

## Fomentar el pensamiento original

Ayudar a los estudiantes a desarrollar su creatividad es una meta meritoria, por la sencilla razón del mejoramiento personal. Un poema que solo es leído por el poeta, una idea para hacer más eficientes las faenas domésticas, una mirada al mundo que nos rodea, aunque no sean conocidos por nadie más, o tienen el poder de hacer la vida más significativa y placentera. Teresa Amabile (1983) propone que cualquier persona con una inteligencia normal, puede aspirar a ser creativa en alguna área, y todos nos beneficiamos de la *emoción y el color* (Nickerson, 1999, p. 400) que estas realizaciones creativas añaden a nuestras vidas.

No obstante, en el siglo XXI la creatividad es más que una mejora para la vida: es un componente esencial. A medida que la tecnología se vuelve más poderosa y accesible y la vida más compleja, se necesitarán individuos creativos para encontrar soluciones a problemas relacionados con la salud, el medio ambiente, la educación y los negocios.

Muchos docentes no se sienten confiados de evaluar los procesos creativos y el trabajo de sus estudiantes. Esto es comprensible porque, por su propia definición, el trabajo creativo es impredecible, inusual y sorpresivo. No obstante, los procesos creativos pueden estimularse, y algunos aspectos de la creatividad pueden evaluarse. Los estudiantes también pueden ser enseñados a evaluar el mérito de su propio trabajo, un componente clave de la creatividad.

Cualquier proyecto puede ofrecer a los estudiantes la oportunidad de ser creativos, y la formación explícita y la evaluación de los procesos creativos pueden incluirse casi en cualquier trabajo centrado en el estudiante. En *Intercambio de monstruos*, uno de los planes de unidad ilustrados en *Diseño de proyectos efectivos*, los estudiantes de segundo nivel de la Srta. Welch crean monstruos que nunca nadie ha visto antes. Ella utiliza la lista de cotejo para la fluidez de la creatividad, de la galería de *Evaluación de proyectos*, para identificar aquellas destrezas que ella específicamente tratará durante este proyecto. Ella modela los siguientes comportamientos creativos mientras crea su propio monstruo:

- Pensar en muchas ideas distintas
- Ver las cosas desde distintos puntos de vista

Luego coloca a los estudiantes en grupos, para ayudar a unos y otros a crear sus monstruos, y les dice que estará escuchando para ver en cuántas ideas diferentes pueden pensar antes de decidir cuál quieren utilizar. Mientras se hallan trabajando, ella toma anotaciones anecdóticas concernientes a su fluidez al pensar en las ideas. Advierte que algunos estudiantes todavía tienen dificultades al tratar de pensar en más de una idea, por lo cual los coloca en un subgrupo y trabaja con ellos en esa destreza. Al final de la actividad, les pide responder en sus bitácoras de notas a las siguientes indicaciones:

- ¿Pensé en muchas ideas diferentes?
- ¿Pensé en mi monstruo desde distintos puntos de vista?