

educAcción

Jornada Pedagógica

4

¿Cómo desarrollar la creatividad en el aula?



Expositor:
Dr. Diego Parra Duque



Fundación
EL COMERCIO

GRUPO
EDITORIAL
norma

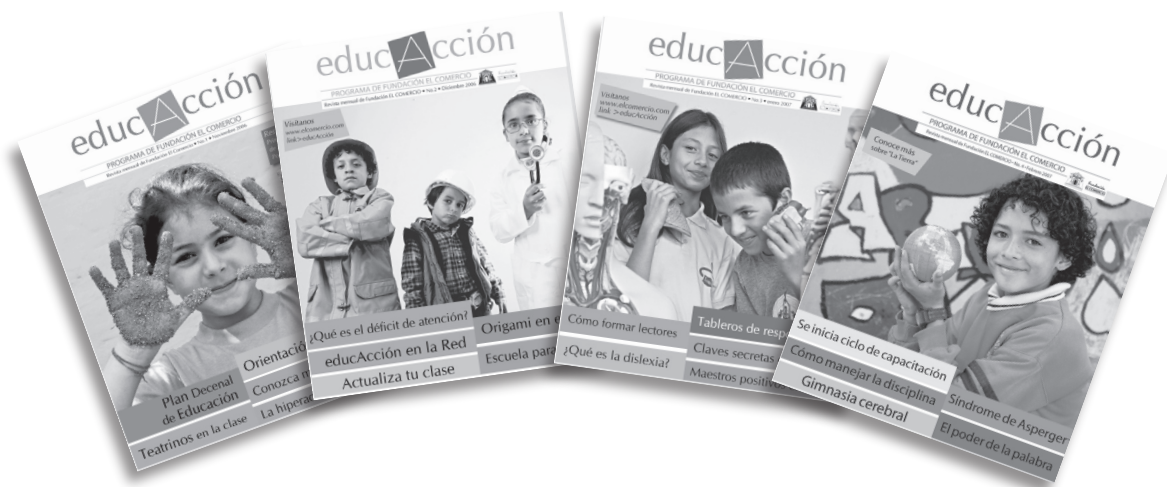
CONOCE MÁS TU REVISTA

educAcción

Diario El Comercio publica de manera gratuita y con circulación nacional la nueva revista educAcción, material destinado a todos los actores del sector educativo pero, de manera especial, dirigida a maestros, maestras y padres de familia.

educAcción aparece como una solución práctica, vanguardista y didáctica para suplir las necesidades profesionales y personales que a diario enfrentan los docentes del país, especialmente aquellos que laboran en el área fiscal y no poseen material alguno que los apoye en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La revista educAcción, cuya circulación es el segundo lunes de cada mes, busca entregar a los docentes recursos y temas de interés de fácil aplicación en las aulas para lograr que, paulatinamente, nuevas pedagogías y tendencias sean utilizadas.



educAcción posee:

- ◆ Secciones fijas con temas educativos de vanguardia.
- ◆ Secciones de interacción, consulta y apoyo sicopedagógico.
- ◆ Misceláneas de interés para docentes.
- ◆ Entrevistas y reportajes.
- ◆ Guía práctica de actividades, proyectos de aula, material didáctico, etc.
- ◆ **Inserto de proyecto Multiáreas**, dedicado a trabajar 5 áreas básicas del currículo: Lenguaje, Matemática, Sociales, Naturales, Valores; a través de un proyecto que las integra con un tema central y las desarrolla con actividades lúdicas, de investigación, y vivenciales.
- ◆ Uso del periódico en el aula, rincones de lectura con los estudiantes, etc.
- ◆ Además su presentación y tratamiento son ideales para ser coleccionados por los docentes y ser empleados en los diferentes años escolares y en todas las instituciones educativas.

Estructura:

- ◆ Descripción de temas en cada área.
- ◆ Ejes transversales.
- ◆ Aplicación de inteligencias múltiples.
- ◆ Año de Básica para aplicación del proyecto.
- ◆ Lectura de inducción en cada área.
- ◆ Sección *Recuerda* con anotaciones teóricas y recomendaciones para el tratamiento del tema.
- ◆ *A jugar con lo aprendido*, una sección con alternativas didácticas y lúdicas, sin dejar de lado el eje transversal que cruza el área respectiva.

Además educAcción se presenta simultáneamente con un sitio web en la página de EL COMERCIO. Allí los maestros encontrarán más información de los temas tratados en la revista, más recursos didácticos, clasificados, foros, material fotocopiable para sus clases, etc.

Sé parte de educAcción

educAcción es una revista abierta para la publicación de trabajos, experiencias y opiniones de los docentes. Secciones como: *Aula de apoyo, Maestros creativos, Maestros positivos, Entrevista, Más recursos didácticos, Rincón de lectura*, entre otras, destinadas a la participación de los docentes de todo el país.

Envíenos sus artículos, experiencias u opiniones a: educaccion@fundacionelcomercio.org
O comuníquese con nosotros, Fundación EL COMERCIO: 22505008 / 2505009 / 097097412

Nuestro fin es brindar al maestro más recursos que faciliten su accionar como sujeto de cambios en nuestra sociedad.

EL AULA CREATIVA

Dr. Diego Parra Duque (Colombia)
Master en Creatividad Aplicada
Universidad de Santiago de Compostela.
MIEMBRO FUNDADOR
Ser Humano - Educación Exponencial
Corporación Opción Colombia
(Premio Alejandro Angel Escobar 2002).
Asesor, conferencista y consultor en un buen número
de empresas y universidades.

El presente documento pretende compartir mis experiencias de investigación en creatividad y su aplicación a la educación en el aula escolar. Estas experiencias han sido recogidas a lo largo de casi veinte años de trabajo con maestros, animadores socioculturales, consejeros de campamentos de verano, padres de familia, psicólogos, psiquiatras, artistas y empresarios. El objetivo de este artículo es facilitar un trabajo práctico y sencillo; considero que si se habla de creatividad aplicada a la educación, las teorías deben ser puestas de lado para comprender realmente que la palabra creatividad debe ser vivida y no solamente teorizada.

ALGUNAS DEFINICIONES DE CREATIVIDAD



Quisiera comenzar compartiendo algunas definiciones de la palabra creatividad. La creatividad, como disciplina de la psicología cognitiva, empieza a ser objeto de estudio por allá en los años cincuenta del siglo pasado. Durante estos años, varios psicólogos cognitivos y evolutivos descubrieron en sus estudios que la creatividad no es un factor determinista ni biológico, es decir, que no nacemos con cierta cantidad de puntos de creatividad sino que, más bien, la creatividad puede ser desarrollada en las personas.

Desde el punto de vista de su relación con la inteligencia, la creatividad es definida como la capacidad que tienen las personas de despertar varios tipos de inteligencia, como, por ejemplo, la inteligencia lógico-matemática, la cinético-corporal, la musical, la plástica, la lingüística, la interpersonal y la intrapersonal. El autor de la teoría de las inteligencias múltiples, el señor Howard Gardner, director del “Proyecto Zero” (el proyecto educativo más importante del mundo hoy en día), demuestra en sus estudios que con trabajo y disciplina todo el mundo puede desarrollar estas inteligencias de manera consciente.

Algunas definiciones relacionadas con el tema de la creatividad son las siguientes:

... “La persona creativa se enfoca más en los procesos que en los productos finales”...

Manuela Romo – Psicóloga Universidad Autónoma de Madrid

... “Ser creativo consiste en poder acceder a los mejores productos de la mente humana”...

David Perkins – Universidad de Harvard

... “La creatividad es el arte de jugar como niños con la disciplina propia de los adultos”...

Diego Parra - autor de “Creativamente”

... “Ser creativos significa tener la capacidad de conectarnos con el niño interior que todos llevamos dormido”...

Julia Cameron – autora de “El Camino del Artista”

... “Ser creativos consiste en encontrar la libertad dentro de las limitaciones a las que nos enfrentamos en la vida cotidiana”...

Diego Parra Duque – “Creatividad para Padres”

... “La creatividad consiste en poner juntos mundos aparentemente contradictorios”...

Robert Sterberg – autor de “La Naturaleza de la Creatividad”



CARACTERÍSTICAS DE LAS PERSONAS CREATIVAS

Estudios recientes demuestran que las personas creativas despiertan, por lo general, determinadas características que los hacen crear ideas nuevas y diferentes. Estas son:

☛ **La fluidez:** Se define como la capacidad que tienen las personas para producir muchas ideas en poco tiempo, sin caer en la trampa del juicio ni la censura de las ideas que se producen. Las personas creativas se enfocan más en los procesos que en los productos finales de dichos procesos. Comprenden, además, que para producir una buena idea es necesario generar muchas ideas. Ser creativo es como buscar un diamante entre el carbón; es necesario excavar mucho y en muchas vetas diferentes para poder hallar algo verdaderamente valioso. La primera reflexión que quisiera compartir con el lector es: ¿Cuántas ideas lanza usted para encontrar la solución creativa a un problema? En el museo Reina Sofía de Madrid el visitante tiene el privilegio de observar todos los bocetos del genial pintor malagueño Pablo Picasso antes de culminar una de sus obras cumbres: el Guernica. Sólo si enseñamos a nuestros estudiantes a producir muchos dibujos sin preocuparse por qué tan bien lo hicieron, a escribir muchos poemas, a decir tanto cosas inteligentes como sandeces y tonterías vamos a poder educarlos en un ambiente verdaderamente creativo.



☛ **La flexibilidad:** Esta característica la poseen o desarrollan aquellas personas que son capaces de ver un problema desde múltiples puntos de vista. Uno de los mayores poseedores de esta característica propia de las personas más creativas es el genial renacentista Leonardo Da Vinci, quien para trabajar su obra estudiaba no sólo pintura sino también música, aerodinámica y medicina, entre otras. ¿Qué tanto enseñamos a nuestros niños a mirar la realidad desde varios puntos de vista? ¿Trabajamos proyectos que unan varias disciplinas, por ejemplo la matemática, la química, las ciencias naturales? El trabajo creativo es un esfuerzo interdisciplinario; fomentar las miradas diferentes en torno a los problemas es una labor obligatoria en el aula moderna.

☛ **La redefinición:** Puede ser definida como el arte de inventar problemas. Las personas más creativas no carecen de problemas; por el contrario, se inventan problemas que otros no ven, y es precisamente en esta invención de nuevos problemas donde

aparecen las mejores ideas que ha creado el ser humano. Se dice, por ejemplo, que Albert Einstein, estando muy enfermo en su niñez, escribió en su cuaderno de notas un problema que cambiaría el rumbo de su vida, y que fue expresado en la pregunta: “¿Qué pasaría si yo viajase en un caballito de luz?” Años más tarde, Einstein consigna en su mismo diario: “Pero... qué pasaría si otros niños viajaran en caballos de luz más rápidos que el mío?” Y luego, tras un tiempo de estudio, imaginación y gran curiosidad, el físico judío consigna la siguiente pregunta en su diario: “¿Qué pasaría si un hombre fuera cayendo por un hoyo sin fondo... y se le salieran las llaves del bolsillo de su pantalón... qué caería primero, las llaves o el hombre?” Toda esta “problemática” fue la que dio pie, años después, al origen de la teoría de la relatividad, que le permitió acceder al Premio Nobel de Física. Las personas creativas, como Einstein, son aquellas capaces de “enamorar de sus problemas”, lo cual, a simple vista, rompe con el concepto facilista que se tiene de la creativa, donde se piensa que la persona creativa no tiene ningún problema y va por el mundo como un gitano errante rodeado de levedad.

◀ **La motivación intrínseca:** Se define como la capacidad que tienen las personas de motivarse autónomamente, sin hacer caso a lo que dicen los demás. Según Teresa Amabile, investigadora en temas de motivación y creatividad de la Universidad de Harvard, la motivación intrínseca es contraria al tipo de motivación que se vive en los colegios, donde por lo general los jóvenes adolescentes únicamente hacen aquello que es reconocido o aprobado por los grupos de amigos del bachillerato: los jóvenes aprenden a realizar aquello que es reconocido por sus pares como chévere, cool, de moda, etc... Una de las labores más importantes que tienen los profesores hoy en día es enseñar a sus estudiantes a respetar la diferencia y la autenticidad de los demás para que, de esta manera, conserven y desarrollen su propia automotivación.

Es interesante observar, gracias al estudio de las biografías de los grandes artistas, cómo las personas más creativas son aquellas que han logrado conservar altos niveles de motivación aun a pesar de los ambientes adversos que los han rodeado a lo largo de su vida. Gabriel García Márquez, Premio Nobel de Literatura, tuvo que presentar los manuscritos de su novela “Cien Años de Soledad” once veces, antes de que fuesen comprados por la Editorial Suramericana en los años sesenta. Algo parecido le sucedió a la escritora anglosajona, K. J. Rowling, autora de la saga de libros del niño-mago Harry Potter. Rowling presentó su proyecto editorial a trece empresas antes de que fuese aceptado y de que ella se convirtiese en la autora infantil más exitosa de



la historia. Fernando Botero tuvo que presentarse a galerías durante siete ocasiones antes de que su obra fuese aceptada en Nueva York. La pregunta que nos deberíamos hacer como educadores sería: ¿Qué tanto estamos permitiendo que nuestros alumnos se motiven de manera autónoma? ¿Qué tanta tolerancia a la frustración y al error estamos inculcando en ellos?



◀ **La capacidad de combinar mundos remotos.**

Los grandes artistas y creadores han sido capaces de combinar mundos que nadie se había atrevido a combinar. Algunos autores como el norteamericano Robert Sternberg afirman que la creatividad es la capacidad para combinar cosas que otras personas no se han atrevido a combinar. El invento de la imprenta de Gutenberg tuvo como chispazo inicial la combinación entre las prensas que se utilizaban para extraer el jugo de la uva y el sello seco. El hecho de poner juntas ambas ideas dio origen a uno de los inventos más importantes de la historia de la humanidad. Uno de los grandes pedagogos de la historia moderna, el italiano Gianni Rodari, se inventó el término binomio fantástico. El binomio fantástico no es otra cosa que la construcción de historias a partir de dos objetos o datos que pertenezcan a mundos aparentemente contradictorios. En su escuela de Arezzo, en Italia, Rodari le pedía a los niños que combinaran la palabra Pinocchio con la palabra marciano, y de ahí salían historias verdaderamente alucinantes.

LA PERSONA CREATIVA: EJERCICIOS Y APLICACIONES

En este aparte quisiera compartir con el lector un par de ejercicios que le servirán para despertar algunas de las características vistas en el numeral anterior. Estos ejercicios pueden ser aplicados como inicio de una clase, como rompehielos para animar el pensamiento creativo en los estudiantes o como una serie de módulos que permitan aplicar la creatividad al trabajo del aula de clase. En países como Venezuela, Brasil, España y Estados Unidos, la clase de “Pensamiento Creativo” se ha convertido en una materia transversal que, por lo general, permite que los estudiantes lleguen con mayor apertura, curiosidad y autonomía de pensamiento al resto de clases y materias de la escuela a la que asisten.

🔗 Ejercicios para desarrollar fluidez (6 años en adelante)

- Establezca y anote parecidos entre una nevera y un perro.
- Haga un listado de ideas en torno a la siguiente premisa: ¿Qué pasaría si las personas tuvieran cuatro brazos?
- Escriba un listado de parecidos entre un árbol y una mosca.
- Escriba ideas en torno a la siguiente premisa: ¿Qué pasaría si todo el mundo se quedara ciego de repente?

🔗 Ejercicios para desarrollar la flexibilidad (10 años en adelante)

Pídale a sus estudiantes (clase de literatura o español) que :

- Escriban la historia de CAPERUCITA ROJA, pero desde el punto de vista del lobo.
- Creen la historia de una hacienda o finca campestre, desde el punto de vista del RELOJ DE LA COCINA.
- Cuenten la historia de un niño, desde el punto de vista de su PERRO.
- Cuenten la historia de Juan, desde el punto de vista de su BARRIGA en las fiestas de Navidad.

🔗 Ejercicios de combinación de mundos remotos (10 años en adelante)

- Dígale a sus estudiantes (clase de literatura o español) que van a salir de excursión. Pídale a cada uno que cuente qué objeto quisiera llevar a la excursión.
- Escriba un listado con los objetos elegidos, que pueden ser, por ejemplo:

Una linterna	Una caja de fósforos	Una carpa o tienda de campaña
Un gorro de lana	Un saco de dormir	Unas medias de lana gruesas
Una navaja	Una lata de atún	Un rollo de papel higiénico, etc...
- Una vez que los estudiantes han propuesto el objeto que llevarían, agrúpelos en parejas y pídale que escriban una “historia de amor” entre los dos objetos elegidos. ¡Se sorprenderá con los productos literarios que se pueden crear con este sencillo ejercicio de combinatoria!

¿Cómo desarrollar la creatividad en el aula?

Anotaciones adicionales

Tomado de:

<http://www.juegosycreatividad.com.ar/http://www.englishcom.com.mx/creatividadempresa/juegos-para-mejorar-la-creatividad.html>

<http://www.englishcom.com.mx/creatividadeempresa/juegos-para-mejorar-la-creatividad.htm>
www.quadraquinta.org/ - 7

www.quadraquinta.org/proyectos-de-formacion/formacionMetodolog.html - 10k -
educar.jalisco.gob.mx/10/10miguel.html - 44k

www.agapea.com/PENSAMIENTO-CRITICO-Y-CREATIVIDAD-EN-EL-AULA-n214288i.htm

www.educared.org.ar/infanciaenred/pescandoideas/archivos/2006/05/el_espacio_y_la.asp - 38k

CREATIVIDAD, FUNDAMENTOS Y BASES

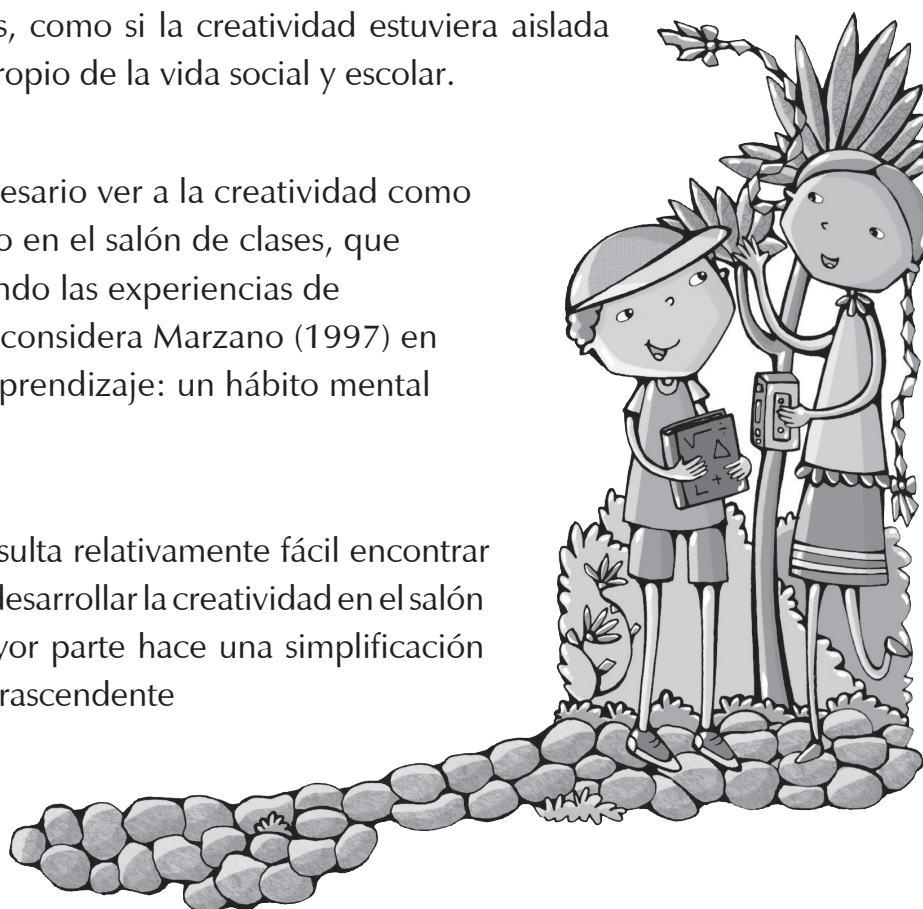
Durante mucho tiempo se consideró a la creatividad como un don que sólo había sido entregado a algunas personalidades del arte y de la ciencia. En estos momentos, gracias a los estudios de muchos científicos sobre esta capacidad, que ha permitido el avance de todas las disciplinas del quehacer humano, podemos decir que la creatividad está al alcance de todos y que puede ser desarrollada si la trabajamos diariamente, hasta alcanzar niveles más elevados, en cada uno de nuestros estudiantes.

Determinar la naturaleza de la creatividad es una cuestión complicada. Los estudios que se han realizado al respecto muestran varias aristas de este fenómeno, pero coinciden en su condición holística.

Algunos planteamientos sugieren que la creatividad es una característica del pensamiento que debe trabajarse en todas las personas, independientemente de cuánta “dotación” de creatividad tengan en ese preciso momento; otros proponen que la creatividad tiene que trabajarse de manera paralela a los espacios curriculares, sin conexión entre ambos, como si la creatividad estuviera aislada del perfil intelectual propio de la vida social y escolar.

Por esta razón, es necesario ver a la creatividad como un elemento cotidiano en el salón de clases, que interactúa enriqueciendo las experiencias de aprendizaje, como lo considera Marzano (1997) en sus dimensiones del aprendizaje: un hábito mental productivo.

En estos momentos resulta relativamente fácil encontrar información de cómo desarrollar la creatividad en el salón de clases; pero la mayor parte hace una simplificación de esta tarea tan trascendente y necesaria.



¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

La creatividad está relacionada con la generación de ideas relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad (Sternberg y Lubart 1997). Arnold Toynbee (citado en Taylor, 1996) afirma que: “El talento creativo es aquel que, cuando funciona efectivamente, puede hacer historia en cualquier área del esfuerzo humano”. Estas definiciones coinciden en lo novedoso, lo que es original, lo que resuelve un problema o permite replantearlo a través de una visión nueva.

La creatividad es “algo” que todos tenemos en diferente medida, no es un calificativo fijo, sino que puede ser desarrollada en grados variables. Se puede ser creativo en cualquier tarea; por ejemplo cuando una persona acepta los retos para solucionar problemas que afectan directamente su vida. Aunque es interesante estudiar la creatividad en las personas altamente creativas, nuestra atención debe centrarse en el desarrollo de la creatividad en nuestros estudiantes, ya que son ellos quienes tendrán la responsabilidad de manejar este país en un futuro próximo.



¿QUÉ TIPOS DE PENSAMIENTOS INTERVIENEN EN LA CREATIVIDAD?

En la generación de ideas creativas intervienen muchos tipos de pensamiento en diferentes momentos del proceso, los mismos que permiten hacer a la creatividad más efectiva.

- ♦ **El pensamiento divergente** es considerado uno de los pilares de la creatividad porque permite abrir las posibilidades existentes en una situación determinada, aun cuando estén opuestas a la lógica convencional. Sin el pensamiento divergente habría sólo una o pocas ideas. Guilford le dio un peso enorme al pensamiento divergente dentro de su modelo de la estructura del intelecto.

- ♦ **El pensamiento lateral** es un aporte de Edward De Bono (1994) que lo define como “tratar de resolver problemas por medio de métodos no ortodoxos o aparentemente ilógicos”. Consiste en desplazarse hacia los lados para probar diferentes caminos; por ejemplo, los descubrimientos que permiten el avance de la ciencia se generan porque alguien probó una manera diferente de hacer las cosas y obtuvo resultados favorables. La originalidad proviene, en gran medida, de este tipo de pensamiento; pensar en las soluciones poco comunes permite visualizar las situaciones desde perspectivas laterales.
- ♦ **El pensamiento productivo**, según Taylor, es aquel que permite generar ideas diferentes, originales y elaboradas; y que puede ser fomentado en las aulas. La propuesta de este autor es una de las formas más sencillas y efectivas de propiciar el desarrollo de la creatividad.
- ♦ **El pensamiento convergente** ayuda al desarrollo serio y efectivo de la creatividad, ya que aporta elementos necesarios para cerrar, posterior a su apertura, las opciones generadas.
- ♦ **El pensamiento crítico** de igual manera ayuda en la toma de decisiones y en la implementación de las ideas. Es importante señalar que estos dos últimos tipos de pensamiento son útiles después de que se han abierto todas las alternativas y ha llegado el momento del análisis, es decir, lo que en creatividad se llama el juicio diferido.



EJERCICIOS DE CREATIVIDAD Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

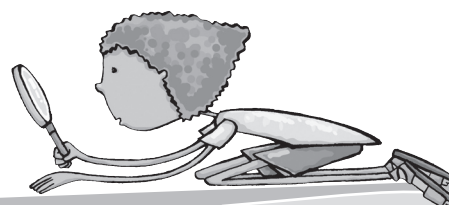
Este tipo de ejercicios desarrollan en los niños y jóvenes su capacidad de concentración, memoria, atención, entre otras. Son ejercicios ideales para trabajarlos en los primeros días de clase, o antes del tratamiento de un tema complicado en el aula.

PRIMER BLOQUE DE EJERCICIOS

Cuatro profesionales oriundos de distintos países integran este quién es quién. Usted deberá deducir el nombre, apellido y estado civil de cada uno, sabiendo que:

- ① Eduardo está divorciado y es amigo de González.
- ② El que está casado no se llama Carlos y no se apellida Domínguez.
- ③ Álvarez es el que está soltero pero no es el que se llama Marcelo.
- ④ El colombiano no es el viudo y no se llama Eduardo.
- ⑤ El escribano no es el que está casado y no es el español.
- ⑥ Osvaldo Campos no es el argentino.
- ⑦ Marcelo no es el viudo.
- ⑧ El uruguayo González no es el abogado.
- ⑨ Carlos es el ingeniero y ayer necesitó los servicios del médico.

Utilice el siguiente diagrama.



NOMBRE	APELLIDO	NACIONALIDAD	PROFESIÓN	ESTADO CIVIL
Carlos				
Eduardo				
Marcelo				
Osvaldo				

SOLUCIÓN

NOMBRE	APELLIDO	NACIONALIDAD	PROFESIÓN	ESTADO CIVIL
Carlos	Álvarez	colombiano	ingeniero	soltero
Eduardo	Domínguez	argentino	escribano	divorciado
Marcelo	González	uruguayo	médico	casado
Oswaldo	Campos	español	abogado	viudo

SEGUNDO BLOQUE DE EJERCICIOS

- ① Tres amigos, Federico, Luciano y Nicolás, tienen diferente color de cabello: uno es rubio, otro pelirrojo y el otro tiene cabello negro. Nicolás tiene el cabello muy corto. El de cabello negro es vecino del que tiene el cabello rubio y largo. Luciano vive en la provincia, mientras que el de cabello negro tiene su domicilio en la capital.
¿Cómo se llama el rubio?
- ② Los cuatro primeros puestos de una carrera de Fórmula 1 fueron ocupados por Michael Schumacher, Juan Pablo Montoya, David Coulthard y Rubens Barrichello.
Deduzca cuál fue el orden de llegada, sabiendo que Schumacher cruzó la meta siguiendo a Barrichello y Montoya lo hizo entre Coulthard y Schumacher.
- ③ Una palabra está compuesta por ocho letras diferentes. Deduzca cuál es la palabra, sabiendo que:
 - La letra O está a continuación de la D.
 - La letra C es vecina de la S
 - Una de las ocho letras es la R.
 - La letra E está entre la S y la P.
 - La letra A está entre la D y la C.



- ④ Los cinco principales personajes del programa radial de la década del 50, Los Pérez García, eran don Pedro, doña Clara, Raúl, Mabel y Luisa. Traslademos estos personajes a la época actual de las comidas de “delivery” y supongamos que para la cena de anoche solicitaron tres platos de raviolos con estofado y dos milanesas con puré. Usted puede deducir qué comió cada personaje, sabiendo que:
- Don Pedro y doña Clara prefirieron una misma comida.
 - Mabel y Luisa comieron platos diferentes.
 - Doña Clara y Mabel no pidieron un mismo plato.
- ⑤ En una fotografía vemos a tres personas posando de pie frente al fotógrafo. Sabemos que estos tres señores tienen un título universitario cada uno: abogado, escribano y médico. Deduzca quién es quién, sabiendo que:

TERCER BLOQUE DE EJERCICIOS

① ARETE EN EL CAFÉ

Esta mañana se me cayó un arete en el café. Y aunque la taza estaba llena, el arete no se mojó. ¿Por qué?

② OLVIDAR EL PERMISO DE CONDUCIR

Una señora olvidó en casa el permiso de conducir. No se detuvo en un paso deprimido, irrespetó una señal de dirección prohibida y viajó tres bloques en dirección contraria por una calle de sentido único. Todo esto fue observado por un agente de circulación, quien, sin embargo, no hizo el menor intento para impedirselo. ¿Por qué?

③ DOS LATAS CON AGUA

Tenemos dos latas llenas con agua y un gran recipiente vacío. ¿Hay alguna forma de poner toda el agua dentro del recipiente grande, de manera que luego se pueda distinguir que agua salió de cada lata?

④ INGENIO CANINO

Un perro está atado por el cuello a una cuerda de 2 metros de longitud. ¿Cómo podrá alcanzar un sabroso hueso situado a 4 metros de él?



5 ADIVINO EN EL FÚTBOL

Uria Fuller, famoso por sus proezas psíquicas, es capaz de decir el resultado de un partido de fútbol antes de que comience el encuentro. Hasta ahora nunca ha fallado. ¿Será posible que acierte siempre?

6 LA BOTELLA Y EL CORCHO

Una botella de vino, taponada con un corcho, está llena hasta la mitad. ¿Qué podemos hacer para beber el vino sin sacar el corcho ni romper la botella?

SOLUCIONES**1 ARETE EN EL CAFÉ**

La presunción errónea es que café significa “café líquido”. Pero si el arete cayó en una taza de café en grano, o en polvo, no es ningún milagro que siguiera seco.

2 OLVIDAR EL PERMISO DE CONDUCIR

La señora iba a pie, no en coche.

3 DOS LATAS CON AGUA

Congelar el contenido de ambas latas, y poner en el recipiente grande los dos trozos de hielo.

INGENIO CANINO**4** La cuerda no se encuentra atada a nada, así que puede llegar sin problemas**ADIVINO EN EL FÚTBOL****5** Antes de empezar un partido de fútbol, el resultado siempre es 0 a 0.**LA BOTELLA Y EL CORCHO****6** Hundir el corcho en la botella.**USO DEL ‘STORYBOARDING’**

La práctica del Storyboarding es hoy en día una popular técnica para facilitar el proceso de pensamiento creativo. Consiste básicamente en escribir ideas y pensamientos –y los de otros–, y ubicarlos sobre un pizarrón o pared, tanto si se trabaja en un proyecto o en la resolución de un problema.

A través del uso de tarjetas es posible ver mejor las interrelaciones y correspondencias entre las ideas, y se tiene una proyección del panorama global. Además, una vez que se han utilizado las tarjetas es más probable que las personas que intervienen en la tarea se comprometan y entusiasmen, y comiencen a surgir nuevas ideas e interrelaciones.

Para implementar una solución de Storyboarding se puede utilizar una pared de corcho, o una superficie semejante, que permita sujetar algunas fichas de papel. También existen programas como el Corkboard de Macintosh.

Primero se coloca una tarjeta que indica el tema, y bajo la misma se van poniendo diversas tarjetas que hacen las veces de encabezados sobre las tarjetas que vendrán: aspectos generales, categorías, consideraciones, etc.

El Storyboarding, funciona muy bien en las sesiones grupales.

Según los especialistas, existen cuatro tipos principales de Storyboarding:

- de Planeamiento,
- de Ideas,
- de Comunicación,
- de Organización.



Durante una sesión de Storyboarding se deben considerar todas las ideas pertinentes, incluso si estas parecen poco prácticas.

En efecto, se debe pensar positivamente, dejando de lado toda crítica, por lo menos hasta más tarde, y prestando atención –y participando– a las ideas que se consideren relevantes.

En otras palabras: las sesiones de pensamiento creativo deben ser separadas de las sesiones de pensamiento crítico.