

# Tema 6. Creatividad en la propuesta de solución

## Introducción

El pensamiento creativo se asocia a menudo con los niños, los genios y los artistas. Muchos piensan, de manera equivocada, que se trata de un don especial que solo unos cuantos afortunados poseen.

Si bien es cierto que algunas personas nacen con ciertas características que las hacen más creativas que otras, la creatividad no es exclusiva de nadie. La idea de la falta de creatividad tiene sentido si se considera que los seres humanos se encuentran con frecuencia inmersos en ambientes estresantes que no les permiten tomarse el tiempo para pensar de manera creativa o fomentar hábitos que los preparen para la creatividad.

En esta experiencia de aprendizaje conocerás un par de técnicas para aplicar la creatividad en la búsqueda de soluciones.

## Explicación

De acuerdo con Chris Paradzys (CEO y fundador de empresas de marketing), todas las personas poseen la habilidad creativa y la pueden **desarrollar, potenciar y perfeccionar** (De la Ossa, 2023).

Paradzys destaca dos elementos clave en relación con el concepto de creatividad:

1. Aunque todas las personas son creativas, es responsabilidad de quienes influyen en sus vidas (como es el caso de padres, profesores, entrenadores y jefes) el fomentar y ayudar a desarrollar esta habilidad con **ambientes propicios para la creatividad**.
2. La creatividad requiere de apertura, esto es, **tener voluntad y sentir la necesidad de ser creativo**.



Como se estableció anteriormente, la creatividad no pertenece a ninguna persona en particular y no es exclusiva de nadie; sin embargo, cada persona debe esforzarse por desarrollarla y aplicarla tanto en su vida personal como en la profesional.

Un concepto importante para considerar dentro del marco de la creatividad es la **innovación**. Según De la Ossa (2023), la innovación y la creatividad trabajan, por lo general, de manera conjunta; sin embargo, el autor advierte que es importante distinguir las diferencias entre ambos conceptos, las cuales explica de la siguiente manera:

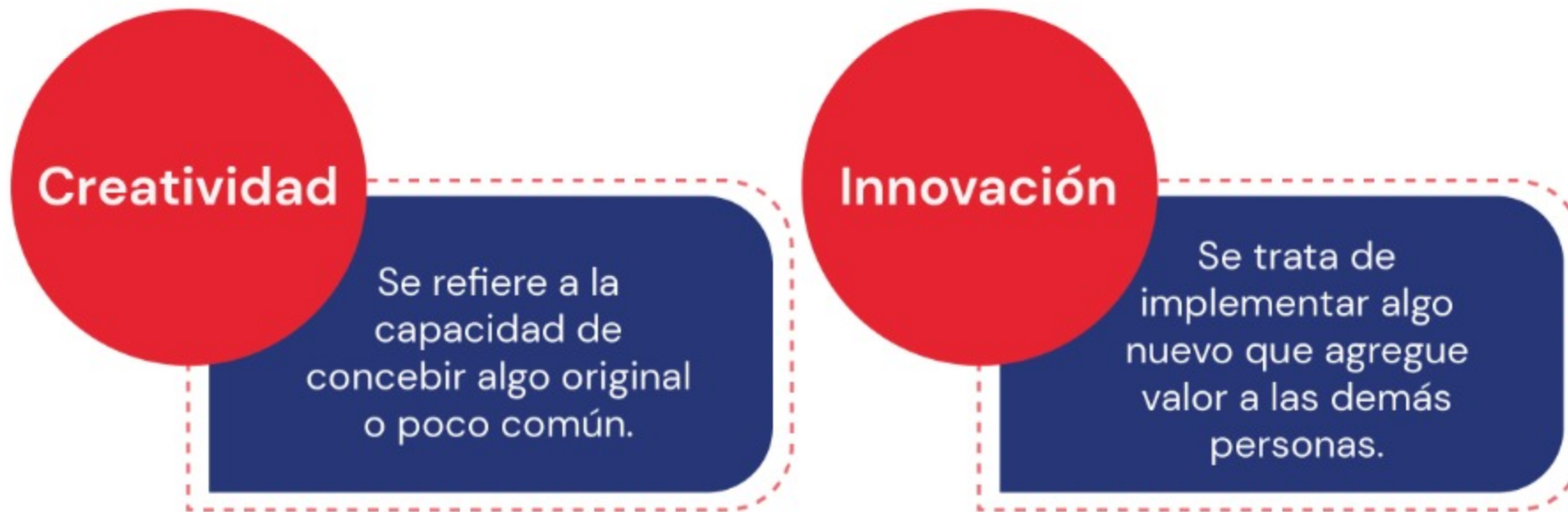


Figura 1. Tipos de habilidades.

Ser creativo es el comienzo, pero no es suficiente; es necesario aplicar los resultados de la creatividad para implementar algo que aporte valor a las demás personas. Esta es la premisa fundamental de la innovación.

### El pensamiento y el proceso creativos

El **pensamiento creativo** se relaciona con la **capacidad inventiva e imaginativa del ser humano** (Etecé, 2022); se trata de una habilidad que debe fomentarse para aprovechar la creatividad al máximo y, así, innovar en proyectos y actividades. Aplicar la creatividad de manera habitual conduce al desarrollo del pensamiento creativo.

Con el pensamiento creativo se genera un proceso que permite poner en práctica la habilidad creativa y que **consta de cuatro fases**, descritas por Etecé (2022) de la siguiente manera:



Figura 2. Fases del proceso creativo.

Cada una de las fases del proceso creativo prepara el terreno para dar marcha al pensamiento creativo. A continuación, revisa en qué consiste el proceso del pensamiento creativo:



Figura 3. Proceso de pensamiento creativo.

### Técnicas para desarrollar enfoques creativos en la búsqueda de soluciones

Villalobos (s.f.) sugiere 15 técnicas para aplicar enfoques creativos en la búsqueda de soluciones. Aquí revisarás dos de ellas: "SCAMPER" y "Seis sombreros para pensar".

- La **técnica SCAMPER** se utiliza para generar ideas, mejorar productos o resolver problemas; para ello cuestiona las ideas y las pone a prueba desde diferentes perspectivas. Cada letra de la palabra "SCAMPER" representa **las acciones y preguntas** que se deben realizar, como se muestra a continuación:

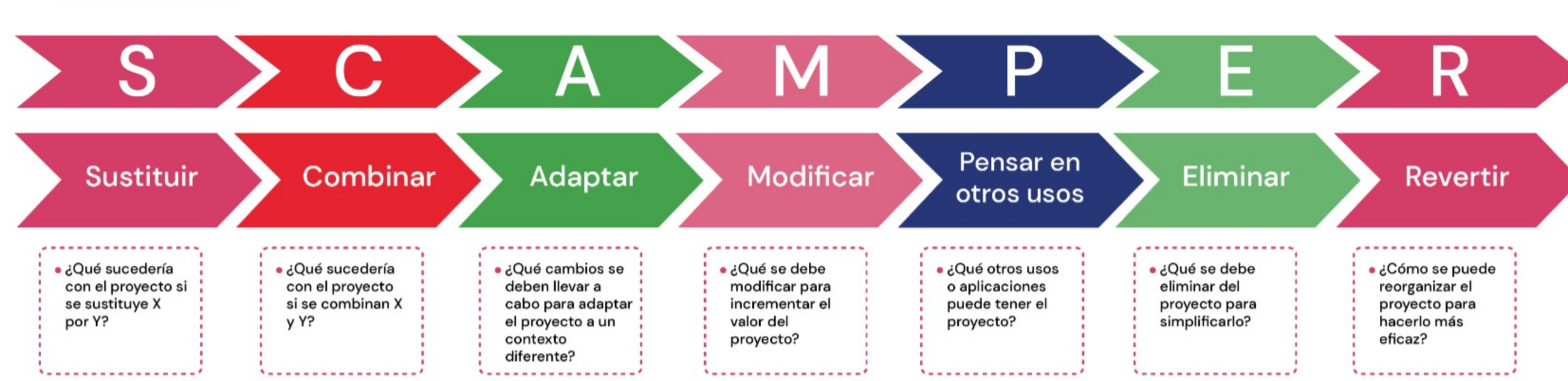


Figura 4. Técnica SCAMPER.

- La **técnica Seis sombreros para pensar** consiste en asignar a cada miembro del equipo un sombrero diferente que representa una perspectiva única y prioritaria; de este modo, cada individuo asume un rol específico que le permite aportar ideas y contribuir al análisis del problema desde diversos ángulos.



Figura 5. Seis sombreros para pensar.

### Ejercicio de creatividad

Llegó el momento de aplicar las técnicas de enfoque creativo en la resolución de un problema real. En este ejercicio se retoma el caso analizado en temas anteriores sobre la eficiencia de las localidades en relación con sus gastos e ingresos. Recuerda que las localidades ineficientes debían decidir qué medidas tomar para mejorar su desempeño y evitar que sus líderes fueran despedidos. Para realizar el ejercicio, revisa, de nueva cuenta, el diagrama de negociación colaborativa de las localidades y la tabla de fuerzan de gastos por ingresos más porcentaje de gastos vs. ingresos:

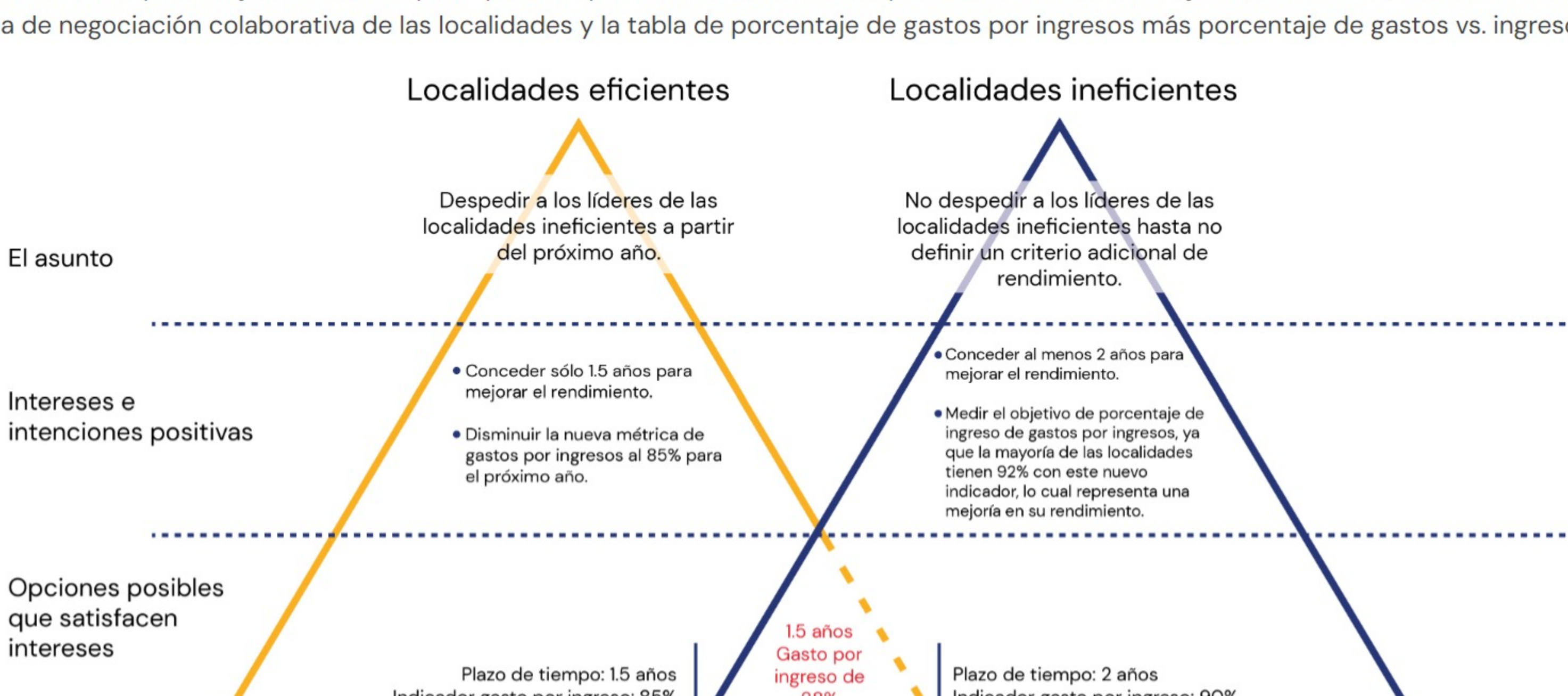


Figura 6. Diagrama de negociación colaborativa de localidades.

#	Localidad	Ingreso	Gasto	Eficiencia	Porcentaje de gastos vs. ingresos
1	CDMX	\$ 4,928,220.00	\$ 4,535,220.00	\$ 393,000.00	92.0%
2	Chihuahua	\$1,567,500.00	\$1,442,500.00	\$125,000.00	92.0%
3	Estado de México	\$589,380.00	\$542,380.00	\$68,000.00	92.0%
4	Jalisco	\$852,720.00	\$784,720.00	\$47,000.00	92.0%
5	Nuevo León	\$382,470.00	\$467,370.00	\$24,000.00	92.0%
6	Sonora	\$300,960.00	\$276,960.00	\$84,900.00	122.2%
Totales		\$8,621,250.00	\$8,049,150.00	\$572,100.00	93%

Figura 7. Tabla de porcentaje de gastos por ingresos más porcentaje de gastos vs. ingresos.

### Instrucciones:

1. Prepara tu mente para desarrollar ideas creativas. Escucha y observa el siguiente video de Marconi Union: <https://www.youtube.com/watch?v=UfcAVejslrU&t=24s> Tiempo para la actividad: 5 minutos.
2. Genera al menos tres ideas sobre lo que pueden hacer los líderes de las localidades ineficientes para elevar sus ingresos y/o reducir sus gastos, y así evitar ser despedidos. Tiempo para la actividad: 15 minutos.
3. Escribe tus ideas de mejora y compártelas con tus compañeros. Clasifiquen las ideas de acuerdo con su similitud. Tiempo para la actividad: 20 minutos.
4. Finalmente, elijan una de las dos técnicas creativas expuestas en este tema (SCAMPER y Seis sombreros para pensar), con el fin de analizar y verificar las mejores ideas. Tiempo para la actividad: 35 minutos.

## Cierre

La creatividad y la innovación son conceptos complementarios que ofrecen apoyo tanto a los individuos como a las organizaciones en la resolución de problemas y la innovación que requieren de un enfoque creativo y competitivo.

Poner en práctica estas habilidades a partir de diversas técnicas, como las que estudiaste en esta experiencia de aprendizaje, promueve el desarrollo del pensamiento creativo y estimula la generación de ideas innovadoras y originales tanto en el ámbito personal como en el profesional.

## Referencias Bibliográficas

- De la Ossa. (2023). *Creatividad e innovación: la clave para profesionales y empresas*. Recuperado de <https://delaossa.co/creatividad-e-innovacion/#:~:text=La%20creatividad%20es%20la%20capacidad,que%20esas%20ideas%20se%20implementen>
- Etecé. (2022). *Pensamiento creativo*. Recuperado de <https://concepto.de/pensamiento-creativo/>
- JustMusicTV. (2014, 4 de septiembre). *Marconi Union - Weightless (Official Video)* [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/UfcAVejslrU>
- Villalobos. C. (2023). *Técnicas de creatividad: 15 ejercicios más eficaces que la lluvia de ideas*. Recuperado de <https://blog.hubspot.es/marketing/ejercicios-creativos-eficaces>

## Checkpoints

Antes de finalizar el tema, asegúrate de:

- Identificar los conceptos de innovación y creatividad, así como la relación entre ambos, para generar ideas útiles y productivas.
- Comprender las fases del proceso creativo para emplearlas en la búsqueda de soluciones innovadoras en el ámbito laboral.
- Conocer las técnicas de creatividad para fomentar el pensamiento creativo.

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.