



Supuestos

Modelo diseñado para aumentar la capacidad de resolver problemas, la expresión creativa, la empatía y el discernimiento en las relaciones sociales. Gordon basa la sinéctica en cuatro ideas:

1. La creatividad desempeña un papel importante en las actividades cotidianas.
2. El proceso creador puede ser descrito y es posible entrenar directamente a las personas para que sean más creativas, más ilógicas
3. La invención creadora es similar en todos los campos y nos proporciona la oportunidad de abordar de forma diferente una tarea cuando las viejas soluciones no funcionan.
4. Individuos y grupos generan ideas de una forma similar.

Presupuestos de la psicología de la creatividad:

1. Podemos aumentar la capacidad creadora trayendo a la conciencia el proceso creador.
2. El componente emocional es más importante que el intelectual, y genera pensamientos flexibles que propician el surgimiento de ideas nuevas. Si sumamos lo racional y lo irracional aumentamos las probabilidades de generar nuevas ideas.
3. Los aspectos irracionales pueden comprenderse y controlarse conscientemente. **EL OBJETIVO DE LA SINÉCTICA ES LOGRAR ESTE CONTROL MEDIANTE EL USO DE LA METÁFORA Y LA ANALOGÍA**

Principios de intervención

Impulsar la expresión franca, no racional, creadora. Presentar modelos, si es necesario.

- Aceptar todas las respuestas de los estudiantes.
- Seleccionar analogías y metáforas que ayuden a los alumnos a: relacionar las ideas de un contenido conocido con las que pertenecen a un nuevo contenido, o a considerar un contenido que le es familiar desde otra perspectiva. Tres tipos de analogías se usan como base de los ejercicios sinécticos:

Analogía personal: el estudiante se convierte en una parte del objeto a comparar; tiene cuatro niveles

1. Descripción de los hechos en primera persona.
2. Identificación con la emoción en primera persona.
3. Identificación empática con un ser viviente.
4. Identificación empática con un objeto inorgánico.

Analogía directa: comparar entre dos objetos o conceptos, trasponer una situación problemática real a una situación diferente con el objeto de presentar una nueva visión de la idea.

Analogías contrapuestas: descripción de un objeto por medio de dos palabras que se oponen o contradicen.

Los tres tipos de metáforas configuran la base de la secuencia de actividades en el modelo: Pueden usarse separadamente con grupos, como preparación para el proceso creativo, denominándolo **ejercicios de ampliación**. Estos ejercicios sirven para enseñar a los alumnos el proceso inherente al pensamiento metafórico cuando se les pide que resuelvan un problema, inventen un diseño o exploren un concepto. Deben responder a ideas como:

Analogías directas: ¿en qué se parece un libro a una natilla?

Analogías personales: Imaginen que son su libro preferido: Descríbanse a sí mismos.

Analogías contrapuestas: ¿cómo es un libro tímido y agresivo?



Secuencia de tareas



Estrategia 1. Crear algo nuevo. Diseñada para que lo familiar resulte extraño, empleando analogías para generar la distancia conceptual	
PROFESORADO	ALUMNADO
FASE 1: Descripción de la condición presente.	
- Hace que los alumnos describan la situación tal como la ven ahora. - Evita los análisis y conclusiones prematuras	- Describen la situación tal y como la ven.
FASE 2: Analogía directa	
- Induce a los alumnos a hacer analogías directas.	- Sugieren analogías directas, eligen una y la indagan (o describen) con más detalle.
FASE 3: Analogía personal	
- Induce a los alumnos a hacer analogías personales.	- Se “convierten” en la analogía de la fase 2
FASE 4: Analogías contrapuestas	
-Le pide a los alumnos que hagan analogías contrapuestas con las fases 2 y 3.	- Toman las descripciones de las fases 2 y 3, sugieren varios conflictos condensados y seleccionan uno.
FASE 5: Analogía directa	
- Induce a los alumnos para que hagan analogías directas.	-Elaboran y seleccionan otra analogía directa, basada en el conflicto condensado.
FASE 6: Volver a examinar la tarea original	
- Hace que los alumnos retomen la tarea o problema original y usen la última analogía y/o toda la experiencia sinéctica.	- Retoman la tarea inicial y usan la última analogía.



Secuencia de tareas



Estrategia 2. Convertir lo extraño en familiar. Diseñada para que las ideas nuevas y poco familiares se vuelvan más significativas. La analogía se emplea para analizar, no para crear distancia conceptual	
PROFESORADO	ALUMNADO
FASE 1: Información sustantiva.	
- El docente brinda información sobre un nuevo tema.	- Observa, escucha.
FASE 2: Analogía directa	
- Sugiere una analogía directa y los alumnos deben describirla.	- Describen analogía directa.
FASE 3: Analogía personal	
- Induce a los alumnos a “convertirse” en la analogía directa.	- Se convierten en la analogía que eligieron.
FASE 4: Comparar las analogías	
- Induce a las alumnos a comparar analogías.	- Identifican y explican las similitudes entre el nuevo material y la analogía directa.
FASE 5: Explicar las diferencias	
- Induce a explicar diferencias.	- Explican dónde no corresponde la analogía.
FASE 6: Análisis	
- Pide que se vuelva a analizar el tema original.	- Vuelven a analizar el tema original según sus propios términos.
FASE 7: Generar analogías	
- Pide que generen analogías.	- Aportan su propia analogía directa y exploran las similitudes y diferencias

Modelo Sinéctico

Competencias del docente

Cohesión y creatividad grupal.

-Herramientas para el pensamiento metafórico y dominio del método sinéctico.

-Capacidad para resolver problemas y para aceptar lo extravagante y lo insólito.

- Sabe utilizar lo irracional para estimular a los estudiantes

- Acepta todas las respuestas del alumnado sin emitir juicios.



Condiciones de aplicación



Los métodos sinécticos pueden aplicarse a todas las edades y en todas las áreas curriculares, tanto en las ciencias como las artes.

En el aula se pueden aplicar a la discusión entre docentes y alumnos y también a los materiales confeccionados por el docente para los estudiantes.

La clase exige un lugar de trabajo propio y un entorno donde se valore y se emplee la creatividad.

El aula típica satisfará las necesidades de este modelo pero en algunas de las actividades sinécticas tal vez sea preciso formar grupos pequeños de alumnos.

No es obligatorio registrar por escrito los productos o vehículos de la actividad sinéctica: éstos pueden ser orales o tomar la forma de pinturas y gráficos, de dramatizaciones o de cambios de comportamiento.

Cuando se emplea la sinéctica para considerar problemas sociales o de conducta sería aconsejable percibir el comportamiento imperante en la situación antes y después de la actividad sinéctica y así observar los cambios.

También resulta interesante seleccionar modos de expresión que contrasten con el tema original, pintar el cuadro de un prejuicio o de una discriminación. El concepto es abstracto, pero la forma de expresarlo es correcta.

Posibles aplicaciones del proceso creativo: escritura creativa, estudiar problemas sociales, resolución de problemas, creación de un diseño o producto, ampliar perspectivas de conceptos.

Sistema social



Modelo moderadamente estructurado.

El docente da comienzo a las fases y orienta en el uso de los mecanismos operacionales pero las respuestas de los alumnos son totalmente libres.

Se alientan, como normas, la creatividad y el “juego de la fantasía”.

Las recompensas son internas, derivadas de la satisfacción que depara la actividad de aprendizaje.

Requiere de un entorno social que estimule la creatividad y utilice grupos de cohesión

Recursos didácticos



No se requiere de ningún dispositivo especial de soporte.

La clase exige un lugar de trabajo propio y un entorno donde se valore y se emplee la creatividad.

Efectos formativos



-Mejora la creatividad de los individuos y grupos.

-Las analogías incrementan tanto el aprendizaje inmediato como el de largo plazo e intensifican el placer de los alumnos cuando aprenden el material.

-Autoestima.

-Capacidad de aventura.

-Realización del contenido curricular.

-Da buenos resultados con los estudiantes que tienen dificultades en las actividades de aprendizaje más académicas y, sin embargo, los alumnos que se desempeñan mejor y sólo se sienten cómodos cuando están seguros de que su respuesta es la correcta, suelen mostrarse reacios a participar. Por esa razón la sinéctica es valiosa para todo el alumnado.