

Unidad 5

- *Activación de procesos creativos*

Se ha definido la creatividad, conceptual y operacionalmente, de muchas maneras. Ambos tipos de definiciones son necesarias, las conceptuales dicen qué es la creatividad y las operacionales tienen dos propósitos, para establecer conjuntos de características que permiten reconocer si una persona es creativa o no y para definir secuencias de pasos o etapas que caracterizan a algunos tipos de producción creativa.

La naturaleza de las definiciones conceptuales facilita la identificación del objetivo por lograr, las definiciones operacionales aportan datos que facilitan la definición de perfiles de personas creativas. Muchos investigadores educativos y expertos en creatividad afirman que la identificación de perfiles de personas creativas es el camino más directo para desarrollar técnicas dirigidas a estimular el potencial creativo.

Dichos conocimientos, de una u otra manera se integran en las lecciones de esta unidad y ofrecen un conjunto de técnicas de activación de la mente para propiciar el desarrollo de la creatividad. Las técnicas seleccionadas se agrupan en dos tipos de estrategias denominadas extensión del campo perceptivo e introducción de discontinuidades.

La extensión del campo es una estrategia que permite apartarse de los esquemas convencionales provenientes del uso del pensamiento lineal. Se trata de que las personas liberen sus mentes, y se aparten de estas formas de ver los hechos y situaciones para ir más allá de los límites establecidos por la lógica del pensamiento convergente. La estrategia incluye la aplicación de dos tipos de técnicas de activación, la extensión de la lógica y las transformaciones. Ambas consideran la aplicación de ciertos procesos como comparación, relación, clasificación, ordenamiento, análisis, síntesis y evaluación, en la construcción de patrones originales, que se apartan de lo esperado en el marco de la lógica convencional.

Se proponen actividades dirigidas a propiciar la creación de nuevas estructuras, eliminar contextos existentes, generar nuevos contextos, extrapolar e interpolar.

La extensión de la lógica estimula a utilizar los procesos básicos del pensamiento para crear situaciones que rebasen los límites marcados por el pensamiento convencional. Por ejemplo, utilizar el proceso de relación para establecer asociaciones raras, nuevas, imaginarias, que no correspondan a lo esperado dentro de la lógica convencional.

Las transformaciones conducen a la introducción de cambios en la manera de concebir los conceptos, los problemas o las situaciones. Se parte del concepto, problema o situación, tal y como se le define en la actualidad, y se introducen modificaciones para reconceptualizarlo o redefinirlo de acuerdo con un propósito determinado. La redefinición tiene carácter de síntesis y puede conducir a la introducción de modificaciones de forma, contenido o estructura, tales como exageración, minimización, deformación, adición, sustracción, transposición, redefinición, sustitución, adaptación y combinación, entre otras.

La extensión de la lógica conduce progresivamente a las transformaciones, de tal manera que no es posible establecer una separación entre ambos tipos de activación. En todo caso lo importante es saber que en situaciones de frontera la extensión de la lógica permite que la persona pueda reestructurar su campo perceptivo para lograr una visión nueva de la realidad.

La introducción de discontinuidades se basa fundamentalmente en el concepto de pensamiento lateral de De Bono, quien parte del supuesto de que la mente no está preparada para generar espontáneamente las discontinuidades y que por esto es necesario estimularla de manera deliberada. La estrategia rompe los patrones de pensamiento existentes y permite reestructurarlos mediante la introducción de entradas fortuitas generadoras de nuevas ideas, capaces de cambiar el rumbo del pensamiento y la perspectiva o el enfoque con el cual se ha considerado determinado problema o situación.

El pensamiento lateral se operacionaliza mediante el uso de una herramienta que De Bono denomina PO, instrumento esencial para activar la mente y estimular la generación de ideas.

El logro de los propósitos de la unidad se realiza en dos etapas: 1. utilización de ciertos procesos de pensamiento para activar la producción de ideas no convencionales, y 2. aplicación de las ideas previamente obtenidas en la generación de productos creativos, útiles para lograr algún propósito previamente definido. Se pretende que la persona no sólo produzca ideas originales, sino que las utilice como puentes para volver al terreno convencional con ideas nuevas o renovadas, posiblemente más alejadas del formalismo habitual y, por tanto, potencialmente más ricas para utilizarlas como fuentes de nuevos enfoques o de nuevas concepciones de la realidad circundante o como instrumentos para dar soluciones originales a los problemas.

El propósito de las lecciones de la unidad es lograr que el estudiante desarrolle su potencial creativo, enriquezca su repertorio de estilos de pensamiento, corrija deficiencias y limitaciones de su mente y muestre actitudes positivas hacia la práctica y la internalización de las herramientas y técnicas que contribuyen a estimular el pensamiento creativo. Se espera que una vez logrado el hábito de generar ideas mediante estos sistemas las personas puedan integrar las diferentes formas de pensamiento estudiadas y actuar con naturalidad, en un continuo de ideas, desde las más convencionales hasta las más alejadas de lo racionalmente esperado.

Las lecciones de la unidad además contribuyen a establecer las bases para estudiar la siguiente unidad acerca del pensamiento inventivo con más ingenio y creatividad. Se observa que los estudiantes que desarrollan habilidades para aplicar técnicas de activación del pensamiento muestran más aptitud y disposición para generar ideas y productos originales que los que no han tenido la oportunidad de utilizar tales técnicas de estimulación.

EXTENSIÓN DE LA LÓGICA

Justificación

Esta lección parte del supuesto de que ciertas manifestaciones de la creatividad son productos de actividades mentales que rebasan las fronteras del pensamiento lógico. Para tal fin se propicia la generación de ideas que, dentro del marco referencial de la lógica, contribuyan a extender este tipo de pensamiento más allá de los límites convencionales.

La lección se basa en el concepto extensión del campo, de la autora, el cual sugiere la movilidad y la ampliación de las fronteras del pensamiento convencional mediante la activación de la mente. Incluye dos técnicas, la extensión de la lógica y la generación de transformaciones.

La extensión de la lógica se realiza mediante la activación de los procesos básicos del pensamiento. Se parte de lo que se sabe acerca de los procedimientos para aplicar los procesos de comparación, relación, clasificación, ordenamiento, análisis, síntesis y evaluación y se promueve la práctica y el esfuerzo deliberado para producir ideas originales, que estén fuera de lo esperado, de acuerdo con la lógica convencional.

Las transformaciones son cambios en la manera de concebir los conceptos, los problemas o las situaciones. Se parte de la definición de una situación y se generan modificaciones que pueden afectar la forma, el contenido o la estructura de la idea original.

Objetivos

El alumno podrá:

1. Comprender el significado de la estrategia extensión del campo y su utilidad para estimular el desarrollo de la creatividad.
2. Utilizar los procesos básicos de pensamiento como activadores para generar ideas originales, fuera de lo esperado de acuerdo con la lógica convencional.

3. Reconocer la importancia de la práctica y del esfuerzo deliberado en el logro de la activación del pensamiento y del desarrollo de la creatividad.

En la unidad anterior estudiamos los procesos de expansión y contracción de ideas. ¿Qué utilidad piensan que tienen estos procesos para desarrollar la creatividad?

- Ayudan a flexibilizar la mente.
- Ayudan a pensar de diferentes maneras antes de tomar una decisión.
- Permiten considerar alternativas y puntos de vista antes de actuar.
- Diversifican las maneras de afrontar los problemas.

De acuerdo, los procesos estudiados nos ofrecen nuevas alternativas para pensar y además nos preparan para estudiar los temas de creatividad de la unidad que estudiaremos en esta lección.

La experiencia ha demostrado que estas lecciones son básicas para garantizar el desarrollo del potencial creativo de las personas, porque ayudan a eliminar barreras que impiden a la mente generar ideas que estén fuera de los patrones establecidos.

En esta lección utilizaremos esa flexibilidad y apertura que ustedes acaban de mencionar para ejercitar la producción divergente, para apartarnos de las ideas convencionales y para generar fantasías.

ACTIVACIÓN DE PROCESOS CREATIVOS

¿Recuerdan lo que hablamos acerca de los activadores de la mente para generar creatividad?

- Los activadores de la mente son técnicas que contribuyen a estimular la producción de ideas no convencionales, alejadas de la realidad.
- Los activadores contribuyen a reestructurar ciertos patrones de pensamiento.

Se sabe que la práctica en el uso de ciertos activadores aumenta la probabilidad de generar ideas creativas. En la primera lección también analizamos algunas listas de características de personas creativas. Revisen las listas que se encuentran en el libro del alumno.

¿Cuáles serían las características que pueden desarrollarse con la práctica?

La mayoría de las características pueden desarrollarse, son habilidades o aptitudes susceptibles de cambiar mediante la práctica.

De acuerdo. La lista del grupo C muestra un espectro más completo de

habilidades, sin embargo, las características de las listas pueden combinarse como se desee.

En esta unidad utilizaremos los conceptos antes mencionados para estimular la creatividad, especialmente centraremos nuestra atención en el concepto de activación del pensamiento. Trabajaremos con los tipos de estrategias de activación descritos anteriormente. ¿Cuáles son estas estrategias?

La extensión del campo y la introducción de discontinuidades. Lean individualmente el significado de cada estrategia en el libro del alumno.

¿En qué consisten las estrategias de activación.

La extensión del campo es una estrategia que consiste en generar ideas que se salgan de lo convencional, implica dos técnicas: la extensión de la lógica y las transformaciones.

La extensión de la lógica se logra mediante la aplicación de los procesos básicos del pensamiento en contextos no convencionales y las transformaciones son modificaciones de diferentes tipos que introducen cambios en la manera de concebir los conceptos o problemas. Dichos cambios pueden referirse a la forma, el contenido o la estructura de la situación planteada.

La introducción de discontinuidades se basa en el pensamiento lateral y consiste en reestructurar ciertos patrones de pensamiento mediante el uso de ideas generadoras de nuevas líneas de pensamiento y de la ruptura de los patrones existentes. En esta lección empezamos a aplicar la primera de las estrategias mencionadas.

Extensión del campo mediante la activación de los procesos lógicos del pensamiento.

La extensión del campo consiste en la expansión del pensamiento convencional más allá de los límites esperados y se logra mediante dos técnicas: la extensión de la lógica o la generación de transformaciones.

Esta lección trata la aplicación de la primera técnica. Para lograrlo partiremos de los procesos básicos y de las formas de razonamiento estudiado en DHP I para activar la generación de ideas que obtuviera cambiar el contexto en el cual se considera el problema o concepto o a salirse del marco de referencia correspondiente. Tratemos de comprender estas ideas mediante algunos ejemplos.

Problema 1

Genere tantas semejanzas y diferencias originales como pueda entre:

1. Una aguja y un popote.
2. Una mujer y una lámpara.
3. El niño y el fuego.
4. Un gerente y un militar.
5. Una persona de éxito y un fracasado.
6. La negligencia y el interés.
7. Una persona que trabaja y otra que finge trabajar.

¿Qué proceso lógico de pensamiento se propone en este ejercicio?

- La comparación.

¿Cómo se propone la expansión del campo?

- Se piden semejanzas y diferencias originales.

De acuerdo, se trata de estimular, mediante la activación del proceso lógico de comparación la generación de ideas originales que estén fuera de lo convencional.

Seleccionen tres de los ejercicios propuestos y traten de pensaren lo inverosímil, imaginario, raro, absurdo, divertido.

A continuación se dan ejemplos de posibles respuestas para el primer ejercicio. Semejanzas:

- La aguja y el popote tienen boca.
- La aguja y el popote tienen ojos.
- La mujer y la lámpara generan calor.
- El gerente y el militar usan armas.
- La persona de éxito y el fracasado usan estrategias para actuar.
- Diferencias:
- La aguja es punzante y el popote es conductor.

- La mujer da a luz y la lámpara da luz.
- El niño produce y el fuego consume.
- La negligencia bloquea y el interés la facilita.
- La persona que trabaja es diligente y la que finge trabajar es negligente.

Continúen trabajando en parejas para resolver los ejercicios que gusten.

El profesor revisa los ejercicios y comenta la originalidad y variedad de las ideas. Luego pregunta: ¿Cuál es el objetivo de estos ejercicios?

- Activar la mente para utilizar el proceso de comparación como fuente de ideas originales.
- Estimular el pensamiento y la producción divergente.

El profesor destaca la necesidad de estimular la mente para liberarse de ideas fijas que ligan al sujeto a la lógica convencional y le impiden pensar de manera creativa, abierta y flexible.

Problema 2

Realice los siguientes ejercicios de asociación de ideas.

1. Genere tantas relaciones no convencionales como pueda a partir de las siguientes pares de palabras.
 1. Leche-vida
 2. Tetera-mesa
 3. Trabajo-tiempo
 4. Fabrica-estable
 5. Lucha-cautiverio
 6. Comal-belleza
 7. Libro-inseguridad
2. Enumere tantas partes no convencionales como pueda de;
 1. Una lámina
 2. Un clip
 3. una barra de mantequilla
 4. Un archivero
 5. Las letras t y e

- 3 Enumere tantas partes no convencionales como pueda de:
 - a) Un reloj
 - b) Una pecera
 - c) Un procedimiento
4. Enumere tantos elementos originales como pueda relacionados con:
 - a) La mentira
 - b) Un incendio
 - c) Un encuentro
5. Genere tan rápido como pueda las etapas de pensamiento que seguiría para:
 - a) Comprar un regalo
 - b) Seleccionar un regalo
 - c) Disgustarse
 - d) Tomar una decisión
 - e) Hacer un plan
 - f) Despedir a un empleado
 - g) Amonestar a un empleado
 - h) Incentivar a un empleado
 - h) Renunciar al trabajo
 - i) Buscar una aguja en el suelo
 - j) Encontrar un objeto escondido en un lugar como en el que estamos
 - k) Comprar un traje

Los ejercicios de este problema se refieren al proceso lógico de relación. ¿Qué es relacionar?

- Relacionar es establecer nexos entre dos características correspondientes a la misma variable.
 - ¿Qué condición se impone a las relaciones que se piden?
 - Que se han originales o no convencionales
 - ¿Qué hacemos para lograrlo?
- Pensar en muchas relaciones y descartar las no convencionales
- Tratar de realizar un esfuerzo por buscar nexos entre características que sean raras, imaginarias o fantasiosas-

Muy bien, traten de hacerlo. Por lo general, las primeras ideas que se nos ocurren son muy lógicas, muy apegadas a la realidad, pero a medida que nos exigimos más originalidad empezamos a encontrar ideas nuevas o diferentes de las esperadas de acuerdo con la lógica convencional.

Los problemas de estas lecciones no tienen respuestas correctas, cualquier idea que se ajuste al proceso pedido es aceptable. Trabajen en parejas y seleccionen dos aspectos de cada ejercicio. Luego compartiremos las ideas.

Al concluir el trabajo el profesor pide a los alumnos que expongan sus ideas y reconoce el esfuerzo.

A partir del proceso de relación es posible generar inferencias acerca de hechos o situaciones. Tratemos ahora de activar la mente para producir inferencias originales. ¿Recuerdan qué es una inferencia?

- Es una relación de una idea con otra.

Las inferencias son ideas que surgen como consecuencia de relaciones o asociaciones de una idea o más ideas dadas con otras ideas. Las ideas dadas activan la mente y nos inducen a generar otras ideas que se derivan de éstas.

Las inferencias pueden estar cerca o lejos de la realidad. En este caso interesan inferencias fantasiosas. El siguiente problema nos permite ejercitar este proceso creativo.

Continúen trabajando en parejas, pero ahora asóciense con otro compañero o compañera.

Problema 3

Realice las inferencias necesarias para resolver los siguientes ejercicios.

1. Piense en la siguiente información: Los dinosaurios eran gigantes.

Nombre tantos gigantes como pueda.

2. Establezca inferencias originales acerca de:

- a) Un zapato
- b) La bondad
- c) Su trabajo
- d) Marte
- e) Un extraterrestre

3. Infiera todas las ideas que pueda acerca de las siguientes figuras:



Al concluir el ejercicio se revisan las respuestas y se comentan los resultados sin emitir juicios valorativos acerca de la calidad de las respuestas.

Apliquemos ahora el proceso de clasificación para activar la mente. ¿Qué debemos hacer para clasificar?. Observar las características de los objetos.

- Definir las posibles características esenciales o criterios de clasificación.
- Agrupar los objetos de acuerdo con las características esenciales.
- En este caso se trata de formar clases con criterios no convencionales.

Problema 4

Forme clases de por lo menos dos elementos con los siguientes objetos. Aplique un criterio de clasificación que sea original o no convencional. Considere todos los elementos del conjunto.

Lápiz
Bañera
Lasaña
Perro

Bandera
Peine
Barco
Libro

Al concluir el ejercicio se verifica si realmente el resultado es no convencional. En caso contrario se le sugiere a los alumnos que traten de encontrar criterios de clasificación fuera de lo esperado.

Cierre

Reflexionemos acerca de lo que hicimos en esta clase. ¿Qué estrategia aplicamos en esta lección?

- La extensión del campo.

¿Qué técnica aplicamos?

- La extensión de la lógica.

¿Para qué se utiliza dicha estrategia?

- Para activar la mente.

¿En qué consiste activar la mente?

- Consiste en utilizar ciertos mecanismos que propician o facilitan la generación de ideas.

La activación de la mente permite expandir el marco referencial de nuestros pensamientos. ¿Qué finalidad tiene la activación de la mente?

- Permite generar ideas no convencionales.
- Ayuda a superar ciertas barreras que nos impiden pensar libremente y sin prejuicios.
- Ayuda a adquirir hábitos de pensamiento divergente.
- Ayuda a desarrollar la creatividad.
- Permite apartarnos de la lógica, de lo convencional.

La ejercitación permite desarrollar el hábito de generar ideas diferentes que luego pueden utilizarse para dar soluciones originales a problemas. En siguientes lecciones comentaremos algunas aplicaciones de los procesos estudiados.

EXTENSIÓN MEDIANTE LA TRANSFORMACIÓN

Justificación

En toda transformación se parte de un estado inicial, y mediante un proceso de cambio se logra generar un estado final cuyo producto muestra modificaciones de forma, contenido o estructura. Las características originales del objeto o la situación de partida se reorganizan o se modifican para producir los cambios mencionados.

El proceso de transformación de objetos, problemas o situaciones activa la mente para generar productos diferentes de los utilizados como elementos de partida.- Si se imponen condiciones que impliquen la búsqueda de productos no convencionales, dicho proceso se convierte en una técnica para estimular la creatividad.

En esta lección se proponen diferentes actividades que implican procesos de transformación, tales como inversión, deformación, redefinición, sustitución, modificación, representación y simulación. En esta lección y en la anterior se enfatiza la producción de ideas y no la generación de productos. Es importante destacar la utilidad de estos ejercicios mentales para crear condiciones favorables que faciliten la práctica de la inventiva.

Objetivos

El alumno podrá:

1. Aplicar el proceso de transformación como activador para generar productos no convencionales.
2. Identificar los procesos de pensamiento utilizados para generar los productos transformados.
3. Mostrar progreso en el desarrollo de sus habilidades para generar productos no convencionales.
4. Comprender la importancia de los activadores en el desarrollo de la creatividad. De acuerdo. Veamos cómo podemos utilizar estas ideas para activar la creatividad mediante el proceso de transformación.

Procedimiento enseñanza-aprendizaje

Introducción

¿Qué función tienen los desarrollos en los activadores de la creatividad?
Estimula la generación de ideas

¿Qué estrategias de activación estudiamos en la clase pasada? La extensión del campo

Esta estrategia está integrada por dos técnicas; la extensión de la lógica y las transformaciones. En las lecciones anteriores aplicamos la primera de estas técnicas. ¿En qué consiste la extensión de los procesos lógicos?

En aplicar los procesos lógicos estudiados en DHP para generar ideas raras, imaginarias y originales. En esta lección estudiaremos la segunda de las técnicas mencionadas.

Transformaciones

En el curso de procesos básicos estudiamos las transformaciones. ¿Puede

alguien explicar qué es una transformación?

- Es un cambio capaz de generar un producto diferente
- Si se quiere transformar un objeto o situación se parte de un estado inicial, se introducen cambios y se genera el producto transformado

¿Qué podríamos hacer para transformar las situaciones a fin de crear la creatividad?

- Pedir que el resultado de la transformación sea un producto nuevo y original

Problema 1

Piense en cualquier tipo de vela, la que usted se imagine, la que usted se imagine. Dibújela encendida con los siguientes casos.

1. La vela está en posición vertical con la flama en la parte superior.
2. La vela está en posición horizontal sobre una superficie.
3. La vela está en posición vertical con la flama en la parte inferior.
4. La vela se alargó al aplicarle calor.
5. La vela se redujo al aplicarle presión.
6. La vela se siente mal porque se desgasta.
7. La vela siente que están utilizándola.

¿Qué tipos de cambios o transformaciones se piden en este problema?

- Cambio de forma, de tamaño y de posición.
- Inversión.

También se pide simular qué siente la vela y se supone que ésta puede diseñar estrategias.

Estos ejercicios inducen al individuo a generar transformaciones.

¿Piensan que el ejercicio que acaban de realizar estimula la imaginación? ¿Por qué?

- Sí, porque se pide que nos imaginemos cualquier tipo de vela.

Una vela para ustedes puede ser cualquier cosa, pueden inclusive redefinir el concepto.

Hagamos otros ejercicios para imaginar cambios. Trataremos de ejercitar:

1. La flexibilidad o habilidad para cambiar enfoques, ver las cosas de otra manera, aceptar situaciones ambiguas, aceptar la novedad.
2. La fluidez verbal o habilidad para generar ideas.

3. La originalidad o habilidad para generar ideas nuevas, no convencionales.

Ahora trabajen en parejas.

Problema 2

Realice las siguientes actividades:

1. Piense en objetos que puedan estirarse y encogerse, expandirse y contraerse. Genere tantas ideas como pueda. Trate de ejercitar su flexibilidad. Identifique sus ideas originales.
2. Liste objetos o situaciones que se puedan invertir o voltear. Busque tantas ideas como pueda y ejercite su flexibilidad. Identifique sus ideas originales.
3. Liste eventos reversibles. Busque deliberadamente la originalidad y la flexibilidad de sus ideas.
4. Liste eventos invertibles. Busque deliberadamente la fluidez verbal.

Al concluir los ejercicios se comparten las ideas generadas y se destaca su utilidad para estimular la producción de cambios, la flexibilidad, la originalidad y la fluidez verbal.

Realicemos ejercicios con situaciones insólitas. Trabajen individualmente.

Problema 3

Imagínese que está en un mundo donde el tiempo se puede detener. Redacte una historia o narre una situación que sea válida en ese espacio.

Al concluir el ejercicio se pide a algunos alumnos que lean sus historias. Luego se destaca la originalidad de la producción. Se pueden formular preguntas como las siguientes.

¿Piensan que sus historias o las narraciones son originales? ¿Por qué?

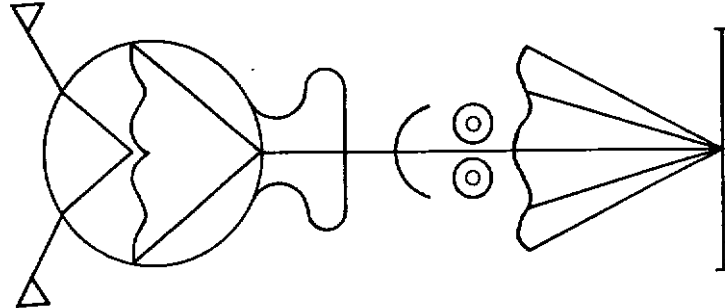
- Son originales porque el tema es original.
- El contexto también es original.

Las respuestas dependen de las historias o narraciones que inventaron los alumnos.

Continúen trabajando individualmente. Ahora trabajaremos con representaciones figurativas.

Problema 4

A partir del objeto no identificado que se muestra a continuación realice las actividades que se piden.



1. Utilice las partes. para dibujar lo que guste.
2. Explique el significado de su dibujo creativo. c) Explique las funciones de su dibujo creativo.
3. Escriba una historia breve o composición acerca de su dibujo.

Se permiten las siguientes transformaciones:

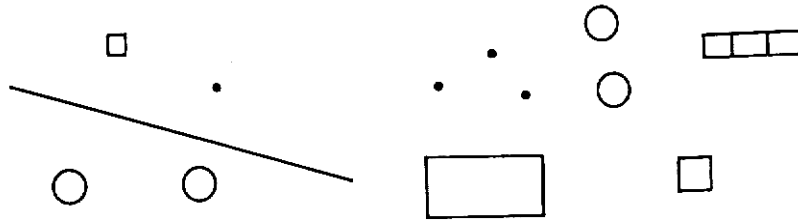
- Ampliar las dimensiones de las partes.
- Reducir las dimensiones de las partes.
- Reorganizar las partes dadas.
- Imaginar relaciones, nombres y funciones no convencionales.

Este ejercicio permite que la persona utilice su imaginación para producir diferentes tipos de transformaciones. Al concluir el ejercicio se presentan algunos resultados y se analizan los aspectos relevantes de las transformaciones generales.

Si hay tiempo proponga los siguientes ejercicios.

Problema 5

Construya una estructura no convencional a partir de los siguientes elementos y explique su significado.



Problema 6

Suponga que vive en un lugar donde la fuerza de gravedad actúa en sentido contrario a como ocurre en nuestro sistema planetario.

¿Cómo se imagina que es ese lugar?

¿Cómo influiría este cambio en los habitantes de ese lugar?

Piense en lo que podría ocurrir, no en lo que no puede ocurrir. Problema 7

Problema 7

Invente un problema que permita aplicar el proceso de transformación para estimular la creatividad.

Cierre

¿Qué tipos de transformaciones se utilizaron en los problemas de la lección?

- Generamos diferentes tipos de cambios como deformaciones, transposición y adición de elementos.
- También tuvimos que redefinir conceptos, imaginamos cambios y simulamos situaciones.
- Realizamos ejercicios con transformaciones de dibujos.

La creatividad se manifiesta en infinidad de maneras y para desarrollarla es necesario ejercitar la mente a fin de desarrollar un espectro amplio de habilidades creativas. Los ejercicios de ejecución figurativa son tan importantes como los de ejecución verbal para activar la producción de ideas no convencionales.

En esta lección nos concentramos en la generación de ideas y productos, sin preocuparnos por la aplicación de los resultados. En la próxima lección practicaremos la aplicación de las ideas generadas en el logro de propósitos específicos.

APLICACIONES DE LA EXTENSIÓN DEL CAMPO

Justificación

La creatividad como proceso puede estimularse mediante la formación de esquemas de pensamiento que conducen a la generación de ideas y productos no convencionales. Para lograr dichos esquemas se necesita: a) tener un propósito deliberado de desarrollar el pensamiento creativo; b) disponer del material apropiado para la estimulación deseada, y c) practicar hasta adquirir el hábito de usar diferentes esquemas de pensamiento creativo y de relacionarlos con el pensamiento lógico.

En esta lección como en la anterior, se promueve la producción libre de ideas, pero además se estimula progresivamente la aplicación de estas ideas en la generación de productos o en el logro de propósitos predefinidos. Se trata de iniciar la ejercitación de la creatividad en contextos reales, en condiciones que muchas veces restringen la producción divergente de las personas que, por lo general, no han recibido capacitación dirigida a estimular la producción divergente en circunstancias aparentemente adversas o limitantes.

La lección termina con una introducción breve del proceso de evaluación de la producción creativa. En forma sutil se deja ver que una persona no sólo puede lograr la estimulación de su creatividad, sino que además puede llegar a evaluar la originalidad de su producción y, por tanto, a mejorar su desempeño intelectual en esta materia.

Esta es una etapa más avanzada del estudiante en la cual, después de integrar sus esquemas convencionales y no convencionales de pensamiento, puede autorregular sus tipos de producción intelectual. Es un estado avanzado deseable que se logra con la maduración y el paso del tiempo. De esta manera la persona inicia la integración progresiva de los nuevos esquemas estudiados con los esquemas de pensamiento lógico tratados en los cursos anteriores.

Objetivos

El alumno podrá:

1. Generar ideas no convencionales en situaciones previamente especificadas.
2. Aplicar las ideas generadas para crear ciertos productos.
3. Reconocer la importancia de activar la mente y eliminar barreras para reestructurar sus patrones de pensamiento y desarrollar la creatividad.
4. Conocer el proceso que se sigue desde que se inicia el desarrollo de las habilidades creativas hasta que se generan procesos espontáneos de valoración y de autorregulación de los procesos creativos.

Procedimiento enseñanza-aprendizaje

Introducción

¿Qué proceso creativo se activó en las dos lecciones anteriores?

- La generación de ideas no convencionales. ¿Qué técnicas utilizamos para activar la mente?
- La extensión de la lógica y la transformación. ¿Cómo operan estos activadores?
- En la extensión del pensamiento lógico se aplican ciertos procesos básicos como comparación, relación y clasificación para generar ideas diferentes, fuera de lo esperado,
- En las transformaciones se introducen nuevos elementos que generan cambios de forma, contenido o estructura de los objetos o situaciones.

¿En qué hicieron énfasis las lecciones?

- En estimular el pensamiento divergente y la generación de ideas.

De acuerdo, en la lección anterior solamente ejercitamos la producción divergente de ideas, sin imponer ningún tipo de restricción. ¿Qué propósito piensan que tiene este tipo de ejercitación?

- Permite eliminar barreras que a veces nos impiden pensar libremente.
- Enseña a buscar deliberadamente la generación de ideas originales, poco convencionales.
- Contribuye a desarrollar hábitos de pensamiento no convencional, más ágiles y provocativos, que nos ayudan a ver los hechos o situaciones de diferentes maneras.
- ¿Cómo denominamos la estrategia aplicada?
- Extensión del campo.
- ¿Qué significa extensión del campo?
- Salirse de las fronteras del pensamiento lógico para pensar de manera no convencional.

Esta estrategia ayuda a desarrollar la movilidad del pensamiento, que como ustedes saben, es una característica de las personas creativas.

En las lecciones anteriores, como ustedes lo dijeron, sólo ejercitamos la generación de ideas, sin tratar de aplicarlas en ningún caso específico. En esta lección avanzaremos un poco más, continuaremos aplicando la misma estrategia de activación, pero trataremos de utilizar las ideas generadas mediante las técnicas estudiadas para lograr algún propósito previamente definido.

Aplicaciones de la estrategia extensión del campo

En el primer ejercicio generaremos cadenas de palabras para provocar cambios de un concepto o para producir cambios del pensamiento de un ámbito a otro.

Problema 1

Utilice cada uno de los siguientes conceptos para generar una cadena de palabras y explique, en cada caso, el cambio que se produce.

- a) Enfermo
- b) Chapa
- d) Inseguridad
- e) Bohemio
- f) Oxidación
- f) Enojado
- g) Arrogante

Formemos la primera cadena de palabras. Anotaré enfermo y ustedes me dicen las palabras que siguen. Pueden hacer cualquier tipo de asociación.

A continuación se da un ejemplo de una posible respuesta:

En fermo-amigo-teléfono-ambulancia-traslado-clínica-médico-exámenes-medicinas-tratamiento-salud-bienestar-alegría-viaje-turismo.

¿Qué cambio se produce en la palabra enfermo?

- En vez de pensar en la enfermedad pensamos positivamente en cómo curarla.
- Terminamos pensando en alegría, viaje y turismo.

Como ustedes ven, cambiamos varias veces de un ámbito del pensamiento a otro, avanzamos a medida que generamos las ideas. ¿Qué aplicación puede tener esta técnica de activación?

- Puede servir para modificar la perspectiva que se tiene acerca de un problema o situación.
- Se puede aplicar para introducir cambios en un concepto o en una idea, para ayudarnos a ver las cosas de otra manera

Esta técnica nos ayuda a cambiar de contexto o de ámbito cuando estamos pensando, nos ayuda a incorporar nuevas ideas, a cambiar la perspectiva de los problemas.

Continúen realizando las otras cadenas de pensamiento. Recuerden que la

ejercitación es la base del desarrollo mental.

Concluido el ejercicio el profesor pide que escriban en el pizarrón las cadenas obtenidas y destaca la variedad de puntos de vista y de maneras de asociar las ideas.

Resolvamos otro problema, ahora cambiaremos la manera de ver una situación y redefiniremos el problema que genera.

Problema 2

A continuación se proponen diferentes situaciones _y en cada una se plantea un problema. Cambie el enfoque o la manera de considerar cada problema, sin modificar la situación original.

Problema original	Problema reformulado
<p>Problema original</p> <p>No me alcanzara la pintura que tengo para pintar la casa</p> <p>Una persona necesita bajar de peso</p> <p>Una secretaria considera que tiene exceso de trabajo</p> <p>Un estudiante reprobó varias materias</p> <p>Un empleado puede entenderse que no se expresa bien con su jefe</p>	<p>Problema reformulado</p> <p>¿Qué hacer para conseguir más pintura?</p> <p>¿Que hacer para comer menos?</p> <p>¿Que hacer para que el jefe reduzca la carga de trabajo?</p> <p>¿Que hacer para que el alumno mejore el rendimiento?</p> <p>¿Que hacer para que reduzca las fricciones con su jefe?</p>

Veamos el primer ejercicio ¿Cuál es la situación?

- La pintura no alcanza para pintar la casa. ¿Qué se plantea la persona?
¿Qué se plantea a la persona?
- Plantea la necesidad de conseguir más pintura. ¿Qué más se les ocurre que podría hacer la persona?
¿Qué mas se le ocurre que podría hacer la persona?
- Pensar en preguntas como las siguientes: ¿Qué hacer para optimizar el uso de la pintura? ¿Cómo ahorrar pintura para que le alcance?

Bien, anotemos estas ideas en la columna de la derecha. Como vemos,

cambiaron la manera de ver el problema sin modificar la situación. Resuelvan en parejas el resto de los ejercicios. Traten de generar ideas originales.

Al concluir el ejercicio el profesor revisa las respuestas y pregunta.

¿Qué se logra con los ejercicios?

- Ver los problemas de otra manera.
- Flexibilizar la manera de utilizar el pensamiento.
- Obligarnos a buscar alternativas diferentes.

De acuerdo. Éste es un ejercicio típico que nos obliga a cambiar el contexto en el cual vemos un problema, a realizar un esfuerzo deliberado por encontrar maneras opcionales de enfocar las situaciones a que nos enfrentamos.

Veamos otro ejercicio de cambio de contexto.

Problema 3

Suponga que vive en un mundo donde las piedras hablan. Relacione de diferentes maneras los siguientes conceptos para generar ideas lógicas en ese espacio, pero ilógicas en el contexto convencional.

1. Hombre-mujer
2. Casa-roca
3. Molcajete-chile
4. Fósil-investigación

Los alumnos pueden generar ideas muy diversas, como por ejemplo pensar en lo que la piedra le dice al hombre, el molcajete al chile; en lo que siente la piedra cuando la golpean o el fósil cuando lo extraen o lo estudian. El universo de posibilidades es ilimitado. El profesor puede comentar estas ideas después de que los alumnos hayan presentado sus resultados.

Ejercitaremos la creatividad mediante la creación de ideas que implican relaciones nuevas entre conceptos convencionales utilizando contextos o ambientes raros, imaginarios o fantasiosos.

Problema 4

Genere ideas originales con cada una de las siguientes palabras o grupos de palabras. Trate de crear contexto, o ambientes nuevos, que sean diferentes de los esperados, de acuerdo con la lógica convencional.

1. Rechazar
2. Conquistar
3. Disparar
4. Café, arroz
5. Cigarrillo, bondad
6. Terapia, trampolín, liberación
7. Conducta, destrucción, amabilidad
8. Aterrizar, miedo, transporte

¿Qué se pide en el problema?

- Utilizar cada palabra, con su significado convencional, para generar ideas no convencionales mediante la creación de un ambiente raro o novedoso.

Resuelvan el problema en parejas

Al concluir el ejercicio el profesor escucha las respuestas de los alumnos y comenta:

En estos ejercicios se promueve la creación de escenarios nuevos que sirvan de contexto para generar ideas no convencionales. El siguiente problema cumple el mismo objetivo.

Problema 5

Genere en cada caso tres ideas que desde su punto de vista sean:

1. Irrealizables o utópicos
2. Imposibles o inconcebibles c) Macabras
3. Imaginarias o fantasiosas

Al concluir el ejercicio se estimula la reflexión acerca del proceso de pensamiento que se siguió.

¿Cómo se crea un nuevo contexto en los ejercicios que acaban de realizar?

- Debemos pensar en lo imposible, lo utópico y lo imaginario y contruir ideas en estos contextos.

- Debemos crear personajes y utilizar conceptos en ambientes extraños que no corresponden a lo esperado.

En este caso estamos obligados a inventar situaciones y a pensar de cierta manera para establecer relaciones que sean lógicas en esos -ambientes, pero ilógicas en nuestro contexto.

Problema 6

Redacte una composición, historia o cuento en un mundo con ambiente y personajes imaginarios. Trate de combinar humor, acción, ficción, y originalidad. Puede incorporar la personificación de objetos inanimados, dos o más interpretaciones diferentes de un mismo fenómeno, la simulación de personas y fenómenos, etc.. Déle a su composición un título original y adecuado.

Al concluir el ejercicio permita que los alumnos lean sus composiciones y luego promueva la reflexión acerca del proceso y el producto obtenido. Trate de lograr que los alumnos expliquen cómo inventaron la historia. Luego pregúnteles:

¿Qué utilidad tiene este ejercicio para desarrollar la creatividad?

- Ayuda a desarrollar la inventiva.
- Permite ejercitar la mente para generar ideas.
- Ayuda a mejorar la fluidez verbal.

¿Qué procesos lógicos aplicaron para redactar la historia?

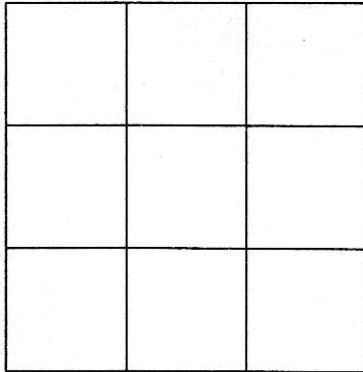
- La mayoría de los procesos estudiados en DHP 1.
- Tuvimos que comparar, relacionar, clasificar, analizar y sintetizar.

El producto final en este caso es una síntesis que integra ideas nuevas, no convencionales.

Trabajen individualmente para realizar la siguiente tarea.

Problema 7

Dibuje lo que desee en los siguientes cuadros. Trate de poner en práctica su imaginación y originalidad.



Al concluir el ejercicio el profesor analiza las respuesta con los alumnos. Puede hacer preguntas como las siguientes. ¿Cómo podrían valorar la creatividad de sus respuestas?

- Si definimos algunos criterios para revisarlas. ¿Qué criterios escogerían?
- Número de elementos diferentes incorporados.
- Número de cuadros utilizados.
- Incorporación de secuencias de eventos en los dibujos.
- Incorporación de dibujos raros con varias dimensiones, con diferentes perspectivas, con mensajes no verbales.

Muy bien. Cuanto mayor sea el número de estos criterios incorporados en el dibujo, mayor es la producción creativa lograda.

Observen que no sólo podemos generar ideas creativas, sino además podemos valorar nuestra producción en términos de la cantidad de elementos no convencionales incorporados.

Cierre

En esta lección aplicamos la estrategia extensión del campo para generar ideas y productos creativos. ¿Qué aprendimos en la lección?

- Que la creatividad puede estimularse mediante la práctica y la activación mental.
- Que además de estimular nuestra creatividad podemos valorar nuestro progreso a medida que practicamos.

Los ejercicios permitieron conocer algunas características de la creatividad que pueden utilizarse como criterios para evaluar la originalidad de los productos que

generamos.

Cuando se ejercita la mente para desarrollar la creatividad primero se realizan ejercicios de expansión del pensamiento y de flexibilidad, Conforme se progresa en la práctica de habilidades creativas es posible que la persona comience a incorporar mecanismos que le permitan regular su creatividad.

¿Piensan que la habilidad para evaluar y regular la creatividad es espontánea?

- Creemos que, como la creatividad, los procesos de evaluación y regulación deben de estimularse para que surjan espontáneamente.

De acuerdo, éste es un proceso de autorregulación del pensamiento como cualquier otro de los aprendidos. La única diferencia es que ahora se hace con activadores de la mente y para ideas no convencionales. El desarrollo de las habilidades de autorregulación de la creatividad surgen después de cierto tiempo de práctica y de haber alcanzado cierto grado de consolidación de los procesos creativos, es cuestión de práctica sistemática de la realización de un esfuerzo deliberado por lograr metas cada vez más ambiciosas.

¿Cuáles son las etapas del desarrollo de la creatividad?

1. Desarrollo de las habilidades para generar ideas creativas.
2. Desarrollo de habilidades para aplicarlas habilidades creativas
3. en situaciones prácticas.
4. Desarrollo de habilidades de autorregulación de los procesos creativos.

Muy bien, el primer paso se logra mediante la ejercitación de la mente para generar ideas, el segundo mediante la aplicación de la creatividad dirigida al logro de propósitos definidos, y la tercera mediante la práctica variada y sistemática e intencional y la búsqueda deliberada de procesos creativos cada vez más específicos e intencionales. Es un proceso de ejercitación y concienciación.

En conclusión, podemos decir que para desarrollar la creatividad las personas deben primero estimular su pensamiento para eliminar barreras y desarrollar técnicas de activación de la mente y luego deben comenzar a concretizar los procesos para administrarlos y aplicarlos de manera deliberada, oportuna y óptima. El proceso es el mismo utilizado con el resto de sus procesos de pensamiento estudiados.

En el libro del alumno se incluyen algunos criterios de valoración de la creatividad.

IDEAS ACTIVADORAS DEL PENSAMIENTO QUE GENERAN DISCONTINUIDADES

Justificación

El pensamiento lateral se trata y desarrolla como una habilidad precisa en situaciones de aprendizaje que estimulan la generación de nuevos patrones de pensamiento o la reestructuración de los existentes. A tal efecto, De Bono recomienda utilizar operaciones de pensamiento que propicien la ruptura de esquemas convencionales y permitan generar arreglos que se aparten de los diseños establecidos, modificando así situaciones que bloquean la mente e impiden un aprovechamiento más efectivo de la información. Para De Bono la herramienta básica del pensamiento lateral es el PO, invención que tiene efecto de penetración, que genera discontinuidades, facilita la generación de ideas y propicia la liberación de la mente de ideas fijas y extremas que impiden ver las cosas desde diferentes perspectivas.

Esta lección tiene como objetivo introducir el uso de ciertas operaciones de pensamiento que se utilizan como activadores de la mente y hacen las veces del PO. Se pretende que el estudiante aplique estrategias para producir ideas que generen discontinuidades y establezca diferencias entre dos alternativas, pensar de manera lineal e inflexible y utilizar formas no convencionales de pensamiento, que proporcionen una visión nueva de la realidad.

Objetivos

El alumno podrá:

1. Utilizar instrumentos de pensamiento que contribuyan a desarrollar las habilidades de pensamiento lateral.
2. Diferenciar las formas de pensamiento lineal y lateral.
3. Comprender la importancia del uso de activadores de la mente que permiten alejarse de ideas fijas, romper patrones de pensamiento y generar diferentes maneras de enfocar y de ver los problemas.

Procedimiento enseñanza-aprendizaje Introducción

Consideremos algunas ideas que admiten respuestas afirmativas, posiciones de aceptación o rechazo.

1. Los autos de carrera son más estables que los convencionales.
2. La electricidad es la fuente de energía más útil en el hogar.
3. Sin el sol no habría vida.
4. Hay pocos soles como el nuestro.
5. La leche perjudica la salud.

El profesor puede emplear estos ejemplos; sin embargo, es preferible que los estudiantes generen ideas y que el profesor siga un procedimiento análogo al propuesto.

Analicen estas ideas y digan cuáles admiten aceptación o rechazo y expliquen por qué. Las llamaremos ideas Sí e ideas No.

- La primera es Sí. Los autos de carreras tienen más estabilidad que los convencionales.
- La segunda idea es Sí. En el hogar hay otras fuentes de energía, pero la electricidad es la más útil.
- Pienso que es No. Esta afirmación no es general.
- La tercera es Sí. El sol es la fuente primordial de la vida.
- La cuarta idea es No. Sabemos que existen muchos soles en el universo.
- La quinta idea es No. Esta afirmación no es general, no se cumple en todos los casos.
- ¿Qué logramos a partir de estas ideas?
- Emitir una opinión o un juicio de valor acerca de un hecho o una situación.
- Juzgar las ideas con base en su falsedad o veracidad.

¿Consideran conveniente que en la mayoría de las ocasiones tengamos que situarnos en posiciones extremas y estar a favor o en contra de hechos o argumentos?

- No debería ser así. El pensar, visto de esta manera parece estático, no produce nada diferente, sólo se limita a apoyar o refutar argumentos.

¿Qué otras posibilidades además de aceptar o rechazar tenemos con este tipo de ideas?

- Permanecer indiferentes.
- Declararnos indecisos.
- Decir que no podemos opinar.

Podemos decir que esas son ideas convencionales que inducen a pensar linealmente. ¿Piensan que estas ideas agregan algo nuevo a lo conocido?

- No agregamos nada nuevo a las ideas existentes, pero tampoco les restamos valor.

De acuerdo, son ideas valiosas, pero no cubren todas las posibilidades, ni permiten explorar nuevas ideas, generar otras posibilidades, activar la mente para que incurriera en lo no convencional.

¿Cuáles serían ejemplos de ideas que no sean ni afirmativas ni negativas?

- Todo lo que no implique negar o afirmar, comprometerse con un punto de vista, estar o no de acuerdo con una idea.

IDEAS QUE GENERAN DISCONTINUIDADES ACTIVADORAS

Tratemos ahora de generar ideas que no sean Sí, No. Por ejemplo: Los libros deberían tener voz.

¿Qué tipo de idea es esta?

- Es absurda, no tiene sentido.
- Las ideas absurdas a veces son útiles. Tratemos de inventar ideas como las siguientes:

Los trenes deberían volar.

Ríos que nunca desembocan en el mar.

Playas que llegan a las clínicas.

Consideremos una de estas ideas. Por ejemplo "Los trenes deberían volar".

¿De qué manera se podría pensar en un tren que vuele?

- Un tren que avance sobre rieles que se mantienen separados de las ruedas por una capa de aire.
- Un tren que utilice una guía magnética que le impida tener contacto con el suelo.
- Un dispositivo que funcione tan rápido como si volara.

Muy bien. ¿Para qué nos sirvió la idea absurda?

- Para generar nuevas ideas.
- Para activar nuestra mente y obligarnos a pensar en situaciones fuera de lo común.
- Para romper patrones tradicionales o convencionales de pensamiento.
- Para encontrar nuevas maneras de pensar en un asunto.

Lo que dijeron es cierto. Mediante una idea no convencional, absurda e irreal, con la cual en principio no estábamos de acuerdo, logramos pensar de otra manera acerca de los trenes. Estas ideas las llamaremos ideas activadoras (IA). Estas ideas estimulan la mente, sirven de puente para generar ideas nuevas, distintas y creativas.

¿Consideran que la manera como hemos pensado constituye una manera diferente de enfocar las ideas?

- Sí, es un tipo de pensamiento diferente.
- Genera expansión de las ideas en vez de juicios de valor.
- Es un enfoque distinto que nos alienta a pensar en otras alternativas.

El proceso mediante el cual generamos nuevas ideas a partir de un planteamiento absurdo permite desarrollar la creatividad, lo llama-

remos activación de la mente por medio de la introducción de discontinuidades.

Esto es el tipo de pensamiento llamado lateral, lo ideó Edward De Bono y es muy útil para desarrollar la creatividad, contrarrestar la rigidez de la mente, reestructurar patrones de pensamiento, etc.. Se ha demostrado que las personas pueden desarrollar habilidades para pensar en este estilo, para ello se requiere práctica deliberada y sistemática, ejercicios especialmente concebidos para este fin.

Veamos el primer problema de esta lección.

Problema 1

Utilice la idea activadora (JA) "Los libros deberían hablar" para estimular la generación de ideas.

¿Qué significa esto de activar la generación de ideas?

- Significa que debemos utilizar la idea activadora "Los libros deberían hablar", para pensar acerca del tema de muchas maneras diferentes.
- Es como si nos dijeran "toma la idea y busca, imagínate todas las posibilidades o maneras de pensar acerca de ella".
- No importa el tipo de idea que se genere, lo importante es tratar de pensar acerca de la situación y crear diferentes maneras de ver la situación que se plantea.

Ahora que hemos establecido lo que queremos, utilicemos la idea propuesta para ver qué resulta. Trabajen en grupos durante cinco minutos y traten de imaginarse tantas ideas como puedan.

Veamos las ideas generadas.

- Me imagino libros con un sistema de grabación que al recorrerlo con la vista, se reproduce el texto de manera tal que otras personas puedan escucharlo.
- Libros sensibles a la luz que graban sus textos de cierta manera, con ciertos caracteres, y que al iluminarse emitan señales que se transforman en sonido.
- Libros que se graban en casetes y luego se pueden escuchar en vez de leerlos.

Muy buenas ideas. ¿Qué diferencias encuentran entre estas ideas y las ideas Si, No del primer ejercicio de esta lección?

- En el primer ejercicio nos limitamos a opinar o a juzgar las ideas que se nos presentaron y en este caso dimos rienda suelta a nuestra imaginación para buscar ideas diferentes, y obtener ideas nuevas de la información que se nos proporcionó.
- Las ideas al inicio del ejercicio anterior eran todas lógicas, razonables, y las propuestas en estos ejercicios son ilógicas, absurdas.
- Las ideas del primer ejercicio no aportaban nada nuevo, y con éstas quizá surja algo nuevo.

La activación de la mente mediante la introducción de discontinuidades estimula

la creatividad. Además, nos ayuda a escapar de ideas fijas provenientes de la costumbre o la educación y que muchas veces nos impiden ver las cosas de otra manera. Las ideas que sugieren respuestas Sí o No nos encierran en un contexto y esto nos hace pensar de manera convencional. En cambio, las ideas propuestas en este ejercicio actúan psicológicamente en nuestra mente y nos hacen sentir a gusto al generar pensamientos fantasiosos. Equivale a crear un ambiente adecuado para que nuestra actitud y la mente cambien y funcionen de otra manera.

Problema 2

Identifique en la siguiente lista las ideas activadoras y las que sugieren respuestas afirmativas o negativas. Indique su respuesta en la columna correspondiente.

Activadora Sí-No

1. Cada estudiante debería tener un maestro particular.
2. La moda estimula la vanidad.
3. El calor debería producir frío.
4. No todo lo que es dulce se come.
5. Pienso en un traje y me imagino que emite luz en la oscuridad.
6. Las escuelas deberían estar en el campo.
7. El campo debería ir a la escuela.
8. Las secundarias deberían ofrecer cursos obligatorios durante el verano.

Realicen el ejercicio en parejas.

¿Qué opinan de estas ideas? ¿Cuáles sirven para discontinuidades?

- Los planteamientos 1, 3, 5, y 7 son ideas activadoras de discontinuidades.

Más adelante utilizaremos algunas de estas ideas para ejercitar el desarrollo de la creatividad.

Problema 3

Genere cinco ideas activadoras y cinco ideas que sugieran respuestas SiNo. Prepárese para presentar y defender sus puntos de vista.

Al terminar el ejercicio promueva la interacción entre los alumnos y permita que clarifiquen y expliquen sus ideas. Cierre

¿Qué logramos en esta clase?

- Conocer una manera de facilitar la generación de ideas.
- Practicar la generación de ideas no convencionales mediante el uso de ideas que generan discontinuidades.
- Ejercitar el pensamiento lateral.
- Observamos que este tipo de pensamiento ofrece nuevas alternativas para usar la mente y nuevas maneras de utilizar la información disponible.

El pensamiento lateral es una alternativa para procesar la información. Esto no significa que ahora tengamos que descartar los tipos de pensamiento que hemos utilizado. Por el contrario, todos los tipos de pensamiento se complementan y, por tanto, lo que hicimos en esta clase fue agregar una nueva alternativa de generar ideas y de activar la mente.

IDEAS INTERMEDIAS: TRAMPOLÍN

Justificación

Activar el pensamiento es una alternativa que amplía las posibilidades para utilizar información de una manera diferente de la convencional y permite complementar el uso del pensamiento lógico.

En esta lección se presenta un tipo de activación que consiste en utilizar ideas intermedias como estimulantes del pensamiento para facilitar la solución de problemas y la consideración de situaciones convencionales desde un punto de vista creativo y original. La técnica por utilizar se llama Trampolín y equivale a propiciar saltos en las ideas para trasladar el pensamiento a otros ámbitos. La práctica de esta técnica permite desarrollar la potencialidad creativa de los estudiantes y les abre nuevos caminos para usar la mente.

Objetivos

El alumno podrá:

1. Comprender el significado de la técnica de creatividad llamada trampolín y del proceso que requiere su aplicación.
2. Generar ideas intermedias que puedan utilizarse para tratar problemas de manera no convencional.
3. Aplicar la técnica Trampolín para generar nuevas ideas y maneras de afrontar problemas y situaciones.

4. Valorar la importancia de la estimulación para mejorar el uso de la mente y desarrollar la creatividad.
5. Procedimiento enseñanza-aprendizaje Introducción

¿Qué aspectos de la creatividad analizamos en lecciones anteriores?

- Definimos rasgos o características de personas creativas.
- Observamos que hay muchas de estas características que pueden desarrollarse mediante la ejercitación sistemática.
- Analizamos y aplicamos una técnica mediante el uso de ideas activadoras que nos ayudó a estimular la mente para generar ideas creativas.
- Analizamos varios tipos de pensamiento y llegamos a la conclusión de que podíamos cultivar diferentes maneras de pensar que en la práctica se complementan.

La activación del pensamiento es muy útil para estimular la creatividad, ayuda a detener los juicios acerca de una situación y a pensar en otras direcciones. ¿Cuándo se usan las ideas activadoras?

- Cuando se quiere tratar una situación o problema de maneras creativas, originales, diferentes.
- Cuando deseamos crear una fantasía que nos ayude a agilizar nuestra mente, a explorar otras ideas.
- Cuando no queremos emitir juicios de valor acerca de una situación, las ideas activadoras nos ayudan a buscar otras maneras de pensar en dicha situación.

Muy bien. Hoy continuaremos ejercitando técnicas para desarrollar la creatividad, para ello utilizaremos algunas maneras de activar la mente.

Trampolín o idea intermedia

En esta lección utilizaremos una técnica u operación que llamaremos Trampolín. Su nombre proviene del significado que queremos darle al proceso. Se trata de usar una idea intermedia absurda, alejada de la realidad, que permita generar otras ideas. Por lo general, se aplica cuando se tiene un problema y se quiere pensar en él de manera diferente. Equivale a aplicar una idea activadora que ayude a dar un salto mental que proporcione otras maneras de ver el problema.

Hagamos el primer ejercicio de esta lección.

Problema 1

Un hecho que preocupa es ver cómo los ríos finalmente desembocan en el mar y cómo se desaprovecha el agua. ¿Qué ideas sugiere para remediar esta situación?

Para contestar esta pregunta conviene aplicar una idea activadora. Vamos a indicarlo así:

Los ríos nunca deberían desembocar en el mar.

Veamos qué ideas se les ocurren.

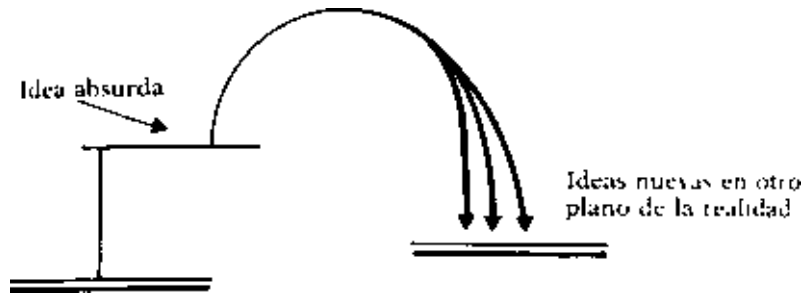
- Considerar maneras de desviar los ríos antes de que desemboquen en el mar.
- Inventar un sistema que prolongue el curso de los ríos.
- Buscar desniveles que permitan prolongar los cursos de los ríos de manera que éstos se prolonguen antes de que desemboquen en el mar.

¿Qué hicimos y qué logramos?

- Utilizamos una idea activadora para generar otras ideas que nos llevaron a ver el problema de otra manera.

La idea activadora es una idea intermedia.

La técnica que aplicamos la nombraremos Trampolín. Sirve como idea intermedia para dar un salto en nuestros pensamientos y caer en otro plano de la realidad con una visión diferente acerca del problema. Podemos ilustrar esta idea así:

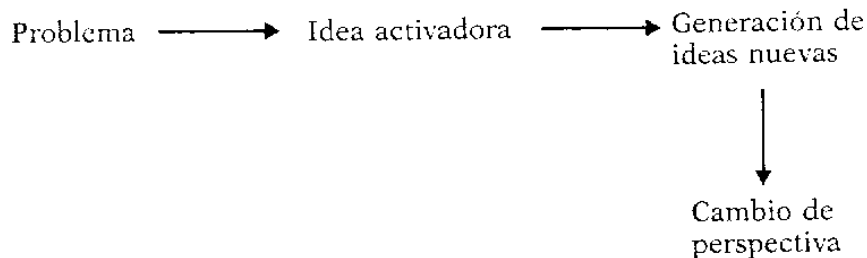


En este caso utilizamos una idea intermedia que nos sirvió de puente para establecer contacto con otra realidad. Resumamos nuestras ideas.

¿Qué funciones realiza el trampolín?

- Actúa como idea intermedia. Tenemos un problema, queremos pensar de manera diferente, utilizamos la técnica trampolín, activamos nuestra mente y generamos ideas nuevas aplicables al problema.

Muy bien, han resumido la secuencia de pasos que seguimos. Anotemos la secuencia.



Es importante destacar que la técnica llamada Trampolín debe referirse al problema, no puede ser una idea totalmente desconectada de la situación de pensamiento que queremos abordar.

Para aplicar dicha técnica conviene utilizar preguntas clave; la primera para conectar el problema, la segunda para facilitar la generación del "trampolín" más adecuado y la tercera para facilitar el inicio del proceso de pensamiento. Éstas son:

1. ¿Cuál es el problema?
2. ¿Qué usar como trampolín?
3. ¿Qué se puede obtener con este trampolín?

Veamos el siguiente problema

Problema 2

Suponga que quiere generar ideas para mejorar las camas para reposo prolongado. ¿Qué haría para lograrlo?

¿Qué sugieren para lograrlo?

Aplicar la técnica trampolín para activar la mente.

¿Cuál es el problema?

- Mejorar las camas para reposo prolongado.
- ¿Qué pregunta debemos hacernos ahora?
- ¿Qué usar como trampolín?
- Traten de generar un trampolín o idea intermedia.
- Generamos la idea intermedia: "Las playas deberían venir a las clínicas?"

¿Qué hicieron a continuación?

- Tratar de generar ideas, para ello utilizamos la idea intermedia como trampolín.
- ¿Qué ideas obtuvieron?
- Camas con arena fina que permitan colocar vibradores para masaje.
- Camas con colchón de arena anatómicos que eviten que las partes prominentes de éste duelan al soportar todo el peso de la persona.
- Camas de agua que suavicen el contacto del cuerpo.
- Camas de agua con un vibrador que genere olas y den masaje.
- Muy bien, generaron ideas interesantes. Algunas de éstas podrían utilizarse para fabricar una cama con usos insospechables.

Como dato curioso en relación con las camas, existe una innovación que usa la arena y evita que las personas que deben permanecer en reposo prolongado sufran lesiones en la piel. En las camas convencionales el peso total de la persona descansa en los puntos de apoyo que son las partes prominentes del cuerpo, lo que origina daños que todos conocemos. Las camas de arena se adaptan a la forma del cuerpo y evitan este problema.

La técnica trampolín también se puede usar para mejorar procedimientos, diseños, etc.. Hagamos un ejercicio. Veamos el siguiente problema.

Problema 3

Aplique la técnica trampolín para:

1. Mejorar el tránsito de horas pico.
2. Mejorar los programas de televisión para niños menores de 10 años.
3. Diseñar una versión diferente de lentes contra el sol.

Trabajen en grupos durante 10 minutos. Escuchemos los resultados.

- Generamos tres trampolines para el primer ejercicio.
 1. El tránsito vehicular debería ser aéreo.
 2. Los autos deberían graduar la densidad de circulación.
 3. Las vías de circulación deberían cambiar sus señales de tránsito de acuerdo con el volumen de autos.

Considere en cada caso las preguntas clave.

- Obtuvimos las siguiente ideas:
 1. Vías le circulación que se desplazan verticalmente.
 2. Vías de circulación que surgen repentinamente según se necesite.
 3. Autorregulación de los semáforos de acuerdo con el volumen de autos.

Cierre

- Utilizamos una técnica llamada trampolín, basada en la búsqueda de ideas intermedias que actúan como activadoras de la mente y nos ayudan a ver los problemas de manera diferente a la convencional.

¿Qué tipo de pensamiento se realiza cuando se aplica la técnica Trampolín?
¿Por qué?

- El pensamiento lateral es como pensar hacia los lados, se usan ideas absurdas que sirven para pasar a otras ideas que ayudan a resolver problemas, introducir innovaciones, etcétera.

El pensamiento lateral tiene características importantes como las siguientes:

1. Anticipa las ideas, lo que puede o podría ocurrir.
2. Ocurre por saltos, no es secuencial.
3. Las etapas del pensamiento no necesitan justificación.

¿Qué otras características se les ocurren?

- Algunas etapas del pensamiento son incorrectas, se plantean ideas absurdas.
- Retarda o impide emitir juicios de valor.
- No se basa en la lógica que conocemos.

¿En qué se diferencia este pensamiento del lineal?

- El lineal es todo lo contrario, usa información conocida y debe ser correcto en cada etapa.

Además, en el pensamiento lineal las etapas exigen justificaciones y en muchos casos implican pruebas o verificaciones basadas en principios lógicos.

¿Qué palabras clave se les ocurre asociar con el pensamiento lateral?

- Movimiento.
- Cambio.
- Inestabilidad.
- Suposición.
- Invento.
- Hipótesis.
- Posibilidad.
- Desconocido.
- Nuevo.

¿Y qué ideas o palabras asociarían con el pensamiento lineal o lógico?

- Verticalidad.
- Dependiente del pasado.
- Secuencia.
- Convencionalidad.
- Conocido, predecible.

Muy buenas ideas, están aplicando el pensamiento lateral.

Para finalizar les diré que la técnica Trampolín evita bloqueos mentales y activa el pensamiento mediante un proceso que consiste en buscar maneras de romper y reestructurar patrones de pensamiento convencionales y de facilitar el desarrollo de actitudes que promuevan flexibilidad y apertura. Recuerden que esas técnicas también demandan práctica e internalización, propósito deliberado y deseo de cambiar los esquemas de pensamiento. Lograr, mediante la ruptura de patrones rígidos de pensamiento, mayor flexibilidad y apertura para tratar problemas.

ASOCIACION DE IDEAS: USO DE PALABRAS ACTIVADORAS Y DE CADENA DE PALABRAS

Justificación

En esta lección se aplica la estrategia de asociación de ideas para desarrollar la creatividad. Se utilizan dos técnicas: uso de palabras activadoras y uso de cadena de palabras con las cuales se intenta mejorar objetos o situaciones mediante la introducción de cambios que difieran de los esperados. Se incorporan procedimientos de activación que operan mediante la yuxtaposición de dos tipos de ideas: unas relacionadas con el objeto o situación por mejorar y otras provenientes del uso de palabras seleccionadas al azar.

La estimulación de la mente es consecuencia de los vínculos que se establecen entre estos dos tipos de ideas aparentemente sin relación alguna, pero que, sin embargo, pueden conectarse mediante el proceso de asociación de ideas. Estas técnicas también se basan en la aplicación de la teoría de De Bono de pensamiento lateral.

Objetivos

El alumno podrá:

1. Utilizar las técnicas Uso de palabras activadoras y Uso de cadena de palabras para generar ideas dirigidas a introducir formas no convencionales de pensar acerca de objetos o situaciones.
2. Comprender el proceso de pensamiento que incluye las técnicas estudiadas para desarrollar la creatividad.
3. Valorar la importancia de la activación de la mente.

Procedimiento enseñanza-aprendizaje Introducción

En lecciones anteriores utilizamos técnicas para activar la mente y generar ideas que estén fuera de los patrones de pensamiento esperados, es decir, considerados como creativos u originales, ¿Qué técnica utilizamos para lograr este propósito?

Aplicamos la técnica de Trampolín.

¿En qué consiste esta técnica?

Consiste en introducir una idea intermedia absurda, irreal, que nos permita generar otros tipos de ideas. Estas ideas facilitan la introducción de elementos nuevos en el problema y conducen a soluciones que de otro modo hubiera sido difícil encontrar.

Estas ideas desvían la atención del individuo hacia otros ámbitos del pensamiento, no permiten emitir juicios o juzgar, sino más bien estimulan la apertura de la mente para ver otras maneras de considerar los problemas.

¿Qué significa enjuiciar o juzgar ideas?

Como consecuencia, la persona no piensa en otras direcciones y limita el uso y la productividad de su mente.

¿De qué manera la técnica Trampolín nos ayuda a contrarrestar este efecto?

Mediante la generación de ideas absurdas que sirven como idea intermedia y punto de partida para pensar de manera diferente y realizar pensamiento lateral.

¿Cómo se aplica la técnica Trampolín?

Se busca una idea intermedia que sirva de trampolín y que facilite la generación de nuevas ideas acerca del problema, es decir, que permita pasar de un contexto a otro

en el cual podemos pensar de manera más abierta, más original, con menos limitaciones.

Por lo general, se tiene un problema que se desea tratar con un enfoque nuevo, creativo, innovador, diferente. De las soluciones o ideas generadas se escogen las que aseguren cambios interesantes y factibles de llevar a cabo.

Esta técnica, tal y como ustedes la describen es muy útil, sin embargo, para aprovecharla es indispensable internalizar el esquema de pensamiento que la genera a fin de adquirir el hábito de aplicarla de manera natural y espontánea.

Esto indica que mientras no incorporemos este patrón de pensamiento en nuestra manera de pensar, de modo que podamos aplicarlo de manera instantánea, la técnica no tiene utilidad.

Es útil, pero no produce óptimos resultados ya que la persona no la aplica de manera espontánea cada vez que la necesita. Si no adquiere el hábito se enfrenta a dos limitaciones que le restan espontaneidad; tiene que pensar primero y actuar después y además su mente no puede combinar este patrón de pensamiento con otros para generar patrones propios más complejos.

En esta lección trataremos varias técnicas para estimular la creatividad, basadas en la yuxtaposición o asociación de ideas.

Asociación de ideas. Uso de palabras activadoras

Identificaremos la primera técnica con el nombre de Uso de palabras activadoras, que consiste en yuxtaponer ciertas características de una palabra, en este caso su sustantivo seleccionado al azar, con el objeto o situación que queremos cambiar, para generar nuevas ideas aplicables al problema por resolver.

La palabra activadora se interpone entre ambos conceptos para activar la mente. Para ilustrar esta idea aplicaremos la técnica en algunas situaciones. Veamos el siguiente problema:

Problema 1

Aplique al maestro la técnica de palabras activadoras para proponer un cambio en su imagen.

¿Cuál es el problema?

Cambiar la imagen del maestro. ¿Qué debemos hacer para lograrlo? ¿Qué

debemos hacer para lograrlo? Elegir un sustantivo o palabra activadora. Hagamoslo
¿Qué palabra eligieron?

- Universo.

Maestro : PA : Universo

Busquemos características relacionadas con la palabra universo tales como cualidades, relaciones, etc. ¿Pueden dar algunas características?

- Universal, que procede de todos y llega a todos.
- Se extiende o aplica a muchos, a una totalidad.
- Llega a toda la población a la cual se refiere.
- Conjunto de cosas o sujetos.
- Intensidad, muchos casos, muchas oportunidades, generalidad.
- Medio en que se vive.
- Mundo material, intelectual o moral del individuo.
- Todo lo que nos rodea.

Tratemos ahora de aplicarle las características de la palabra universo al maestro. Veamos cómo podríamos redefinirlo si tomamos en cuenta lo dicho acerca de la palabra universo.

- El maestro podría ser universal. Esta idea puede interpretarse de muchas maneras, puede significar que conoce muchas cosas, que abarca muchas áreas del saber, que acepta a todo tipo de personas, que comprende las diferencias individuales y grupales en función de una concepción universal de la persona humana.
- El maestro también se podría describir como un generador de oportunidades de aprendizaje que extiende su acción al medio donde actúan los alumnos en el mundo de lo material, intelectual y moral.
- Se le puede considerar como un ser que procede de un universo de seres, conocimientos, recursos, actitudes, valores, etc., y llega a ese mismo universo.

¿Cómo definirían al maestro en función de lo dicho?

- Una persona, con amplios conocimientos, comprensiva, flexible, abierta, mediadora, universal, amante de todo lo que le rodea, generador de

oportunidades, etcétera.

¿Consideran que la técnica ha sido útil para pensar acerca del maestro?

- Sí, porque permitió ampliar la visión que tenemos del maestro, verlo en otra dimensión.
- Muchas de estas ideas podrían ser útiles para definir el perfil de un maestro y para capacitar a maestros.

Muy bien. Pensemos en lo que hicimos.

- Primero nos planteamos un problema: ¿Cómo mejorar o cambiar la imagen del maestro.
- Después aplicamos la técnica del uso de palabras activadoras.
- Buscamos una palabra para usarla como activador.
- Buscamos características y generamos ideas acerca de la palabra, tales como cualidades, relaciones, etc.
- Relacionamos algunas de las ideas con el objeto o situación que se quiere mejorar o el problema por resolver para sugerir cambios o nuevas ideas.
- Tomamos algunas de las ideas para generar una síntesis, una redefinición o cualquier producto que contribuya a mejorar la situación o a verla de otra manera.

Por lo general, la palabra activadora se selecciona al azar, por ejemplo, se consulta el diccionario y se marca una palabra sin ver. Escribimos el procedimiento en secuencia.

1. Definición del problema o situación por mejorar.
2. Selección de la palabra al azar.
3. Definición de características de la palabra escogida.
4. Aplicación de las características de la palabra seleccionada al objeto o situación por mejorar.
5. Selección de algunas de las ideas generadas para elaborar una redefinición, sugerir cambios, etc., aplicables al problema o situación planteada.

Asociación de ideas: Cadena de palabras

Existe otra técnica basada en la yuxtaposición de ideas que también permite generar ideas no convencionales denominada Uso de cadena de palabras. La aplicaremos en el siguiente ejercicio.

Problema 2

Se quiere mejorar una línea de servilletas y toallas de papel; para ello se decide utilizar la técnica de la palabra activadora. ¿Qué cambios podría generar?

Ya tenemos el problema. El siguiente paso es aplicar la técnica de activación de la mente. Comenzamos por buscar una palabra al azar. ¿Qué palabra encontraron?

Escudo.

Pensemos en escudo y tratemos de generar una cadena de ideas que se conecten con el objeto por mejorar. Por ejemplo, escudo sugiere emblema, emblema sugiere... etc. Escribamos la cadena de palabras en el pizarrón.

Escudo-emblema-unidad-fortaleza-consistencia-resistencia. ¿Cómo sugieren asociar estas palabras con la línea de servilletas?

- Podría pensarse en servilletas y toallas que tengan un emblema o escudo que les dé identidad.
- Además, podría mejorarse el material para darle consistencia, resistencia y fortaleza. Es decir, hacerlo quizá más fácil de usar, que no se rompa, que absorba mejor el agua y los líquidos, etcétera.
- El emblema podría ser el dibujo que adorne el papel de las toallas, servilletas, etc., de modo que todo el mundo cuando lo use y obtenga buenos resultados, piense en la marca.

¿Qué pasos seguimos para aplicar la técnica llamada Uso de cadena de palabras?

1. Definición del problema o situación por mejorar.
2. Selección de la palabra al azar.
3. Elaboración de cadena de palabras.

4. Aplicación de las palabras de la cadena al objeto o situación por mejorar para sugerir cambios.

¿En qué se diferencia esta técnica del caso anterior?

En el caso anterior buscamos características de la palabra y generamos ideas que asociamos al objeto; ahora hicimos una cadena de palabras que se alejaron cada vez más de la palabra original, que nos llevó a producir ideas muy alejadas de la palabra inicial. Luego asociamos estas ideas al objeto por mejorar.

En este último caso podemos asociar al objeto la última palabra o varias de las palabras intermedias de la cadena. Pasen a la página siguiente de su libro.

Problema 3

Dos jóvenes recibieron el encargo de preparar un programa de televisión para adolescentes. A fin de generar algunas ideas diferentes de las convencionales decidieron aplicar la técnica Uso de palabras activadoras con la colaboración de sus compañeros. Para ello buscaron un sustantivo al azar y encontraron la palabra títere. Elaboraron la lista de características de los títeres que aparece a continuación con el fin de pedir al resto del grupo la asociación de las características de los títeres con el programa de televisión. Suponga que usted es el encargado de realizar esta tarea; trate de usar las características de los títeres y genere tantas ideas como pueda para preparar el programa.

Características de los títeres

- Tienen movilidad, colorido, animación, como si tuvieran vida.
- Se sujetan con hilos.
- Una persona controla los hilos y manipula a los títeres.
- Esta persona puede identificarse con los personajes que utiliza, debe ser un artista, puede imitar las voces de muchos personajes, debe estar informada del acontecer diario, debe ser creativa y tener sentido del humor.
- Son irreales, pero representan personajes
- Pueden utilizarse para todo tipo de público de acuerdo con la programación que se haga.
- Son divertidos y distraen.
- Deben manipularse las personas que compartan intereses con el público.

Trabajen en grupos y recuerden que deben realizar un esfuerzo por salirse de lo convencional.

Terminó el tiempo. ¿Qué resultados obtuvieron?

- Pensamos que el programa de televisión podría utilizar, como en algunos títeres, representaciones de personajes reales y que sean de interés para estimular en los jóvenes creatividad, hábitos de trabajo, principios de disciplina, disfrute de momentos agradables, deportes, chistes, arte, música, baile, concursos, etcétera.
- Los títeres tienen movilidad, por lo tanto, el programa debería ser variado, en cuanto a temas, ambientes, personajes, etcétera.
- La movilidad sugiere que las programaciones presenten situaciones, personajes, temas, etc., en los extremos; por ejemplo, entre serio y divertido, agradable y desagradable, fácil y difícil, cierto y falso, imaginario y real, verosímil e inverosímil.
- Los títeres se controlan y manipulan con hilos. De igual manera el programa debe tener mecanismos de control que aseguren su funcionamiento aun cuando se introduzcan muchas actividades.
- El programa debe estar dirigido por jóvenes con diferentes intereses, creativos, agradables, alegres, sin prejuicios y bien informados.
- El programa podría generar interacción con el público para que éste actúe como usuario, productor y director.
- Los jóvenes podrían pensar en cómo generar una nueva imagen de "joven" que fascine, rete, invente, mejore, dirija, eduque, oriente la opinión pública, etc. Esto sería formativo y estimulante para ellos además dictaría pautas para las generaciones actuales y futuras.

Muy bien, estas ideas pueden servir para pensar en una gran variedad de programas, formas de organización, tipos de motivación, etc., que posiblemente contribuyan al logro de un programa poco convencional.

Resolvamos ahora el último problema de esta lección.

Problema 4

Trate de generar ideas para mejorar o inventar un objeto, procedimiento, método, etc., mediante una de las técnicas Uso de palabras activadoras o Uso de cadena de palabras.

Realicen el ejercicio en grupos, luego presenten sus ideas al resto de los compañeros.

Al terminar el ejercicio el profesor lo revisa y promueve el intercambio de ideas.

Cierre

¿Por qué esta técnica se basa en la asociación de ideas?

- Porque mediante el uso paralelo de una palabra activadora es posible pensar en una idea para mejorarla y esto equivale a asociar la palabra a la idea.

¿En qué consiste la técnica Uso de palabras activadoras?

- En utilizar un sustantivo, buscar sus características y aplicárselas al objeto o situación que se quiere mejorar.

¿Y la técnica Uso de cadena de palabras?

. Consiste en asociar palabras para formar cadenas y luego utilizar la cadena para generar ideas y aplicarlas al objeto o situación.

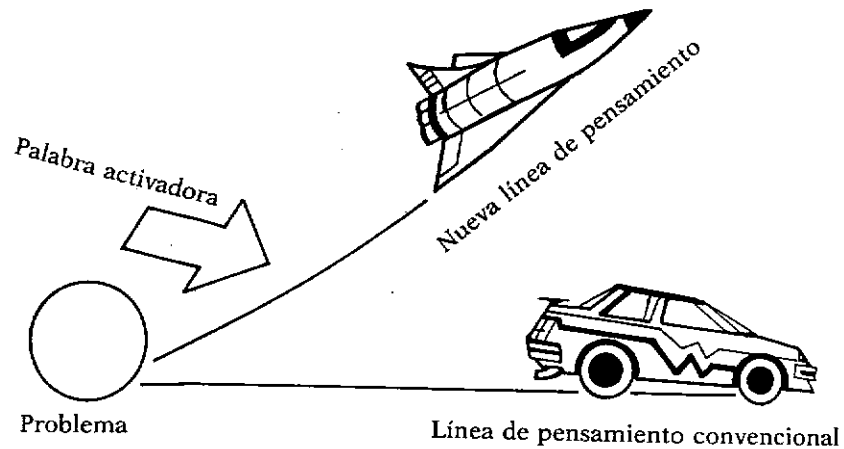
Elaboremos un diagrama que muestre las secuencias de pasos seguidos para aplicar las técnicas Uso de palabras activadoras Y Uso de cadena de palabras.

El profesor debe obtener un diagrama como el que se muestra en la página siguiente.

Con estas técnicas se introducen ideas fortuitas, sin relación aparente con el problema por resolver, que permite desviar el proceso de pensamiento y canalizarlo en una dirección diferente de la convencional o esperada.

Podemos ilustrar esta idea mediante el siguiente dibujo.

Origen de nuevas líneas de pensamiento

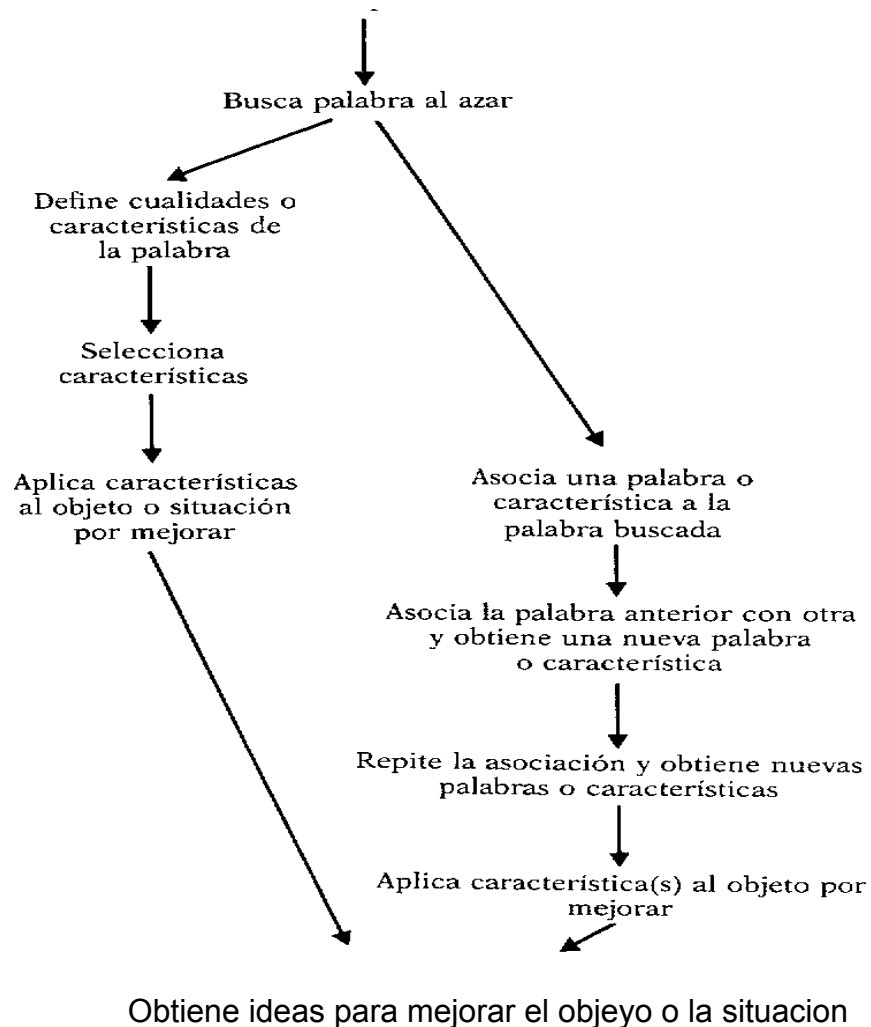


En la práctica para mejorar una idea pensamos de manera convencional y logramos cambios que la mayoría de las veces no aportan nada especial. El uso de palabras activadoras nos permite utilizar una idea que aparentemente no tiene relación con el problema pero que, sin embargo, facilita la integración de ideas convencionales con ideas activadoras para cambiar la línea de pensamiento y generar enfoques novedosos o diferentes a los esperados.

Tarea

Aplique la técnica Uso de palabras activadoras para generar ideas que permitan diseñar una zapatera.

Pasos para aplicar la técnica de palabras activadoras



CUESTIONAMIENTO: RETO DE IDEAS Y CONCEPTOS

Justificación

La técnica Reto de ideas y conceptos consiste en analizar una idea o un concepto para determinar si existen otras maneras de considerarlo o si es posible encontrar otras alternativas para resolver dicha situación. Esta técnica activa el pensamiento y ayuda a generar ideas fuera de lo convencional, por ello se le considera de gran utilidad para desarrollar la creatividad.

Objetivos

El alumno podrá:

1. Aplicar la técnica Reto de ideas y conceptos cuando se necesita explorar otras posibilidades de ver las cosas y de afrontar problemas.
2. Comprender la importancia de practicar estas operaciones mentales, por sus efectos en el desarrollo de habilidades para pensar de manera crítica y creativa y actuar con flexibilidad y apertura ante situaciones nuevas.
3. Comprender la necesidad de practicar estos procesos hasta adquirir la habilidad de reaccionar de manera inmediata en situaciones que demandan soluciones inmediatas y originales.

En esta lección también aplicaremos técnicas para desarrollar la creatividad. Estudiaremos una nueva operación de pensamiento que nos ayudará a explorar situaciones y a buscar otras maneras de analizarlas. Se trata de la técnica llamada Reto de ideas y conceptos. Hagamos un ejercicio.

Reto de ideas y conceptos

Problema 1

Trate de contestar esta pregunta: ¿Qué cambios haría en el transporte colectivo de la ciudad para mejorarlo?

¿Cuál sería el primer paso para contestar esta pregunta?

- Tendríamos que describir primero sus características.
- Además deberíamos analizar algunos aspectos que quisiéramos que funcionaran mejor.

¿Qué preguntas se harían para lograr esa descripción?

- ¿Qué funciones tiene?
- ¿Cómo opera?

- ¿Qué elementos o factores intervienen en su funcionamiento?
- ¿Es útil el transporte colectivo?
- ¿Es funcional?
- ¿Cómo debería ser el servicio?

¿Cómo contestarían estas preguntas en el caso del transporte colectivo?

- Su principal objetivo es prestar servicio a la colectividad.
- Los factores que intervienen en su funcionamiento son las unidades, los conductores, la administración, los propietarios, los usuarios, los empleados, etcétera.
- El transporte colectivo es un servicio público con rutas establecidas que cubren la ciudad.
- El transporte colectivo es útil, pero ya no es funcional y el servicio es deficiente.
- El transporte colectivo debería ser puntual, tener suficientes unidades limpias, confortables y en buenas condiciones y los conductores deben ser responsables y capacitados.

Muy bien. Hicieron un buen análisis de la situación. ¿Cuál sería el siguiente paso?

- Pensar en las mejoras que le haremos.

Generalmente, una vez que se analiza el concepto tal y como es, se escoge algún elemento para retarlo. ¿Qué aspecto del transporte retarían?

- Su servicio.
- Las condiciones de las unidades.

¿Cuál de estos aspectos escogerían?

- El primero es muy amplio, habría que subdividirlo.
- El segundo es más concreto.

Bien, escogemos el segundo. Nos preguntamos: ¿Por qué es así? ¿De qué otra manera se puede considerar este aspecto? ¿Qué alternativas hay para generar una manera diferente de tratar este asunto? Tratemos de contestar estas preguntas.

- Esto se debe a que no existen medios para comprar nuevas unidades.
- Posiblemente el bajo costo del pasaje no deja margen de utilidad para dar mantenimiento.
- Quizá el público no cuida los vagones.

¿Qué harían para analizar estos aspectos de otra manera?

- Podríamos pensar en alternativas para adquirir nuevas unidades o reparar las existentes.
- Se podría pensar en reparar la carrocería, pisos, etcétera y también en proporcionar más comodidad.
- Establecer reglas para conservar las unidades.

¿Cómo podemos lograr estos cambios?

- El público podría hacer una campaña para recabar fondos y reparar las unidades.
- Se podría organizar una campaña para sensibilizar al público a fin de que cuide más las unidades.
- Se podría organizar una campaña para justificar un aumento del pasaje para ofrecer un mejor servicio.
- En vez de hablar de aumento de pasaje se podría hablar de pago de comodidad. En este caso se vendería un servicio y no un pasaje.

Aportaron muy buenas ideas. ¿Qué utilidad consideran que tiene esta operación de pensamiento "Reto de ideas y conceptos"?

- Estimula la mente y propicia otras maneras de ver las cosas.
- Proporciona un método ordenado para pensar en cómo mejorar objetos o ideas.

Revisaremos el procedimiento que seguimos para aplicar esta técnica. Dígame cuáles fueron los pasos.

1. Explorar el problema o la situación, analizar sus características. Preguntarse por ejemplo: que objetivos cumple, que factores intervienen en su funcionamiento, cómo opera, si es útil, si es funcional, cómo debería ser.

2. Seleccionar una idea o concepto para retarlo.
 3. Contestar la pregunta: ¿Por qué la idea o concepto es así?
 4. Contestar las preguntas: ¿Podría ser la idea o concepto de otra manera? ¿Qué opciones hay para generar una manera diferente de analizar este asunto?
- . Sugerir opciones de solución.

En el libro del alumno se presentan pasos como los que acaban de sugerir. Traten de aplicarlos para resolver el siguiente ejercicio.

Problema 2

Se desea propiciar una manera diferente de ver la publicidad. ¿Qué aspecto retaría y qué cambios sugeriría?

Trabajen en grupos durante 10 minutos. Traten de aplicar el procedimiento y de justificar todos sus pasos. Terminó el tiempo. ¿Cómo aplicaron la técnica?

Exploramos la situación o el problema. Tratamos de describir algunas características de la publicidad, tales como:

Está polarizada y atiende a intereses comerciales de los patrocinadores.

- No orienta al consumidor o al usuario.
- Es un servicio a la comunidad que debería dar apoyo y asesoría.
- En ocasiones utiliza mensajes engañosos que exageran y alteran la realidad.
- Es variada y opera a través de muchos medios de comunicación.
- Utiliza varios estímulos.
- Está en manos de empresas que la usan en su beneficio.
- Entre los aspectos que más influyen en su funcionamiento
- están los relacionados con las empresas, patrocinadores,
- empresarios, artistas, productos, programas de publicidad,
- publicistas, etcétera.
- Luego seleccionamos como concepto para retar "mensajes o contenidos de la publicidad".

- Nos preguntamos por qué es así y observamos lo siguiente:

No hay elementos de presión que obliguen a cambiar la publicidad para ajustarla a otros patrones. No se establecen patrones de funcionamiento, ni se regulan los tipos de mensajes de la publicidad. No se obliga a asignar un porcentaje de publicidad dirigido a educar, favorecer y orientar al público. Los intereses creados impiden introducir cambios. No se ha evaluado el efecto que produciría la publicidad con mensajes diferentes.

La gente está satisfecha con los mensajes publicitarios tal y como son.

No hay competencia que imponga otros patrones.

Luego tratamos de ver si los mensajes de publicidad podrían ser diferentes, si había opciones para analizar de otra manera el problema. Generamos las siguientes ideas:

Que por ley se establezca un porcentaje del tiempo de la publicidad destinado a cumplir con ciertas obligaciones para con el público, tales como orientación en cuanto a productos, protección de sus bienes, normas de uso y consumo, etc. Fomentar una campaña pública para orientar a la publicidad y plantearle retos.

Sugerir a los publicistas algunas ideas útiles para introducir cambios en los mensajes.

Hacer publicidad basada en la oferta y demanda real de los productos.

Limitar los mensajes exagerados v fuera de la realidad. Desviar los intereses del público, crear nuevos gustos, nuevas preferencias en cuanto a contenidos de los mensajes de la publicidad.

problema 3

Seleccione una situación que quiera mejorar y aplíquelo un "Reto de ideas y conceptos" para encontrar opciones de cambio.

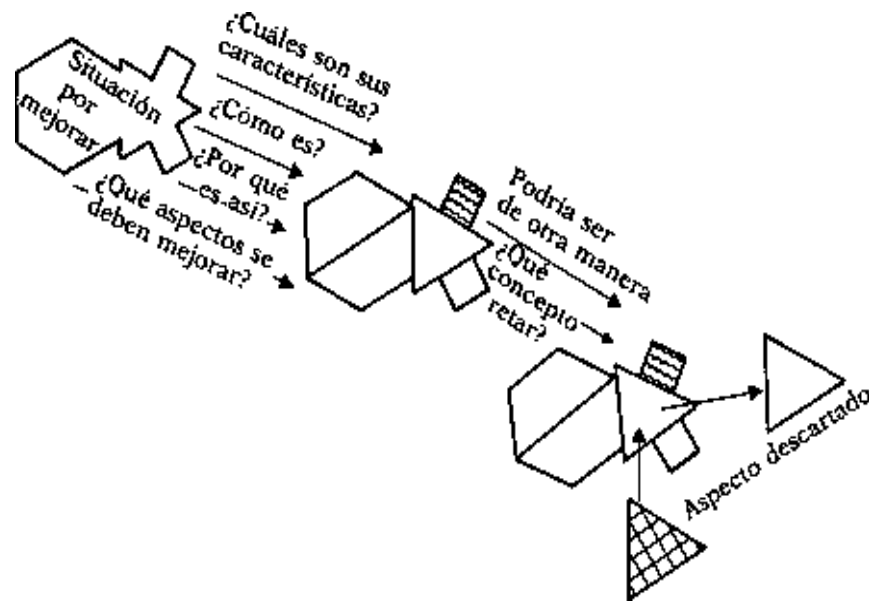
Trabajen en grupos durante 10 minutos y luego comenten sus ideas con sus compañeros.

Cierre

¿Qué opinan de esta técnica?

- Es una técnica fácil de aplicar y contribuye a flexibilizar la mente.
- Nos facilita maneras de buscar ideas diferentes, de pensar de una manera distinta.
- Estimula la creatividad y el pensamiento crítico.
- Nos proporciona un método organizado para desarrollar ideas nuevas.

Esta técnica de pensamiento activa la mente para generar opciones o maneras diferentes de pensar o de mejorar lo establecido. Esta técnica opera en la práctica de la siguiente manera:



Ahora les corresponde mejorar alguna situación que ustedes elijan. Una Idea positiva

¿Quiere alguien explicar el diagrama?

- Se tiene una situación que se desea mejorar.
- Se explora la situación y se divide el problema en partes.
- Se elige el concepto por retar.
- Se piensa si el concepto podría ser de otra manera.

- Se buscan ideas positivas que presenten opciones de cambio y se sugiere reemplazar el concepto retado.

Muy bien, esto es lo que significa el diagrama. Como ven, está de acuerdo con lo que hicimos al retar una idea o concepto.

CUESTIONAMIENTO: ANÁLISIS DE ERRORES Y OPCIONES PARA CORREGIRLOS

Justificación

Muchas veces no basta con tener el hábito de revisar y corregir lo que hacemos, se necesita pensar de manera deliberada y reiterada en "buscar errores" y en "corregir fallas". La repetición y el esfuerzo nos ayuda a "ver" más allá de lo obvio, de lo evidente, y es precisamente en estos detalles donde encontramos las ideas fuera de lo común que tratamos de buscar con esta metodología.

La técnica "Análisis de errores y opciones para corregirlos" consiste en identificar deficiencias de objetos o situaciones y buscar alternativas de cambio que permitan disminuir o suprimir dichas deficiencias. Es una opción para activar la mente y facilitar la generación de ideas no convencionales.

Objetivos

El alumno podrá:

1. Aplicar la técnica "Análisis de errores y opciones para corregirlos" en situaciones donde se necesite explorar otras posibilidades o maneras de ver las cosas.
2. Proceder de manera deliberada y consciente para buscar fallas y generar alternativas de solución.
3. Comprender la necesidad de practicar y desarrollar habilidades para activar la mente.
4. Mostrar progreso en la aplicación y generación de ideas novedosas.

Procedimiento enseñanza-aprendizaje Introducción

En esta lección estudiaremos una nueva técnica de pensamiento que permite

explorar objetos y situaciones, centrando la atención en la búsqueda de fallas o errores y en la generación de alternativas para corregirlos. De ahí el nombre de la técnica "Análisis de errores y opciones para corregirlos".

Análisis de errores y opciones para corregirlos

Observen este objeto (muestre un objeto, por ejemplo, una regla graduada). Piensen ahora en las siguientes preguntas:

¿Qué es un error?

- Algo que no está bien.
- Algo que no está como debería, como es deseable.
- Algo que funciona mal.
- Algo que falta o sobra.

Exactamente, un error es algo que no satisface las normas o los deseos de alguien. Pueden ser excesos, defectos, deficiencias, mal formaciones, mal funcionamiento, etcétera.

Tratemos de contestar la primera pregunta. ¿Qué errores observan en la regla?

- Es muy corta.
- Sus filos no están rectos.
- No tiene filos metálicos, son de madera.
- Los milímetros no están adecuadamente marcados,
- La escala no es uniforme.

¿Cómo contestarían la segunda pregunta?

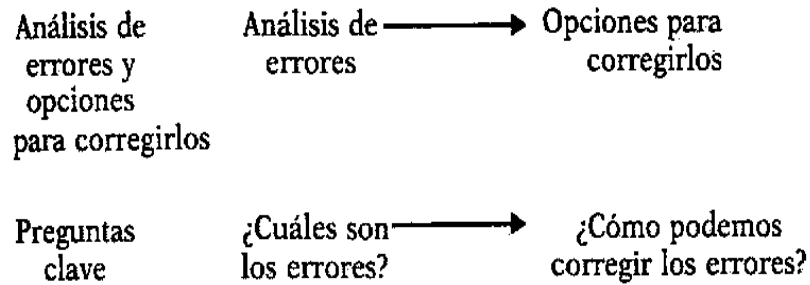
- Podríamos pensar en una regla con filos metálicos, rectos, con graduación en centímetros y milímetros exacta, etcétera.

Bien, esta es una manera de ver las cosas positivamente, observar los errores y pensar en cómo corregirlos. La técnica que nos permite centrar la atención en esta operación de pensamiento se denomina "Análisis de errores y opciones para corregirlos". Es una forma de PO conocida por ustedes, PO-3 y permite generar opciones.

¿Qué hicimos para estimular la mente a pensar en esta operación de pensamiento?

- Formulamos dos preguntas:

Para aplicar la técnica de "Análisis de errores y opciones para corregirlos" realizamos una doble operación de pensamiento: encontrar los errores y buscar las maneras de corregirlos.



Veamos el primer problema de esta sección.

Aplice al salón de clases la técnica "Análisis de errores y opciones para corregirlos".

¿Qué haríamos primero?

- Buscar los errores.
- Hagámoslo.
- Hace mucho calor adentro.
- Se escucha mucho ruido.
- Es reducido.
- El clima artificial no funciona.
- Tiene asientos fijos, es rígido.
- No permite realizar trabajos en grupos.

¿Cuál es la segunda operación?

- Buscar la manera de corregir los defectos.

¿Qué harían para corregirlos?

- Cambiar las mesas.
- Arreglar el clima artificial.
- Colocar aisladores del ruido.

Trabajen durante cinco minutos para resolver el problema 2.

Problema 2

En cada uno de los siguientes casos, identifique un error y diga cómo corregirlo.

<i>Caso</i>	<i>Error</i>	<i>Manera de corregirlo</i>
El transporte colectivo de la ciudad		
La relación padre-hijo		
El texto de biología que se utiliza en clase		
Las clases de matemáticas de la preparatoria		
El trámite de inscripción en su escuela		
Los exámenes de admisión en su escuela		
Las mascotas		
La mentira		

¿Qué resultados obtuvieron?

- El transporte colectivo es sucio, se debería organizar una campaña de aseo y cuidado.
- Los padres a veces son inflexibles con los hijos; se podrían buscar maneras para lograr más comprensión y acercamiento mutuo.
- El texto de biología exige memorización; se podrían complementar con una guía de ejercicios.
- Algunas clases de matemáticas crean mecanización; se podría insistir más en el razonamiento.
- El trámite de inscripción es tradicional; se podría modernizar con computadoras.

- Los exámenes de admisión no se aprovechan para ayudarnos a mejorar; se podría combinar el examen con la orientación académica.
- Las mascotas a veces perjudican la salud; se podría organizar una campaña para comunicarlo a fin de que la gente tome precauciones.
- La mentira crea conflicto por que encubre o porque afirma algo que no sucedió; se podría organizar una campaña de radio para combatir la mentira.

Ahora, tomen cinco minutos para realizar el siguiente ejercicio.

Problema 3

Haga una lista de seis aspectos, objetos o situaciones y aplique a cada uno la técnica "Análisis de errores y opciones para corregirlos".

Permita que los alumnos presenten sus resultados y elogie el esfuerzo realizado.

Realicen el siguiente ejercicio de manera individual.

Problema 4

Aplique a su persona la técnica "Análisis de errores y opciones para corregirlos".

Considere un caso concreto, por ejemplo: sus relaciones sociales con compañeros, amigas o amigos, familia, etcétera.

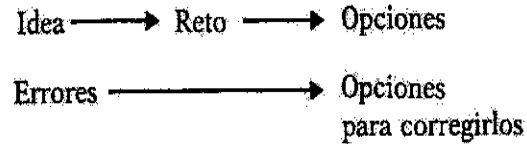
El profesor debe ser cauto. Si hay voluntarios que quieran compartir los resultados lo acepta, en caso contrario no hace comentarios y procede a terminar la clase.

Cierre

¿Qué aprendimos en esta clase?

- Una nueva técnica para activar la mente.

Esta técnica, como la estudiada en la clase pasada básicamente conduce a generar alternativas que permiten mejorar la situación o resolver el problema. Podemos representar esto así:



¿De qué manera se relacionan con la realidad los ejercicios de creatividad que hemos realizado?

- En cada técnica nos preguntamos qué podríamos hacer con las ideas.
- En la mayoría de los casos el último paso es aplicarlos procesos creativos a la solución de algún problema.
- En las lecciones hemos enfatizado la generación de productos creativos.

¿Cuáles serían algunos ejemplos de posibles aplicaciones? Serían para:

- Introducir cambios.
- Generar nuevos productos.
- Mejorar situaciones.
- Dar soluciones originales a los problemas planteados.
- Tratar situaciones desconocidas.

Generar alternativas no convencionales que permitan resolver problemas, tomar decisiones, mejorar el ambiente, convivir mejor con otras personas.

- ¿Qué tipos de activadores utilizamos en esta unidad?
- Activación de los procesos lógicos.
- Introducción de cambios o transformaciones.
- Introducción de discontinuidades.

En el libro del alumno se incluye una lista de posibles técnicas de activación para estimular la creatividad. Tomen tiempo para revisarla.