10 HERRAMIENTAS PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD

http://educarparaelcambio.com/2014/03/01/10-herramientas-para-mejorar-la-creatividad/

En el último post, aprovechando un texto del premio Nobel Santiago Ramón y Cajal, definimos el **Pensamiento Divergente**, el **Pensamiento Lateral**, como un pensamiento **MODIFICABLE**, **DESARROLLABLE** y **MEJORABLE**. En esta ocasión vamos a tratar dicho proceso de mejora a través de las **habilidades** de este tipo de pensamiento y cómo ampliarlo con **actividades / técnicas concretas**.

Saliendo del encuadre

Hablar de **Pensamiento Divergente** es hablar de autores como **Ayueva**, **Guilford**, **Amabile**, **De Bono**, **Sternberg** o **Lubart**. Exponiendo las teorías y aportaciones de cada uno de ellos tendremos una idea más completa acerca del Pensamiento Divergente, imprescindibles para los que quieran profundizar en este campo.

En primer lugar, debemos tener en cuenta **4 procesos o habilidades del Pensamiento Divergente** universalmente aceptados:

1) ***Fluidez****:* Aptitud de un sujeto para producir gran número de ideas.

2) ***Flexibilidad****:* Aptitud de un sujeto para producir respuestas muy variadas correspondientes a diferentes dominios.

3) ***Originalidad****:* Aptitud de un sujeto para producir ideas fuera de lo común.

4) ***Elaboración****:* Aptitud de un sujeto para desarrollar, ampliar y mejorar las ideas.

El **Pensamiento Divergente** no es algo **hermético**, **inerte**, **estático** o **definitivo**, más bien es todo lo contrario, es decir, podemos mejorarlo, adaptarlo, etc. con objeto de conseguir una mayor habilidad que nos permita resolver problemas de una forma más sencilla. En esta línea son varios los autores y estudios que desarrollan una serie de programas encaminados al desarrollo de este tipo de pensamiento.

Así pues, a la hora de desarrollar las habilidades del pensamiento divergente y creativo, el doctor **Pedro Allueva**, especialista en Psicología educativa, propone una serie de **7 puntos a tener en cuenta** para elaborar un programa destinado a tal fin:

1) Estimular las actitudes favorables hacia la creatividad.

2) Eliminar las barreras a la creatividad.

3) Crear el clima adecuado para el desarrollo de la creatividad.

4) Fomentar estilos cognitivos favorecedores del desarrollo de la creatividad.

5) Utilización adecuada de los recursos que tiene el sujeto.

6) Enseñar estrategias para el desarrollo de habilidades creativas.

7) Reforzar positivamente las situaciones creativas.

Al igual que conviene fomentar situaciones y acciones que favorezcan el desarrollo creativo y de habilidades de Pensamiento Divergente, es necesario **evitar o minorar en la medida de lo posible acciones que lo inhiben**. Algunas pueden ser:

a) Presiones conformistas.

b) Actitudes autoritarias.

c) Excesiva exigencia de racionalidad.

"Cada uno de nuestros jóvenes tiene una idea que merece ser expresada. Una idea creativa que quiere tomar forma y una oportunidad de emprendimiento que busca cómo hacer del mundo un mejor lugar y somos nosotros los llamados a potenciar en nuestros jóvenes ese espíritu".

John Kao

A continuación relaciono y describo brevemente una serie de **técnicas que permiten desarrollar habilidades de Pensamiento Divergente y la creatividad**.

1) ***BRAINSTORMING:***

También llamada tormenta o lluvia de ideas. Fue desarrollada por **Alex Faickney Osborn** a finales de los años 30 y publicada en su libro llamado ***"Applied Imagination"***. Descubrió que en un proceso de búsqueda de ideas creativas el grupo generaba más y mejores que la suma de los trabajos individuales, de forma independiente.

La tormenta de ideas se trata de una técnica de trabajo grupal para el surgimiento de nuevas y originales ideas sobre un problema o tema concreto. Consta de **dos fases:**

El objetivo de la **1ª fase** es encontrar o proponer ideas que posteriormente puedan ser desarrolladas e implementadas. Técnicamente se busca la cantidad sin pretensiones de calidad y se valora la originalidad.

Es importante tener en cuenta que en esta fase **no existe filtro lógico, analítico, selectivo, crítico ni formal**. Se aplaza el juicio considerando toda idea válida, ya que la observación juiciosa mata prematuramente la idea, por ejemplo por considerarla inviable, inútil o disparatada. De este modo se impediría que las ideas generen, por analogía, más ideas, y además se inhibiría la creatividad de los participantes.

Cada persona debe aportar una idea por ronda.

En la **2ª fase** se busca mejorar o desarrollar las ideas obtenidas en la anterior y al mismo tiempo, se pueden agregar nuevas ideas.

Para que ambas fases sean lo más productivas posibles es primordial que el **ambiente** del grupo-clase sea lo más **relajado** y distendido posible. Uno de mis ejercicios favoritos para entrenar el pensamiento lateral es hacer un Brainstroming con los ***posibles usos de una caja de cartón, de un clip, o de una pelota de golf,*** el resultado es siempre sorprendente.

2) ***SINÉCTICA:***

La palabra Sinéctica, de origen griego, significa **"unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes"**. Esta capacidad de unir elementos diferentes y aparentemente irrelevantes es propia de la personalidad creativa. Esta técnica fue creada por **William J.J. Gordon.** En sus propias palabras definía la Sinéctica de la siguiente manera "el proceso creativo como la actividad mental desarrollada en aquellas situaciones donde se plantean y se resuelven problemas, con el resultado de invenciones artísticas o técnicas". La Sinéctica es, en definitiva, un método de búsqueda de ideas en grupo, pero con la posibilidad de introducir un tema ajeno al que se explora.

También se trata de una técnica grupal, en la cual es muy conveniente un grado óptimo de comuncacicón efectiva en el grupo, y consta de los siguientes **pasos**:

1. El profesor o cliente **plantea el problema** al grupo-clase.
2. El grupo en primer lugar hace un **primer análisis** mediante una recolección de información preguntando al profesor o cliente sobre el problema.
3. El grupo **reformula el problema** de distintas formas para asegurarse haberlo comprendido en su totalidad, se utiliza la paráfrasis y descomposición del problema en subproblemas o subrpoductos mediante analogía, metáforas o identificaciones que constuituyen los hitos que se deberían alcanzar para solucionar el problema.
4. El profesor o cliente **escoge** una de las formas como la **formulación final del problema.**
5. El grupo presenta dos o tres **soluciones.**
6. El profesor o cliente escoge una de ellas y hace algunos comentarios positivos y algunas **dudas o consultas**.
7. El grupo propone dos o tres **soluciones** para superar las dudas.
8. El profesor o cliente selecciona una solución y a partir de aquí se repiten los pasos 6 y 7 hasta que el cliente queda satisfecho.

3) ***TÉCNICA 6-3-5:***

También llamada **Brainwriting,** es un método desarrollado por **Bernd Rohrbachv** en 1968, similar al Brainstorming.

Esta técnica grupal consiste en, por equipos de **6 personas,** hacer que cada persona, de forma independiente, aporte mínimo **3 ideas** cada **5 minutos** durante 30 minutos que dura la sesión, resultando un total aproximado a 108 ideas en la sesión completa. De esta manera se generan ideas a partir de las de los otros miembros del equipo.

Al igual que en la tormenta de ideas, lo importante es la cantidad de las mismas y no tanto su calidad. Como ya hemos visto, el **poder colaborativo** en el proceso creativo de ideas es muy potente. La **sinergia** que se produce con esta técnica es especialmente interesante ya que no se trata de una atmósfera tan abierta como sucedía en el grupo-clase del Brainstorming.

4) ***MAPAS MENTALES:***

Esta es una técnica creativa o herramienta del pensamiento desarrollada por **Tony Buzan** en su libro **"Use Your Head"** 1974, que tiene como principal aplicación **la generación de ideas por medio de la relación y asociación.** La elaboración de un mapa mental comienza por colocar en el centro de una hoja en blanco la idea principal y luego rodearla, en todas direcciones, por temas subsidiarios (**palabras o imágenes claves**), sin pensar, de forma automática pero clara. Se utiliza para la **generación**, **visualización**, estructura, y clasificación taxonómica de las ideas.

También sirve para planificar, organizar y como **técnica de estudio**, memorizando la información visualmente. Actualmente existen numerosas **herramientas online gratuitas** para la creación de estos **mapas** mentales o

CONCEPTUALES (como prefiero llamarlos), si bien mi recomendación profesional es que los alumnos los elaboren a mano en tamaño A4 o A3 apaisado con diferentes materiales, colores, iconos, imágenes, etc. para trabajar transversalmente el diseño y dibujo. No considero indispensable que las ramas sean siempre curvas como dice el propio Tony Buzan en el siguiente vídeo, aunque sí es cierto que lo orgánico es más fácil de recordar. Lo que sí ayuda para facilitar la asociación y conexión entre ideas o conceptos es anotar una única palabra por rama.

5) ***SLEEPWRITING:***

Esta técnica nos permite aprovechar **el poder creativo del sueño** y crear mientras se duerme. Numerosos científicos y poetas dan cuenta de que en los momentos de sueño es mayor la probabilidad de que las imágenes surgidas se conviertan luego en ideas originales que lleven a resolver problemas reales. Esto es así, ya que el inconsciente se manifiesta con mayor facilidad y se dejan de lado los bloqueos existentes en la conciencia.

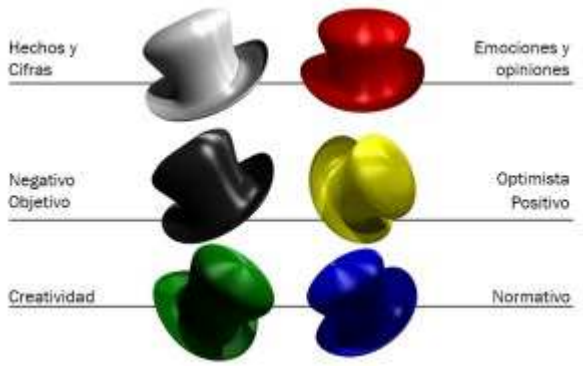
6) ***6 SOMBREROS:***

Este método se basa en una propuesta del psicólogo **Edward de Bono**, desarrollada en su libro **"Six Thinking Hats"** quién nos invita a convertirnos en pensadores, a asumir el rol de pensadores, mediante la utilización de seis sombreros de diferentes colores.

Cada uno de estos sombreros corresponde a un momento parcial del proceso complejo que sigue el pensamiento creativo en la búsqueda de soluciones. Ningún sombrero tiene mucho significado por sí solo, sino que cada uno de ellos está relacionado con los otros (aquí hay una explicación más detallada de la técnica).

Cada sombrero representa la necesidad de visualizar el problema desde ángulos distintos. Y lo más interesante de todo es que la persona, el alumno, reconoce deficiencias en el modo en que afrontamos, encaramos un problema (habitualmente de forma lineal, inductiva, lógica, vertical, analítica, formal y estructurada en fases) y lo rectifica.

El propósito de los sombreros es **simplificar el desarrollo del pensamiento**, utilizando las distintas maneras de pensar en forma alternativa, en lugar de intentar hacer todo a la vez. De Bono sostiene que el mayor enemigo del pensamiento es la complejidad, que inevitablemente conduce a la confusión.



7) ***SCAMPER:***

Técnica desarrollada por **Bob Eberle** en 1997 y publicada en su libro **"Scamper On: More Creative Games and Activities for Imagination Developemnet"**. De manera escueta, se trata de una lista de chequeo, donde se generan nuevas ideas al realizar acciones sobre una idea base.

Con esta técnica se trabaja la **cuarta habilidad del Pensamiento Divergente**, que veíamos al principio de este post, la ***Elaboración:*** Aptitud para desarrollar, ampliar y mejorar las ideas.

Así pues, es una técnica principalmente de mejora de una idea existente, cualquiera que fuera la naturaleza de la misma (producto, servicio, proceso…).

La metodología de esta técnica consiste en la búsqueda de nuevas ideas basándose en las respuestas a una serie de preguntas clasificadas en **7 acciones de mejora**. Para responder a esta lista realizaremos el ejercicio mental de pensar en cambios que den lugar a nuevas ideas.

Las 7 acciones de mejora son:

1) **S**ustituir.

2) **C**ombinar.

3) **A**daptar.

4) **M**odificar.

5) **P**oner en otros usos.

6) **E**liminar.

7) **R**eformar.

Se formularán preguntas relacionadas con cada una de las acciones y se anotarán las nuevas ideas surgidas. Finalmente se revisarán y filtrarán los cambios propuestos para que se adapten al criterio de la solución. A continuación algunos **ejemplos de preguntas:**

1) **S**ustituir: ¿Qué puedo sustituir para bajar costos? ¿Qué no puedo sustituir? ¿Qué elemento puedes sustituir para eliminar complejidad del sistema? ¿En otro sitio?…

2) **C**ombinar: ¿Qué combinación de elementos generaría una reducción de costos? ¿Qué ideas se pueden combinar? ¿Qué puedes combinar internamente o con un factor externo? ¿Qué ideas se pueden combinar para multiplicar los usos?…

3) **A**daptar: ¿Cómo lo puedes adaptar para añadir otra función? ¿Qué ideas se pueden adaptar para que sea accesible a más personas? ¿Qué otra idea se parece a esta? ¿Qué te sugiere ese parecido? ¿En qué diferentes contextos se puede incluir el concepto?…

4) **M**odificar: ¿Qué se puede modificar? ¿Otra forma geométrica?¿Otros materiales? ¿Otro diseño? ¿Otro embalaje? ¿Otros colores? ¿Otra frecuencia? ¿Características adicionales? ¿Qué aplicación/parte puede ser modificada para reducir costos? ¿Cómo lo podemos alterar para mejorarlo? ¿Qué se puede modificar?…

5) **P**oner en otros usos: ¿Qué otros usos puede tener? ¿Para qué más se podría usar? ¿Hay nuevas maneras de usarlo tal como es o está? ¿Existe algo parecido en la naturaleza? ¿Qué te recuerda su forma, función…? ¿A qué se parece?…

6) **E**liminar: ¿Qué función puede ser o no eliminada? ¿Si eliminas una característica como el color, el costo disminuye? ¿Cómo hacerlo más eficiente? ¿Se pueden eliminar las reglas? ¿Qué hay que no sea necesario?…

7) **R**eformar: ¿Qué otras organizaciones podrían ser mejores? ¿Intercambiar componentes, partes, funciones, sistemas? ¿Un modelo diferente? ¿Otra secuencia? ¿Cambiar el orden?…

8) ***CRE-IN:***

Esta técnica permite que cada persona desde su interior pueda generar una fuerza creativa e innovadora que le ayude a crear situaciones positivas. Es muy particular, ya que se basa en un conjunto de diferentes metodologías destinadas a la búsqueda interna de la paz, la reflexión, la concentración y el relax, entre otros, con el objeto de generar una **actitud más imaginativa** y **desestructurada**.

Se trata de una **Relajación Creativa** que se basa en el principio de que estar relajado favorece nuestra imaginación. Así, podemos utilizarla como complemento de otras técnicas para lograr mayor efectividad en la generación de ideas.

9) ***IMAGINERÍA:***

Técnica basada en una de las herramientas de **PNL, Programación Neurolingüística (herramienta primordial de coaching),** utilizada para trabajar el **nivel neurológico** de las **CAPACIDADES** personales. Otras herramientas para trabajar dicho nivel son la **visualización de éxito** y el **círculo de excelencia**, aunque de estas no hablaremos hoy.

Entendemos por **capacidades** personales las **COMPETENCIAS** que necesito poner en práctica para conseguir mi **OBJETIVO.** **El coaching sin objetivo no existe.**

También conocida como la **imaginería** de **Walt Disney,** uno de los artistas más influyentes del siglo XX, quien la utilizaba para la mejora/desarrollo de sus proyectos. Consiste en la realización de preguntas desde tres diferentes Yo´s:

- **Yo soñador:** Este Yo realiza preguntas positivas de mejora/cambio de la idea o proyecto desde la creatividad e imaginación. Son preguntas libres, expansivas, desde la diferencia, no existe filtro lógico. Ideas disparatadas en términos positivos. Nuevas opciones y alternativas. Por ejemplo: *¿y si al diseño del taburete le añades un soporte para smartphone?*
- **Yo realista:** Realiza preguntas objetivas en cuanto al desarrollo de la idea, temporales (inicio, desarrollo, mantenimiento) y de control de calidad. Transforma la idea en expresiones concretas.
- **Yo crítico:** Realiza preguntas analíticas con filtro selectivo y formal. Se trata de una evaluación constructiva, no destructiva. Preguntas de necesidades de ejecución, realización o puesta en práctica (¿qué podría suceder si…?). Por ejemplo: *¿Qué te falta para montar ese Youth Summer Coaching Camp? ¿Permisos administrativos? etc.*

Haz click en la imagen para ver ampliada la **infografía**.

A continuación el famoso relato ***"Aprendí y decidí"*** atribuido a Walt Disney:

10) ***REFUERZO / RECOMPENSA:***

El refuerzo positivo o recompensa es otra técnica basada en la **PNL**, en esta ocasión utilizada para trabajar el **nivel neurológico** del **COMPORTAMIENTO**.

Entendemos por **comportamiento** la **conducta** individual libremente elegida, las **acciones y reacciones**, en definitva, lo que **hago**. Se trata de un nivel neurológico superficial (entendido como no profundo) de la personalidad y es claramente entrenable, mejorable. Este refuerzo no se trata del **condicionamiento operante** de **B. F. Skinner** (más información **aquí**) ni **clásico** de **Iván Pávlov** (más información **aquí**).

Basada en las investigaciones de **Gregory Bateson**, científico social famoso por su libro *"Steps to the Ecology of the Mind" de 1972,* con **entrenadores de delfines** que actuaban en público en el Instituto de Investigación Marina de Hawaii.

Resumiendo la técnica en pocas palabras diríamos que consiste en reforzar positivamente la innovación, la creatividad al resolver un problema. No se trata de premiar la eficacia sino la originalidad e iniciativa.

Su técnica, conocida como la **parábola de la marsopa o delfín** viene maravillosamente explicada en el siguiente enlace, pincha **aquí**.

Añadir por último que esta herramienta no contempla el refuerzo negativo o castigo para modificar conductas. Esta técnica es intensamente aplicable a nuestro trabajo como docentes o en la forma de comportarnos, de educar, a nuestros hijos/as.

11) THE THINKERS KEYS O LAS LLAVES DEL PENSAMIENTO de Tony Ryan:

La propuesta del australiano **Tony Ryan** en su libro ***"Thinkers Keys: A powerful program for teaching children to become extraordinary thinkers"*** consiste en **cómo crear rutinas del pensamiento efectivas** mediante la ayuda en el aula de **20 diferentes llaves** que **"abren" el pensamiento al proceso crítico y creativo**. Especialmente indicado para alumnos entre 8 y 14 años, Ryan hace dos grandes clasificaciones por colores de las llaves según la esencia de la estrategia o proceso del pensamiento:

- **Llaves moradas**: **desarrollo del pensamiento crítico.** Sirven para investigar, para la organización y programación personal, para el desarrollo de planes de acción, para la reflexión…
- **Llaves naranjas**: **desarrollo del pensamiento creativo.** Por ejemplo para generar nuevas ideas, para ampliar los límites de la creatividad personal, para modificar el punto de vista…

Llaves que abren el pensamiento lateral o divergente.

Este manojo de 20 específicas llaves es una **metáfora** muy potente y kinestésica que a los niños les encanta; las llaves son, en definitiva, estrategias para desarrollar el **pensamiento crítico y creativo**, una efectiva herramienta para la **enseñanza de las destrezas del pensamiento**.

En esta misma línea, se sitúan otros autores que admiro, grandísimos referentes de primer orden como **Robert J. Swartz**, **Arthur L. Costa** y **Rebecca Reagan,** creadores del **Aprendizaje Basado en el Pensamiento** (**Thinking Based Learning**).

Múltiples estrategias del pensamiento.

3 Características importantes del **Aprendizaje Basado en el Pensamiento:**

1. El **desarrollo del pensamiento** no es opcional, o una *extra ball* de la partida de la **educación integral, l**a **calidad** con la que desarrollemos nuestro **pensamiento** definirá la **calidad** de nuestro **aprendizaje**.
2. El aprendizaje basado en el pensamiento debe estar **integrado** en el **contexto** curricular del área concreta, no de una forma aislada. Integrado en el contexto es como se construye un aprendizaje significativo de las habilidades del pensamiento, si no, se olvida.
3. La **secuenciación** de las diferentes llaves es clave para el **éxito** de esta metodología. Por ejemplo para resolver una cuestión o problema la secuenciación de llaves morada – naranja – morada: *La pregunta – El brainstorming – La decisión* facilitará la eficacia de la metodología.

"The quality of learning will be determined by the quality of thinking"

Tony Ryan

Las 20 llaves del pensamiento:

1. LA PREGUNTA: Todo comienza con una respuesta. Debéis hacer preguntas que tengan esa respuesta planteada. *Por ejemplo "medianoche"*.

2. LA INVERSA: Haz una lista de cosas con respecto al tema dado que no se puedan hacer o que nunca puedan suceder. Escribe frases que empiecen por: "No se puede…" "Nunca…" "No he…" Por ejemplo *animales que nunca hayas visto en el mar…* o *cosas que nunca hayas visto en Australia… o cosas que nunca podrás fotografiar… o 5 sonidos que nunca hayas oído.*

3. BRAINSTORMING: Plantea un problema o cuestión (siempre empezar el planteamiento por: ¿Cómo…? o ¿Cómo harías…?) que necesite ser resuelto y usa la técnica del Brainstorming de **Alex Faickney Osborn,** descrita en un anterior post, pincha aquí, para generar posibles soluciones. *Por ejemplo, ¿cómo harías para convencer a la gente a no usar el transporte privado para ir sus trabajos?*

En este vídeo el mismo **Tony Ryan**, introduce la metodología de las **20 Thinkers Keys**, y apunta **3 claves** de la **enseñanza de las destrezas del pensamiento o del *Teaching Thinking.***

Abrir el pensamiento al proceso crítico y creativo.

4. USOS DIFERENTES: Pon la imaginación a trabajar y haz una lista de todos los posibles usos que se te ocurran para un objeto. *Por ejemplo un clip de papelería, una cuchara, una caja de cartón, un palo de helado, una nariz roja de payaso…*

5. CONSTRUIMOS: Consiste en plantear tareas de construcción utilizando materiales limitados, disponibles y al alcance en dicho momento, *por ejemplo, construir la estructura estable más alta con 10 pajitas y 4 gomas, o con 8 espaguetis y 1 rollo de celo.*

6. LOS INVENTOS: Desarrolla inventos que estén construidos de una manera inusual. El primer paso puede ser croquizar el proyecto, dibujándolo a mano alzada para diseñar su posible construcción. *Por ejemplo inventar un robot o monstruo con botellas de plástico, cerillas, pelotas, rollos de cartón, algo comestible…*

Las llaves del pensamiento: un nuevo enfoque.

7. RELACIONES FORZOSAS: Los alumnos deben pensar posibles soluciones a un problema considerando los atributos de objetos dispares. *Por ejemplo, bajar una cometa que se ha colgado en un árbol con objetos extraños…*

8. LAS DESVENTAJAS: Elije un objeto o una actividad y haz una lista de desventajas. Después haz una lista eliminándolas o haciendo propuestas de corrección de estas desventajas conectándolas entre ellas de alguna manera. *Por ejemplo para un tenedor, una piscina, un paraguas o un parque infantil.*

9. LAS ALTERNATIVAS: Los alumnos hacen una lista de formas de completar una tarea sin usar herramientas normales. *Por ejemplo, lavarse los dientes sin cepillo, cortar el césped sin cortacésped, tostar pan sin tostadora o pintar un mueble sin pinceles.*

10. LA COMBINACIÓN: Haz una lista con los atributos de objetos diferentes, uno del tema concreto que estéis trabajando y otro ajeno. Después combina los atributos en un solo objeto. *Por ejemplo de una trampa para ratones y una hoja de árbol.*

11. EL ALFABETO: Los alumnos hacen una lista de palabras, de la A a la Z, que tengan cierta relevancia con respecto a una categoría dada en un área de estudio.

Tantos candados como habilidades o destrezas del pensamiento.

12. LA IMAGEN: Mira ese dibujo o imagen, no relacionada directamente con el tema o área de estudio y haz las conexiones posibles. Haz una lista de 10 cosas que la imagen pueda representar. *Como dibujo, para potenciar el resultado, lo ideal son diagramas simples (círculos, polígonos… con alguna variación esquemática).*

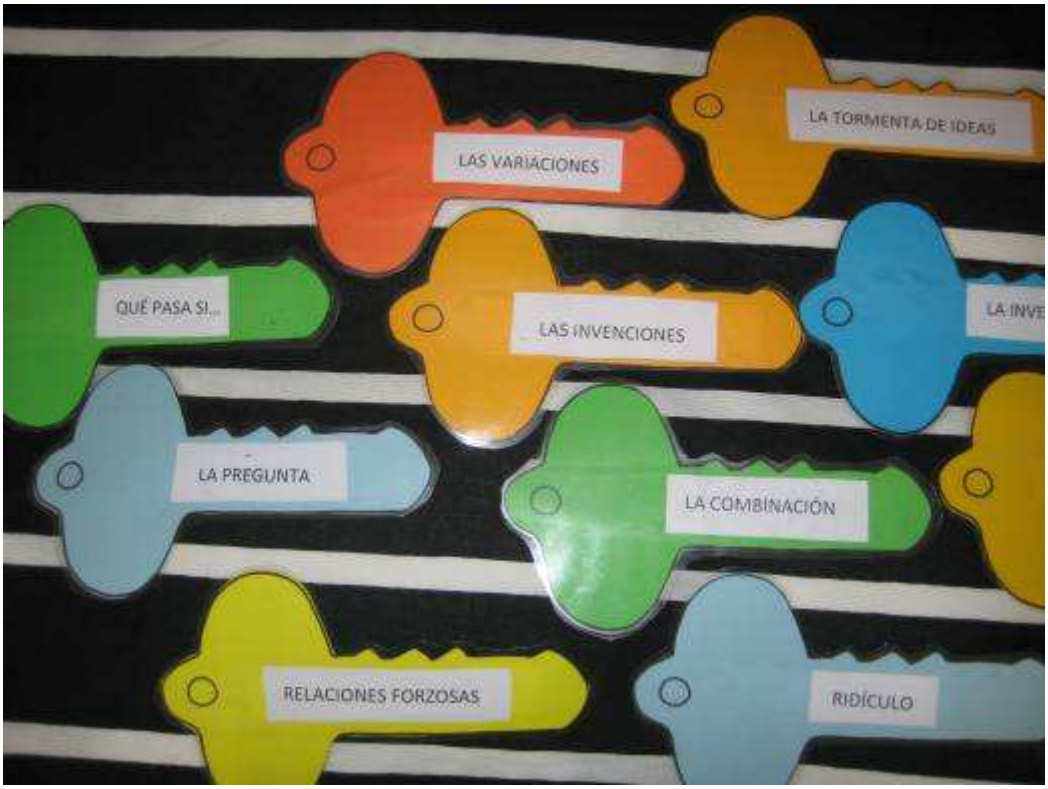
La calidad del aprendizaje se apoya en la calidad del pensamiento.

13. RIDÍCULO: Se te ha planteado una frase ridícula, sin sentido que parece imposible llevar a cabo. Intenta hacerla realidad dándole fundamento. *Por ejemplo que un astronauta diga: "robémosle unas estrellas al cielo" o que el Gobierno de un país regale un coche nuevo a cada contribuyente por pagar sus impuestos.*

14. ¿QUÉ PASA SI…?: Con un tema concreto se puede responder a esta pregunta siendo serio o frívolo. Es práctico que el grupo-clase elabore un **mapa conceptual** (técnica de **Tony Buzan**, explicada en este post: pincha aquí). *¿Qué pasaría si el precio del petróleo se duplicara? ¿Qué pasaría si el nivel del mar subiera 3 metros en el planeta? ¿Qué pasaría si todos los coches se convirtieran en skateboards?*

15. EL M.A.C.: Siguiendo el acrónimo (M: mayor, A: añadir, C: cambiar/quitar) reinventa o diseña objetos del día a día. *Por ejemplo para una bici o una tabla de surf.*

16. INTERPRETAMOS: Describe una situación poco corriente o inusual. Pide a los alumnos que piensen en diferentes explicaciones o posibilidades para la existencia de esa situación. *Por ejemplo, te encuentras a tu vecino desnudo con la toalla alrededor de la cintura, el pelo teñido de verde, fuera de su casa y sin poder entrar en su piso.*



Algunas de las llaves de Tony Ryan.

17. LO COMÚN: Escoge dos objetos que no tengan nada en común e intenta buscar las posibles relaciones entre ellos. *Por ejemplo el Museo del Prado y el pico Monteperdido del Pirineo.*

18. EL MURO DE LADRILLOS: Toma la situación planteada que es incuestionable, y ofrece alternativas para romper el muro. *Por ejemplo, el Gobierno necesita recaudar impuestos para pagar los servicios básicos.*

19. LA PREDICCIÓN: Partiendo de una situación dada haz todas las predicciones que se te ocurran. *Por ejemplo, predecir cómo serán los colegios dentro de 200 años… o qué fuente de energía usarán los coches del futuro… o qué tareas del hogar habrán desaparecido en el futuro…*

20. LAS VARIACIONES: Palabras clave, ¿de cuántas maneras puedes…? *Por ejemplo, ¿de cuántas maneras puedes lavar a un elefante? ¿hacer nuevos amigos? ¿encender la TV? ¿pintar una casa?*

“No camines delante de mí, puede que no te siga. No camines detrás de mí, puede que no te guíe. Camina junto a mí y sé mi amigo”

Albert Camus y el Coaching Educativo.

CONCLUSIÓN:

Intentar relegar al **Pensamiento Divergente** a un segundo plano es frenar el desarrollo del Pensamiento de una persona, es evitar mejorar las habilidades necesarias para resolver problemas de una forma más eficiente.

El Pensamiento Divergente y la creatividad no es algo que sólo unos pocos poseen (Mozart, Picasso, Miguel Ángel, Leonardo…), **cualquier persona con desarrollo cognitivo normal posee potencial creativo y posibilidad de desarrollarlo, mejorarlo.**

Es más importante cómo se utilizan las aptitudes del Pensamiento que un alto nivel de Cociente Intelectual por sí sólo.

Para terminar, como siempre, una de mis citas preferidas:

“La creatividad consiste en aportar herramientas para cumplir los sueños, en vez de solamente soñar”

Robert Dilts

PRENSA:

Este artículo fue publicado el día 3 de diciembre a doble página en el diario **Heraldo de Aragón**; dentro del **Heraldo Escolar** de los miércoles, uno de los suplementos educativos más longevos y reconocidos de España.