo Go and See del Experiencing the Arts Fund para refinar y mejorar el proceso de solicitud.

Creo que podemos decir con orgullo que aparte de los pequeños problemas antes mencionados, el modelo general primario para Lead Creative Schools funcionó de forma eficiente, y brindó a nuestras escuelas una forma completamente única e innovadora de aprender.

Perspectiva hacia el futuro

¿Cuál es su consejo para las y los creadores de políticas educativas que quieren crear su propia versión de lo que hicieron en su país o quienes tienen ambiciones similares?

- + Creo apasionadamente que todos debemos avanzar con valor y comenzar a pensar más ampliamente sobre las habilidades que nuestra juventud necesitará para asegurar un futuro próspero.
- + Hemos aprendido de nuestro trabajo aquí en Gales que la colaboración es clave para el éxito, tal como lo es también el reconocimiento del valor que agentes externos proporcionan a la experiencia de aprendizaje.
- + La OCDE ha reconocido la importancia de la creatividad y ha estado desarrollando y probando una herramienta de evaluación formativa para ayudar a las y los docentes a evaluar las habilidades creativas y de pensamiento crítico de sus estudiantes y proveer ejemplos concretos de progreso.
- + Gales reaccionó a la oportunidad de participar en la cadena de educación primaria y secundaria del proyecto como representante del Reino Unido. Creo que los recursos disponibles en este proyecto serán muy valiosos para los países alrededor del mundo, ya que la creatividad se volverá un área aún más importante en el futuro.
- + En términos de acciones futuras, pretendemos apoyar desarrollos futuros en esta área por medio de nuestro enfoque nacional de aprendizaje profesional (NAPL), una red que ayudará a las y los profesionales por medio de su enfoque en el desarrollo adicional del currículo, estableciendo prioridades para el aprendizaje profesional y brindando un programa de investigación y recabación de evidencia para una toma de decisiones informada.

¿De qué manera la sociedad civil puede ayudar a este propósito?

Como parte de la misión nacional en Gales, todas las partes de la sociedad galesa son responsables de asegurar que cada joven tenga una oportunidad igual de alcanzar los estándares más altos, es nuestro deber producir generaciones futuras con las habilidades y conocimiento que necesitan para tener una participación plena y activa en sus comunidades y sociedad en general.

Creemos que nuestro estudiantado debe aspirar a lo mejor. Para lograr esto, es crítico que hagamos todo lo que podemos

para apoyar, estableciendo altas expectativas, de modo que alcancemos nuestras ambiciones para nuestras y nuestros ciudadanos y nuestro país.

Estamos comprometidos con el éxito y bienestar de cada alumno y alumna, sin importar sus antecedentes o circunstancia personal. La equidad y la excelencia van de la mano y no podemos prescindir de una por la otra. La geografía, privación o experiencias infantiles no deben evitar que los y las estudiantes alcancen su potencial. Nuestros y nuestras estudiantes serán resilientes, imaginativos, compasivos y ambiciosos, tendrán grandes expectativas y alcanzarán sus objetivos. El nuevo currículo para Gales, con su enfoque en la creatividad también se desarrolló con el apoyo clave de la sociedad civil. Este es el producto de un desarrollo conjunto con la profesión educativa, a través de una red de escuelas pioneras en colaboración con los consorcios educativos regionales, Qualifications Wales, Estyn (la oficina del servicio de inspección educativa y de capacitación de Su Majestad en Gales), y un rango de otros actores y expertos.

A principios de este año, se compartió un documento legal sobre las propuestas de cambio al currículo en todo Gales para que la gente lo comentara.

El gobierno galés actualmente está considerando este rango de opiniones con miras a realizar cambios adecuados con base en la retroalimentación provista.

En resumen, la sociedad civil juega un papel clave en el trabajo que el gobierno Galés está realizando sobre esta agenda.

¿Cuál es el rol de la evaluación (por ejemplo, de habilidades de pensamiento creativo) en la reforma educativa?

La evaluación puede respaldar la reforma educativa, esta fue una de las razones por las que Gales decidió participar en el proyecto piloto de la OCDE para desarrollar y probar una herramienta de evaluación formativa para la creatividad.

La retroalimentación de docentes que han participado en el proyecto sugiere un impacto positivo en el rendimiento en muchos casos, mientras que la retroalimentación reunida a través de formatos de evaluación sugiere una correlación general entre la participación en el programa y las mejoras en rendimiento.

Muchas de las escuelas siguen usando los cinco hábitos creativos de la mente como una herramienta para que el alumnado y docentes tengan acceso al desarrollo y progreso en términos de creatividad.

“El nuevo currículo para Gales con su enfoque en creatividad también se está desarrollando con el apoyo clave de la sociedad civil”.

Referencias

Australia

VCAA (undated). **Critical and creative thinking**. Disponible en www.victoriancurriculum.vcaa.vic.edu.au/critical-and-creative-thinking/introduction/rationale-and-aims [consultado el 12 de febrero, 2020].

Japan

Bjork, C. (2009). **Local implementation of Japan's Integrated Studies reform: A preliminary analysis of efforts to decentralize the curriculum**. *Comparative Education*, febrero. Disponible en www.researchgate.net/publication/240530375 [consultado del 13 de febrero, 2020].

MEXT (1985). **Tradition and culture of Japan, its identity, 6-year middle school and credit-based high school and common entrance exam**. Rinjikyokuiku-shingikai.

MEXT (1998). **Redesigning of curricula with regard to kindergartens, primary schools, lower secondary schools, upper secondary schools and special education schools**. Disponible en www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/icsFiles/afeldfile/2017/01/10/1380902_0.pdf [consultado el 10 de febrero, 2020].

MEXT (2016). **Council for the reform of the system articulating upper secondary education and higher education. Final report**. www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afeldfile/2016/06/02/1369232_01_2.pdf [accessed 13 February 2020].

MEXT (2018). **Guidebook on National Curriculum Standard on Mathematics and Interdisciplinary studies on Mathematics and Science**. Disponible en www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/1407074.htm [consultado el 10 de febrero, 2020].

OECD (2012). **Strong Performers and Successful Reformers in Education: Lessons from PISA for Japan**. Disponible en www.oecd-ilibrary.org/education/lessons-from-pisa-for-japan_9789264118539-en [consultado el 13 de febrero, 2020].

Escocia

Consilium (2015). **Evaluation of the Creative Learning Plan. Final Report**. Disponible en assets/pdf_file/0009/31221/Creative-Learning-Plan-Report.pdf [consultado el 12 de febrero, 2020].

Creative Scotland (2013). **What is Creativity?** Disponible en www.creativescotland.com/_data/assets/pdf_file/0019/21394/Scotlands-Creative-Learning-Plan-2013-v-d4.pdf [consultado el 13 de febrero, 2020].

Education Scotland (2013). **Creativity Across Learning 3–18**. Disponible en www.education.gov.scot/improvement/

[Documents/cre39-impact-report.pdf](#) [consultado el 12 de febrero, 2020].

Education Scotland Creativity Portal. Disponible en www.creativityportal.org.uk [consultado el 12 de febrero, 2020].

Education Scotland National Improvement Hub. Available at www.education.gov.scot/improvement [consultado el 12 de febrero, 2020].

NPFS (2017). **Nutshell Guide on Creativity, Enterprise and Employability**. Disponible en www.npfs.org.uk/downloads/creativity-in-a-nutshell/ [consultado el 13 de febrero, 2020].

Scottish Government (2014). **Developing the Young Workforce. Scotland's Youth Employment Strategy**. Disponible en www.gov.scot/publications/developing-young-workforce-scotlands-youth-employment-strategy/ [consultado el 12 de febrero, 2020].

Scottish Government (2020). **A Culture Strategy for Scotland**. Disponible en www.gov.scot/ISBN/9781839605796 [consultado el 2 de marzo, 2020].

Skills Development Scotland (2018). **Skills 4.0: A skills model to drive Scotland's future**. Disponible en www.skillsdevelopmentscotland.co.uk/what-we-do/skills-planning/skills4-0 [consultado el 13 de febrero, 2020].

Tailandia

IMD (2019). **World Competitiveness Yearbook**. Disponible en www.imd.org/wcc/world-competitiveness-center-rankings/world-competitiveness-ranking-2019/ [consultado el 17 de febrero, 2020].

WEF (2018). **Global Competitiveness Report**. Disponible en www.weforum.org/reports/the-global-competitiveness-report-2018 [consultado el 17 de febrero, 2020].

Gales

Donaldson, G. (2015). **Successful futures: Independent Review of Curriculum and Assessment Arrangements in Wales arrangements**. Disponible en www.gov.wales/sites/default/files/publications/2018-03/successful-futures.pdf [consultado el 10 de febrero, 2020].

Smith, D. (2012). **Review of the Arts in Education in Wales**. Disponible en www.gov.wales/review-arts-education-final-report [consultado el 10 de febrero, 2020].

Welsh Government (2015). **A Curriculum for Wales, a Curriculum for Life**. Disponible en www.hwb.gov.wales/curriculum-for-wales [consultado el 13 de febrero, 2020].

Reconocimiento

Estamos agradecidos con todas y todos los colaboradores que hicieron posible este reporte. El proyecto no se habría completado sin el compromiso lúdico y soporte de nuestros consultores y los siguientes colegas de la Fundación LEGO: Sarah Bouchie, Rajdeep Roy Chowdhury, Jan Christensen, María Menendez, Fiona Smith y Katharina Thomas.

Sobre el editor

Ryan Gawn es líder de iniciativas en la Fundación LEGO, donde lidera una iniciativa de sensibilización que busca inspirar y permitir que los creadores de políticas incrementen el enfoque en las habilidades creativas dentro de los sistemas educativos.

Sobre la Fundación LEGO

la Fundación LEGO pretende inspirar y desarrollar a los constructores del mañana; una misión compartida con LEGO Group. la Fundación LEGO se dedica a construir un futuro en el que el aprendizaje a través del juego empodera a las y los niños para que se conviertan en estudiantes creativos, comprometidos y constantes. Su trabajo consiste en redefinir el juego y reimaginar el aprendizaje. En colaboración con líderes de opinión, influencers, educadores y padres, la Fundación LEGO pretende equipar, inspirar y activar campeones para aprender a través del juego. Conozca más en www.LEGOfoundation.com.

Este reporte es publicado por la Fundación LEGO (www.LEGOfoundation.com), y autorizado bajo una licencia de reconocimiento de atribución no comercial-compartir igual 3.0 no portada. (creativecommons.org/licenses/bync-sa/3.0/)





ITEM NO 573
QTY 12
COL. NATURAL

La serie la creatividad importa pretende resaltar no solo por qué la creatividad es importante, sino cómo los sistemas educativos se pueden adaptar de mejor manera y reimaginar el aprendizaje para equipar a las y los estudiantes del hoy y del mañana con habilidades, mentalidades y confianza creativas.

Conócenos mejor en LEGOFoundation.com
Búscanos en Facebook.com/LEGOFoundation
Síguenos en Twitter [@LEGOFoundation](https://twitter.com/LEGOFoundation)
Escríbenos a LEGOFoundation@LEGO.com

LEGO y DUPLO son marcas de LEGO Group
©2020 The LEGO Group

The LEGO Foundation
Højmarksvej 8, DK-7190 Billund
CVR number: 12 45 83 39