

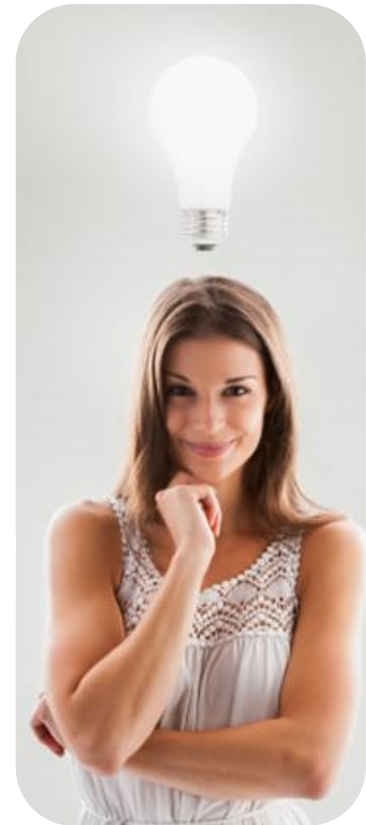
## Tema 4. La estimulación de la creatividad para optimizar mi desempeño

### Introducción

Erich Fromm, un destacado psicoanalista, psicólogo social y filósofo humanista de origen judío, mencionó alguna vez que “la creatividad requiere tener el valor de desprenderse de las certezas”, (Bachrach, 2012), y ¡qué razón tenía!

El dar rienda suelta a tu **pensamiento creativo** te lleva a modificar muchos hábitos y rutinas, a desafiarte a ti mismo de forma continua, y por ende, a crecer y madurar como individuo.

La **creatividad** como habilidad personal y profesional constituye una ventaja competitiva que aporta valor a todo lo que realizas. Hoy en día, no es fácil encontrar a una persona que no tema dejar volar su imaginación, experimentar cosas diferentes y atreverse a proponer cosas impensables. A pesar de que socialmente se piensa de que el pensamiento creativo es desorganizado y que genera ideas absurdas con poca o nula aplicación a contextos reales, existen diversas técnicas y estrategias que pueden apoyarte a darle esa lógica a las ideas generadas, a producir más y mejores ideas cada vez, y a evaluar su aplicabilidad dependiendo del objetivo que te hayas planteado solucionar a través de la creatividad.



Marina y Marina (2013) plantean que las **técnicas para estimular la creatividad** pueden dividirse de acuerdo a dos elementos, que son la finalidad con que se utilizan y el número de personas que intervienen en su aplicación. Con respecto a la **finalidad** de aplicación, tú puedes elegir una técnica de una gama muy amplia, dependiendo de si tu objetivo es:

- **Comprender** un **desafío creativo**, que corresponde al problema, situación o necesidad que buscas resolver con creatividad.
- **Generar** ideas nuevas o novedosas cuando se pasa por un período de poca o nula creatividad.
- **Seleccionar** aquellas ideas que aporten mayor valor para la solución de tu desafío creativo.

Con respecto al **número de personas** que intervienen en su aplicación, existen técnicas que se aplican en modalidad individual y otras, que son más efectivas para utilizarse de forma grupal. Sin embargo, esto dependerá del contexto, de tus posibilidades y del tipo de desafío creativo que busques resolver en tu vida o trabajo.

En este tema podrás revisar cuáles son las técnicas más utilizadas para estimular tu creatividad, y en qué situaciones puedes implementarlas de forma más efectiva y eficaz.

### Subtema 1. Técnicas para la generación y evaluación de ideas nuevas o novedosas



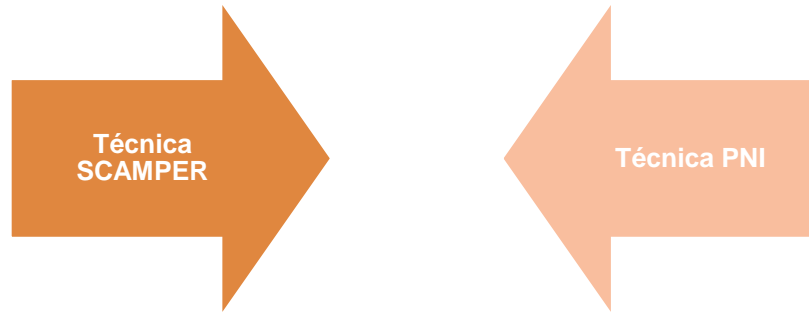
En los temas anteriores, has podido revisar la naturaleza de la creatividad, del proceso creativo y algunas estrategias que son de utilidad para su activación. Sin embargo, aún y cuando hayas revisado en qué consiste la creatividad y de que reconozcas su utilidad práctica, eso no basta para poder utilizarla de forma natural en tu vida. Por lo

tanto, es indispensable que conozcas y practiques algunas técnicas que te faciliten el uso de la creatividad en situaciones y problemas concretos, desarrollando así tu pensamiento lateral. Recuerda que la práctica hace al maestro, y la única forma de que utilices la creatividad de forma natural es mediante la práctica constante.

De acuerdo con Bachrach (2012), existen **técnicas** dirigidas a:

- La **generación** de ideas, que permiten producirlas en momentos de “sequía” creativa.
- La **evaluación** de ideas, que se utilizan después de haber generado ideas creativas y que permiten identificar o seleccionar aquellas que aportan mayor valor agregado.

Bachrach (2012) propone dos de las técnicas más importantes para la generación y evaluación de ideas creativas:



**Técnica SCAMPER:** favorece la generación de ideas mediante la respuesta a un listado de preguntas previamente establecido. Contempla 7 preguntas en total que se relacionan con cada letra del nombre de la técnica.

S	•Sustituir
C	•Combinar
A	•Adaptar
M	•Modificar/ Magnificar
P	•Proponer otros usos
E	•Eliminar
R	•Reordenar

**¿Cuándo utilizarla?** Se recomienda utilizarla cuando estás frente a un **desafío creativo**, y se te dificulta generar ideas para resolverlo o satisfacerlo.

**¿Cómo funciona?** Esta técnica se aplica en tres fases:

1. Identificación del desafío creativo a enfrentar.
2. Formulación de las preguntas SCAMPER desde el enfoque del desafío creativo. Esta fase constituye el núcleo de la técnica. Es importante que consideres que en caso de que en alguna pregunta no se produzcan ideas, debes continuar con la siguiente pregunta, y así sucesivamente. Lo importante es no detenerse y dejar esta fase inconclusa.
3. Una vez que se han generado las ideas creativas partiendo de las preguntas SCAMPER sobre el desafío creativo, se procede a evaluarlas para decidir cuál o cuáles son las que generan mayor valor.

**Guía práctica de aplicación:** a continuación se presenta la guía de preguntas SCAMPER para generar ideas sobre cómo mejorar un producto en una empresa.

<b>S</b>	<b>Sustituir</b>	¿Qué puede <b>sustituirse</b> en el producto para mejorarlo?
<b>C</b>	<b>Combinar</b>	¿Qué otro producto, servicio o proceso puede <b>combinarse</b> con el producto para crear algo diferente, original y novedoso en el mercado?
<b>A</b>	<b>Adaptar</b>	¿Qué puede <b>adaptarse</b> de otro producto, servicio o proceso que suponga una mejora en el producto?
<b>M</b>	<b>Modificar / Magnificar</b>	¿Qué elementos del producto pueden <b>modificarse</b> para mejorar su posición en el mercado? ¿Hay algún elemento del producto que no pueda cambiarse, y sin embargo, su modificación pueda representar una ventaja competitiva? ¿Se puede maximizar o exagerar algún elemento del producto para que represente una mejora considerable en el mercado?
<b>P</b>	<b>Proponer otros usos</b>	¿El producto puede <b>utilizarse</b> en un contexto distinto para el que fue creado?
<b>E</b>	<b>Eliminar</b>	¿Existe alguna función del producto que pueda <b>eliminarse</b> o reducirse al mínimo? ¿Hay alguna cosa que dificulte el uso del producto a cierta población, y en consecuencia, que dificulte la ampliación del mercado meta? En caso de responder afirmativamente a la pregunta anterior, ¿eso que dificulta el uso del producto puede ser eliminado?

Innovación con propósito de vida.

<b>R</b>	<b>Reordenar</b>	<p>¿Se puede <b>reordenar</b> la secuencia para el uso/producción del producto, de forma que lo facilite?</p> <p>¿Es apropiado el orden secuencial establecido para usar el producto, o puede revertirse, modificarse o incluso eliminar fases para su utilización?</p>
----------	------------------	---

Mi desafío creativo	¡Mi primer SCAMPER!
<p><b>SCAMPER</b> es una lluvia de ideas para personas que son principiantes en la generación de ideas creativas o para aquellas que no pueden organizar sus ideas creativas de forma adecuada. Para ponerla en práctica, define el desafío creativo al que te enfrentas.</p> <p>Posteriormente, cuestionalo utilizando las preguntas base de la técnica. Trata de registrar todas las respuestas que formules para cada cuestionamiento.</p> <p>Al finalizar, te darás cuenta que habrás generado respuestas que en realidad son ideas, o adaptaciones de ideas. Ahora, evalúalas para determinar cuáles de ellas aportan un valor agregado para satisfacer o solucionar tu desafío creativo.</p> <p style="text-align: right;">¿Cómo fue tu experiencia al aplicar esta técnica?</p>	

**Técnica PNI:** permite evaluar las ideas generadas sobre un desafío creativo. Tiene como finalidad identificar el potencial y los efectos adversos de las ideas generadas, para con ello, facilitar la toma de decisiones sobre cuál de las ideas genera mayor valor agregado. Parte de la valoración de tres elementos:



**¿Cuándo utilizarla?** Se recomienda utilizarla cuando ya se cuenta con ideas generadas, y cuando se debe valorar un número limitado de ideas, es decir, después de haber aplicado un primer filtro de las ideas más creativas.

**¿Cómo funciona?** Esta técnica funciona a manera de matriz, en donde se identifica lo siguiente para cada idea a evaluar:



- Lo **positivo**, en donde se identifican las razones por las que la idea es buena, por las que puede tener éxito o por las que potencialmente puede generar valor agregado.
- Lo **negativo**, en donde se identifican las razones por las que la idea tiene debilidades, debe incluirse cualquier aspecto relacionado con los riesgos o elementos que requieran precaución al momento de seleccionar esa idea específica.
- Lo **interesante**, en donde se identifican los elementos que aunque no tengan un impacto positivo o negativo, puedan resultar interesantes o relevantes por su aplicación.

Posteriormente, cada elemento identificado como positivo, negativo o interesante debe ser puntuado del 1 al 10, donde el 1 es poco relevante, y 10 muy relevante (puede repetirse puntaje), para al final contabilizar el total. De esta forma, se podrá seleccionar aquella idea que obtenga un valor más alto en lo positivo, siguiendo por lo interesante.

**Guía práctica de aplicación:** a continuación se presenta la matriz PNI para evaluar una idea sobre la mejora de un producto “x”. Se parte del hecho de que se han generado cinco ideas creativas, y de que la matriz ha sido trabajada para solo una de ellas, indicando las razones positivas de implementarla, las razones negativas y todo aquello interesante derivado de su aplicación.

Innovación con propósito de vida.

Lo positivo	Lo negativo	Lo interesante
Permitirá incursionar en el mercado internacional. (7)	El retorno de inversión del nuevo producto es a largo plazo. (8)	Sería para uso de todo tipo de público. (4)
La mano de obra es barata. (5)	Requiere de un perfil muy específico de empleados con los que actualmente no cuenta la empresa. (4)	El diseño sería original y llamaría la atención del público adolescente. (4)
Su desarrollo brindará una ventaja frente a los competidores. (9)	Requiere de tecnología avanzada con la que no cuenta la empresa. (7)	Podría funcionar únicamente en zonas donde haya Internet. (5)
<b>7+5+9=21</b>	<b>8+4+7=19</b>	<b>4+4+5=13</b>



El proceso presentado en la matriz anterior se aplicaría para cada idea generada y considerada como creativa. Esta es la razón por la que esta técnica en particular se utiliza con un número delimitado de ideas. A pesar de que esto puede considerarse como una limitante, por el lado contrario, funciona muy bien para identificar “cuantitativamente”

aquellas ideas que generan más valor positivo en tu vida y/o trabajo, así como para diferenciarlas de aquellas que, aunque sean originales, no pueden catalogarse como valiosas porque su aplicación no aportaría casi nada o nada positivo.

Las técnicas **SCAMPER** y **PNI** son muy recomendables para aplicarlas en cualquier desafío creativo. Para su utilización, es importante que cuentes con información relacionada a tu desafío creativo ya que esto te permitirá responder las preguntas y realizar la matriz de evaluación.

Una variante en el uso de estas técnicas puede ser que, posterior a que las hayas trabajado por tu cuenta, le pidas a alguien más que te apoye revisando lo registrado. Quizás una perspectiva nueva te pueda brindar pistas para generar más ideas que pasaste por alto.

Ahora bien, ¿existen más **técnicas** que pueden apoyarte para **estimular tu creatividad**? Indudablemente, ¡existen aún muchas más técnicas que puedes implementar! Para conocerlas de forma detallada, continúa en el siguiente subtema donde podrás saber cuáles puedes aplicar de forma individual y cuáles funcionan mejor de manera grupal.

### Subtema 2. Técnicas individuales y grupales para incrementar la creatividad

Marina y Marina (2013) afirman que existen diversas técnicas que pueden aplicarse para producir ideas creativas que generen valor agregado a tu desempeño. Estas técnicas pueden dividirse de acuerdo al número de personas que intervienen en su aplicación, puesto que existen algunas que se aplican en modalidad individual y otras, que son más efectivas cuando se utilizan de forma grupal.



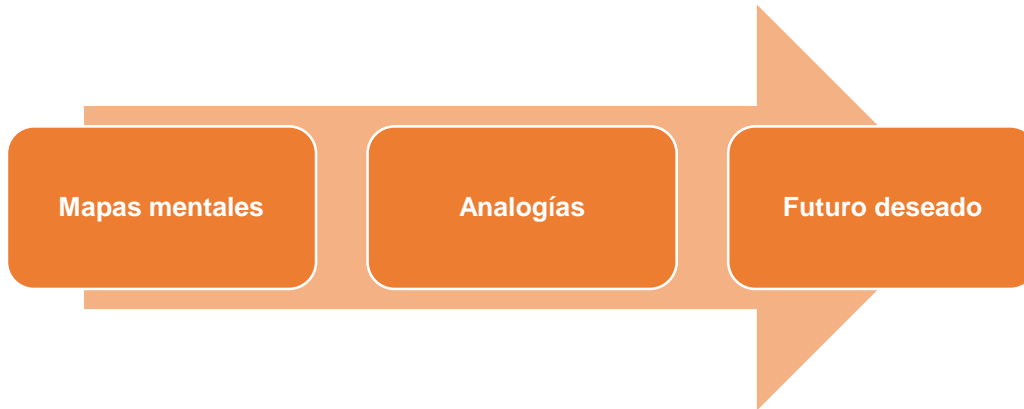
Por ejemplo, las técnicas de **SCAMPER** y **PNI** que revisaste en el subtema anterior, pueden aplicarse tanto en modalidad individual como grupal, aquí lo importante es que la modalidad depende del contexto y del tipo de desafío creativo que enfrentes. Si tu desafío está en tu trabajo y se relaciona con tu departamento, probablemente sería adecuado que aplicaras la técnica de forma grupal, pero si por el contrario, tu desafío es personal y se relaciona con algo que solo depende de ti, entonces se recomienda una aplicación individual.

<p><b>¿Sabías que...?</b></p>	<p>Las <b>ideas preconcebidas</b> pueden ser desastrosas para el proceso creativo porque limitan nuestra mirada sobre las distintas alternativas que podemos generar.</p> <p>Reflexiona si las ideas preconcebidas que tienes te están limitando en algún sentido, pues pueden llegar a bloquear tu creatividad, y a pesar de que utilices técnicas para estimularla, se te dificultará avanzar.</p> <p>Cuando enfrentamos un desafío nuevo, es vital para el proceso creativo aprender a reducir, al mínimo posible, las ideas preconcebidas que tenemos.</p>
-------------------------------	--



¿Qué técnicas puedes utilizar para incrementar la creatividad en tu vida y en tu trabajo?, ¿cuáles puedes utilizar de forma individual, y cuáles puedes aplicar en equipo?

De acuerdo con Sánchez (2013), algunas de las técnicas más efectivas que pueden trabajarse en **modalidad individual** son:



**1. Técnica de mapas mentales:** se trata de plasmar gráficamente el tema relacionado con el desafío creativo. Para ello, el desafío se indica como un concepto clave y central, a partir del cual, se desglosan ramas que contienen las ideas que se van generando. Esta técnica resulta muy efectiva para poder visualizar gráficamente las conexiones e interconexiones que existen entre ideas y conceptos producidos.

<b>¿Sabías que...?</b>	Los <b>mapas mentales</b> son un instrumento muy utilizado en el ámbito educativo, fue ideado por Joseph Novak en los años 70's como una manera de poner en práctica las teorías de David Ausubel en relación con el <b>aprendizaje significativo</b> en las personas, (Sánchez, 2013).
------------------------	---

## Innovación con propósito de vida.



**¿Cuándo utilizarla?** Se recomienda utilizarla para la generación de ideas y para el planteamiento de problemas complejos, puesto que permite organizar y estructurar ideas que a simple vista, están desconectadas o que no tienen relación alguna entre sí, aspecto propio de la fase de **incubación** del proceso creativo.

**¿Cómo funciona?** Se define un concepto o palabra clave relacionado con el desafío creativo, y se coloca al centro del mapa. Posteriormente, se realiza lo siguiente:

- Se identifica una serie de categorías sobre las cuáles se desarrollarán las ideas de forma ordenada. Por ejemplo, si el desafío creativo consiste en aplicar una mejora a un producto, pueden hacerse divisiones categóricas tales como presupuesto, infraestructura, mano de obra, beneficios, etc., todo depende del desafío creativo que te plantees.
- Una vez que se han definido las categorías principales, se deben definir las sub-categorías, y para cada sub-categoría se realiza otra más, y así sucesivamente. La idea es ramificar al máximo las categorías que incluye el mapa mental. Es importante hacer tantas ramificaciones como sea posible, con la finalidad de generar muchas y variadas ideas en cada categoría.
- El desarrollo de ideas en cada ramificación no necesariamente debe completarse de forma total, esto significa que la generación de ideas puede ir de forma “saltada”, siempre y cuando se respeten las categorías previamente definidas y se incluya cada idea en la categoría a la que corresponde.

Mi desafío creativo	Mi mapa mental
	<p>Consigue una cartulina u hoja de rotafolio lo más grande posible y cinco o seis marcadores de colores. Coloca la cartulina en sentido horizontal y en el centro, dibuja o representa con algún símbolo el tema relacionado con tu desafío creativo. No te preocupes por la calidad del dibujo, pues no es relevante para poner en práctica esta técnica. Después de dibujar tu imagen central, escribe las categorías más representativas que partan de ella.</p> <p>Posteriormente, para cada categoría, anota todas las ideas que se te vayan ocurriendo con respecto a cada una, de manera que tu mapa empiece a tomar la forma de un árbol con muchas ramas. Deja que tus ideas y asociaciones entre ellas</p>

## Innovación con propósito de vida.

fluyan de manera espontánea, e inclúyelas en tu mapa al estilo de conceptos o palabras clave. Siéntete libre de incluir dibujos o símbolos, y diferentes colores.

Cuando sientas que has generado ideas suficientes, observa el resultado. Verás cómo todas las que has generado se encuentran esparcidas por toda la cartulina.

A medida que observes tu propio mapa, comenzarás a detectar mayores relaciones que te permitirán organizar y estructurar poco a poco tus ideas. Si descubres que alguna idea o concepto se repite, quizá signifique algo importante, analízalo.

No olvides conectar todas las distintas ideas y conceptos con flechas. Puedes eliminar partes que te desagraden o que te parezcan extrañas, usa tu intuición para esto, pero no te limites.

El hacer tus propios mapas mentales te permitirá tener mayor organización de ideas y concentrarte, con la finalidad de estructurar todo lo relacionado con tu desafío creativo. De esta forma, tu pensamiento creativo se irá fortaleciendo.

**...el mapa mental puede ser infinito, ya que termina cuando la información que generaste haya alcanzado tus propios objetivos.**

**2. Técnica de analogías:** está enfocada en la generación de ideas a partir de crear asociaciones de conceptos que, usualmente, no se encuentran relacionados.

**¿Cuándo utilizarla?** Se recomienda utilizarla para generar ideas creativas, sobre todo cuando se busca “presionar” o provocar deliberadamente la creatividad, o cuando las ideas que se han generado con otras técnicas no resultan lo suficientemente creativas.

**¿Cómo funciona?** Suele utilizarse un proceso que contempla las siguientes fases:

- Se define el desafío creativo a enfrentar.



- Se determina un concepto sobre el cual se establecerá la analogía. Para ello, se recomienda usar alguno de los conceptos que te proporcionamos a continuación, por tratarse de conceptos generales y muy amplios. Sin embargo, tú puedes elegir los conceptos de tu preferencia.

Listado de conceptos analógicos		
Medio ambiente	Medicina	Astrología
Animales	Cine	Política
Informática	Pesca	Ciencia ficción
Telefonía	Salud	Jardinería

- Posteriormente, se enlistan las características semejantes entre el concepto y el desafío creativo. Por ejemplo, si el concepto elegido es cine y el desafío creativo es bajar de peso, ¿qué semejanzas hay entre ambos? Podrías establecer que ir al cine es una actividad estimulante que te hace sentir bien porque te entretiene, mientras que bajar de peso es un factor estimulante que te hará sentir bien porque estarás más saludable.
- A continuación, se analizan las conexiones establecidas y su validez. En el caso anterior, la conexión entre ambos conceptos es que tanto el cine como bajar de peso son actividades estimulantes, una por ser entretenimiento y otra por ser saludable. Por ende, la idea generada a partir de esta conexión podría ser que para bajar de peso, te concentrarás en comer sano, suscribiéndote a un canal de Internet donde suban recetas saludables en porciones adecuadas, en lugar de sufrir por privarte de muchos alimentos.
- Dado lo anterior, las conexiones establecidas pueden aplicarse de forma literal, o bien, sufrir modificaciones para generar, a partir de ellas, ideas de valor que te permitan alcanzar tu desafío de forma creativa, alejándote de las formas convencionales que antes no te han funcionado.

Mi desafío creativo	Las profesiones, los oficios y mis analogías
<p>Identifica tu desafío creativo. Ahora, haz una lista de 10 profesiones y oficios. Para cada profesión y oficio, escribe mínimo tres características que posean. Piensa con fluidez, sin detenerte, registrando todo lo que pase por tu mente.</p> <p>Una vez que tienes el listado de características listo, relaciona cada característica con tu desafío creativo. Establece conexiones entre ellos.</p> <p>Recuerda que la mezcla de conceptos, en apariencia distintos, te ayudan a ejercitar tu imaginación, la flexibilidad de tu pensamiento, y en general, tu propia creatividad.</p>	

¿Cuántas conexiones pudiste establecer?

**3. Técnica del futuro deseado:** su finalidad es imaginar el futuro en positivo, consiste en imaginar una situación hipotética en la que tu vida o la empresa en la que trabajas sean exitosas en un determinado aspecto o ámbito.

**¿Cuándo utilizarla?** Se recomienda utilizarla cuando se enfrenta un problema específico, ya sea personal o profesional, y que por sus características tiene una difícil solución que necesita de creatividad.

**¿Cómo funciona?** Requiere de la implementación de una serie de pasos, que son los siguientes:

- Se establece el problema con el que se cuenta actualmente y se imagina cómo sería el futuro, en dado caso de que el problema se hubiera resuelto satisfactoriamente.
- Posteriormente, se enlistan todas las posibles personas que, hipotéticamente, pudieron contribuir a la solución. Además, se registran las contribuciones que cada una de ellas realizó.
- Finalmente, se revisa el listado de las contribuciones hipotéticas que se aportaron y que dieron solución al problema, y a partir de ello, se generan nuevas ideas sobre cómo resolver el problema actual. Se recomienda que la producción de ideas considere la situación actual, con miras a alcanzar la situación hipotética o ideal.



Por otro lado, las técnicas más efectivas para aplicarse en **modalidad grupal** son las siguientes, (Sánchez, 2013):

Lluvia de ideas o <i>brainstorming</i>	<i>Brainwriting</i>	Seis sombreros para pensar
---	---------------------	-------------------------------

**1. Técnica de lluvia de ideas o “*brainstorming*”:** se trata de registrar, de forma no sistematizada, todas las ideas que vayan surgiendo con respecto a un determinado desafío creativo, para después discutir las y seleccionar una de ellas. Resulta muy efectiva para trabajarse en grupo, puesto que esto incrementa la posibilidad de tener un mayor número de ideas registradas.

**¿Cuándo utilizarla?** Se recomienda utilizarla para la generación de ideas sobre determinado tema.

**¿Cómo funciona?** Esta técnica puede aplicarse considerando las siguientes fases:

- Antes de la sesión para aplicar la técnica, es conveniente que si se va a trabajar en grupo, las personas sean avisadas sobre el tema que abordarán para que preparen con anticipación algunas de las ideas que podrían llegar a proponer.
- Al inicio de la sesión, es importante centrar la atención en el desafío principal, así como también, marcar una meta final con respecto al número de ideas generadas y al período de tiempo en que éstas se generarán y se evaluarán para su posterior implementación.
- Durante la aplicación de la técnica, es importante considerar que las críticas quedan prohibidas. Recuerda lo revisado en temas anteriores con respecto a los **obstaculizadores** de la creatividad. Lo importante es generar tantas ideas como sea posible, sin aún valorar su aplicabilidad. Por otro lado, cuando la aplicación es en grupo, es importante contar con un pizarrón visible para todos, en donde el tema que se abordará quede al centro, y a partir del cual se vayan registrando todas las ideas que se empiecen a producir, siendo seccionadas por categorías o subtemas que permiten dotar de orden al **proceso creativo**.
- Posterior a la generación de ideas, se debe continuar con la selección de las mismas. Para esto, es importante que todo el grupo se detenga alrededor de 10 ó 15 minutos para reflexionar sobre lo que se ha producido. Se recomienda que cada persona elija cinco ideas, las cuales deberá puntuar del 1 al 100 según su relevancia. Posteriormente, la selección individual se discute para acordar una selección grupal. En este punto, puede hacerse uso de la técnica de PNI para la evaluación de ideas generadas.
- Finalmente, cuando todo el grupo llegue a un acuerdo con respecto a la selección de ideas, se procede a su implementación.

Mi desafío creativo	Mi “brainstorming” en solitario
<p>A pesar de que la técnica de <b>lluvia de ideas</b> resulta muy efectiva cuando se utiliza en grupo, también puede ser implementada de forma individual. Para que empieces a familiarizarte con su uso, te recomiendo realizar lo siguiente.</p> <p>Consigue un paquete de papeletas, y escribe una idea por una, luego ve despegándolo y colócalo en una pared o pizarrón. Las ideas que irás escribiendo dependerán de lo que vaya pasando por tu mente en ese momento, no te limites con respecto a un tema específico. Escribe las ideas conforme se te van ocurriendo, sean como sean. No importa si son lógicas o si tienen valor.</p> <p>La clave es producir la mayor cantidad de ideas y no evaluar ninguna hasta que no hayas terminado de escribir todas aquellas que se te puedan ocurrir.</p> <p>Al terminar, revisa las ideas en las papeletas que pegaste en la pared y analízalas. Trata de separarlas de acuerdo a categorías que tú mismo construyas.</p> <p>¿Cuántas ideas pudiste generar?</p>	

**2. Técnica de *brainwriting*:** se trata de una variante de la técnica de lluvia de ideas, puesto que cada integrante del grupo aporta ideas con respecto al desafío creativo. Sin embargo, en esta técnica es importante que se anoten subtemas relacionados con el tema general en una hoja en blanco. Estas hojas se van pasando entre los integrantes del grupo para que cada uno anote sus ideas en ellas.

**¿Cuándo utilizarla?** Se recomienda utilizarla cuando el grupo está integrado por personas que no se conocen entre sí, o bien, cuando los integrantes son algo introvertidos y no están acostumbrados a realizar actividades en equipo. Una de las ventajas más importantes es que permite que cada persona traslade de forma personal su idea al papel, lo que otorga mayor libertad de expresión.



**¿Cómo funciona?** Al inicio de la sesión, se establece el tema sobre el cual se generarán las ideas, se anotan los subtemas en la parte superior de cada hoja en blanco y se lleva a cabo lo siguiente:

- Se empiezan a repartir las hojas con los subtemas, de manera que cada integrante pueda empezar a anotar las ideas que les vayan surgiendo.
  - Cuando las hojas han sido completadas por todos los integrantes, comienzan a generarse ideas sobre las primeras ideas ya planteadas. Esto significa que las ideas anotadas en una primera instancia funcionarán de **desencadenantes del proceso creativo**.
  - Al finalizar la generación de ideas sobre cada subtema, se procede a discutir las y valorarlas. Para ello, se aplica el mismo proceso que en la técnica de lluvia de ideas seleccionando las 5 ideas más relevantes para cada integrante, asignándoles su puntuación de relevancia y haciendo la selección grupal mediante la técnica de PNI para la evaluación de ideas creativas.
- 4. Técnica de los seis sombreros para pensar:** se trata de una técnica desarrollada por Edward de Bono en 1983 (Bachrach, 2012), en donde los seis sombreros simbolizan los distintos puntos de vista desde los que se puede analizar un desafío creativo. Suele utilizarse en grupo, ya que permite que cada integrante aporte sus ideas sobre el tema y participe en el proceso de valoración de las mismas. Para la evaluación, todos los integrantes utilizan, al mismo tiempo, uno de los sombreros o puntos de vista para analizar el tema, cada sombrero se va rotando de forma que todos los integrantes pueden aportar sus puntos de vista adoptando la visión desde la totalidad de los sombreros.

Esta técnica ha resultado ser muy eficaz dado que se consideran distintas perspectivas, lo que enriquece el proceso de generación y valoración de ideas.

**¿Cuándo utilizarla?** Se recomienda utilizarla para la generación de ideas y para implementar un debate sobre su valoración y posterior aplicación. Apoya a que los integrantes centren su atención en el tema, y no adopten una postura rígida con respecto a él.





**¿Cómo funciona?** La idea general de la técnica consiste en que los integrantes usen todos los sombreros, los cuales tienen colores diferentes y representan visiones distintas. Dependiendo del sombrero que tengan, será la visión que compartirán. La relación entre sombreros y colores es la siguiente:

Sombrero <b>blanco</b>	Presenta información objetiva y neutral.
<b>Sombrero rojo</b>	Expresa opiniones, intuiciones y sentimientos, sin fundamentar lógicamente sus opiniones.
<b>Sombrero amarillo</b>	Identifica los aspectos favorables de la idea.
<b>Sombrero negro</b>	Señala los posibles riesgos y obstáculos de la idea.
<b>Sombrero verde</b>	Emplea el pensamiento creativo planteando ideas nuevas y alternativas de valor sobre el tema que se debate.
<b>Sombrero azul</b>	Aporta una visión general del tema, sintetiza el debate, valora y considera todas las opiniones y propuestas.

Algunas consideraciones sobre esta técnica son (De Bono, 2012):

- No es recomendable usar el sombrero negro después del verde.
- No siempre será necesario aplicar todos los enfoques, por lo que depende del grupo si se adopta la postura de todos los sombreros, o solamente de algunos.
- Es recomendable iniciar por el sombrero blanco y finalizar con el azul, aunque no existe una secuencia establecida de forma rígida.
- Los sombreros del mismo color deben ser utilizados al mismo tiempo por todos los integrantes.



En este tema pudiste revisar las diferentes **técnicas** que puedes utilizar para **incrementar tu creatividad**. Recuerda que cada técnica tiene una modalidad y una finalidad específica, que al considerarlo, te ayudará a optimizar su aplicación. Sin embargo, es importante recalcar que esta clasificación no pretende ser exhaustiva y que tanto la modalidad como la finalidad pueden depender de la situación o

el contexto en que te desempeñes y en donde necesites potenciar tus habilidades creativas.

Además, considera que la generación de ideas creativas resulta más sencilla cuando se trabaja de forma colectiva, puesto que, como dice el dicho “dos cabezas piensan mejor que una”. Esto significa que dos o más personas podrán integrar más fácilmente sus conocimientos, puntos de vistas, percepciones y pensamientos laterales para producir ideas originales, diferentes y valiosas.

### Subtema 3. Estrategias adicionales para apoyar mi proceso creativo

Además de las técnicas revisadas anteriormente, Bachrach (2012) afirma que existen **estrategias adicionales** que se pueden implementar para **potenciar el proceso creativo** en una persona. Algunas de estas estrategias son las siguientes:

#### Estrategias potenciar el proceso creativo

Estrategias	¿De qué se trata?
<p><b>El foco</b></p>	<p>Consiste en centrar tu foco de atención en algún detalle que haya pasado inadvertido por la mayoría de las personas, para tratar de generar ideas creativas en torno a él. Ejemplo: centra tu atención en las ligas para el cabello y preguntarte, ¿habrá alguna manera de que las ligas no se pierdan a cada rato?, ¿cómo podría hacer que las ligas no se rompieran tan fácilmente?</p>
<p><b>El cuestionamiento</b></p>	<p>Se basa en realizar cuestionamientos en torno al desafío creativo. Las preguntas que suelen utilizarse son ¿por qué esto se hace de este modo?, ¿por qué hay que hacerlo así?, ¿existen otras maneras de hacerlo?</p>

Innovación con propósito de vida.

	<p>Ejemplo: si tu desafío creativo es modificar el funcionamiento de un celular, tendrías que preguntarte... ¿por qué los celulares funcionan así?, ¿por qué deberían funcionar así?, ¿de qué otras formas podrían funcionar?</p>
<b>Provocación</b>	<p>Contempla el rompimiento de patrones establecidos, mediante declaraciones provocativas que, en algunos casos, pueden parecer absurdas. Posteriormente, se exploran los pros y los contras de esa declaración. Se trata de un cuestionamiento que provoque un deseo de cambio creativo en tu persona.</p> <p>Ejemplo: si tu desafío creativo es disminuir el tiempo de respuesta que le das a tus clientes, puedes preguntarte, ¿qué pasaría si quito los pasos más importantes en el proceso de atención?, mis clientes no me necesitan para atenderlos... ¿qué cosa podría suplir mi trabajo?, ¿cómo sería la atención que ellos recibirían?, ¿quién se las brindaría?</p>
<b>Usos inusuales</b>	<p>Implica imaginar todos los posibles usos que pueden darse a un producto o servicio. A partir de ahí, se pueden establecer nuevas funcionalidades que pueden adecuarse al producto o servicio que se ofrece. Esta estrategia permite generar ideas a partir de usos que tu producto o servicio podría tener, pero que nadie antes se ha imaginado.</p> <p>Ejemplo: el vaso sirve para guardar líquido, ¿qué otro uso podría tener?, ¿para qué otra cosa podría servir?</p>
<b>Transformaciones creativas</b>	<p>Implica aplicar una serie de verbos sobre el desafío creativo para generar ideas y propuestas a partir de ello. La lista sugerida de verbos es la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Agrandar, aumentar: todo, una parte, una característica, una función, su tiempo de vida, etc.</li> <li>✓ Reducir, disminuir: una parte, precio, tiempo de duración, tamaño, etc.</li> <li>✓ Suprimir: todo, una parte, y proponer otro elemento que sustituya al que se suprimió.</li> <li>✓ Invertir: todo, una parte, e imaginar la función opuesta o contraria.</li> <li>✓ Sensibilizar: incrementar una relación afectiva o psicológica, personalizar algo para promoverle de identidad y preferencia por el público meta.</li> <li>✓ Reordenar: usando otros elementos, criterios, secuencias.</li> <li>✓ Adaptar: usar algo de formas distintas, o con fines diferentes.</li> <li>✓ Modificar: tamaño, forma, una parte, una función, etc.</li> </ul>

Innovación con propósito de vida.

	<p>Ejemplo: ¿qué sucedería si modificara el proceso de cobranza en mi departamento?, ¿qué pasos podría suprimir y cómo los sustituiría?</p>																
<p><b>Matrices de descubrimiento</b></p>	<p>Comprende la elaboración de una matriz para generar ideas y mezclarlas, realizando así un análisis complejo de todas las posibilidades sobre un producto o servicio en específico. Posteriormente, se decide cuál de las ideas generadas es más creativa y valiosa. Ejemplo: si se desea inventar una lámpara, la matriz sería la siguiente:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Funciones</th> <th colspan="3">Sub-soluciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tamaño</td> <td>Grande</td> <td>Mediana</td> <td>Pequeña</td> </tr> <tr> <td>Acabado</td> <td>Natural</td> <td>Plástico</td> <td>Forrado</td> </tr> <tr> <td>Material</td> <td>Cerámica</td> <td>Madera</td> <td>Aluminio</td> </tr> </tbody> </table>	Funciones	Sub-soluciones			Tamaño	Grande	Mediana	Pequeña	Acabado	Natural	Plástico	Forrado	Material	Cerámica	Madera	Aluminio
Funciones	Sub-soluciones																
Tamaño	Grande	Mediana	Pequeña														
Acabado	Natural	Plástico	Forrado														
Material	Cerámica	Madera	Aluminio														
<p><b>4x4x4</b></p>	<p>Corresponde a una técnica grupal, y consiste en que cada integrante aporta cuatro ideas con respecto al tema identificado. Posteriormente, los integrantes se juntan en parejas y de las ocho ideas, seleccionan solo cuatro, y así sucesivamente hasta que todos los integrantes del grupo seleccionan cuatro ideas en total, las cuales son valoradas hasta seleccionar la más creativa con valor agregado. Ejemplo: persona A enlista cuatro productos a inventar, persona B enlista otros cuatro productos. Se reúnen y analizan las ocho opciones, las evalúan y seleccionan solo cuatro opciones, de cuáles, se seleccionará solo la idea más creativa y que genere mayor valor.</p>																
<p><b>CRE-IN</b></p>	<p>Se basa en la premisa de que las personas necesitan confiar en sí mismas para alcanzar el máximo de su potencial creativo. Se utilizan técnicas de meditación, relajación o yoga para estar contacto con los sentimientos y emociones, lo que afinará los sentidos y agudizará la intuición para incrementar la fluidez de pensamiento creativo. Ejemplo: utilizar la relajación de Corroto revisada previamente, para focalizar la atención en los detalles, lo que estimulará la generación de ideas nuevas.</p>																
<p><b>Defectología</b></p>	<p>Consiste en realizar un listado de todos los defectos que tiene un producto, servicio o proceso, para posteriormente, realizar propuestas de mejora a cada defecto. Cada propuesta corresponde a una idea de mejora que debe valorarse con alguna técnica de evaluación de ideas creativas, como la PNI revisada en el tema. Ejemplo: enlistar los defectos que posee tu computadora y después, generar alternativas para mejorarlos.</p>																

Innovación con propósito de vida.

<p><b>Ideart</b></p>	<p>Comprende el acercamiento con el arte abstracto. Se basa en la premisa de que si una persona observa obras de arte durante determinado tiempo (pueden ser algunos minutos), esto activará su proceso de pensamiento creativo para generar ideas nuevas o diferentes. Ejemplo: asistir a una galería de arte, recorrerla tranquilamente, y después reflexionar sobre lo observado. Esto agudizará tus sentidos y te permitirá focalizar la atención.</p>
<p><b>Inversión</b></p>	<p>Consiste en ver el tema desde la perspectiva contraria para generar ideas novedosas. Ejemplo: si un producto no se vende, se debe pensar cómo hacer para que no se venda como incrementar el precio, no dar garantías, sacar a la venta productos defectuosos, etc. Con base en esto, se piensa cómo disminuir el precio, cómo ofrecer garantías adecuadas, y cómo ofrecer productos sin defectos de algún tipo.</p>
<p><b>Listado de atributos</b></p>	<p>Se utiliza para crear nuevos productos o para aplicar mejoras a productos existentes. Consiste en hacer una lista sobre todas las cualidades de un producto, y posteriormente, hacer preguntas sobre dichas cualidades. Ejemplo: si se desea mejorar una cafetera, y en la lista de cualidades se incluye el precio accesible, se puede cuestionar lo siguiente: ¿puede hacerse más accesible el precio?, ¿cómo?, ¿qué tan accesible podría hacerse? Esto aplicaría para cada atributo o cualidad identificada.</p>
<p><b>Método de la visita</b></p>	<p>Consiste en ver el tema desde la perspectiva de otra persona. Ejemplo: si se desea proponer un nuevo proceso de atención al cliente, la persona debe ponerse en el lugar del cliente y pensar como él, para identificar la atención que le gustaría recibir.</p>
<p><b>Relaciones forzadas-palabras al azar</b></p>	<p>Busca formar conexiones que, a simple vista, son inexistentes, mediante la búsqueda de una palabra al azar y su posterior aplicación para el tema donde se quiere ser creativo (funciona de forma similar a la técnica de analogías). Ejemplo: supongamos que tu desafío creativo consiste en gestionar de forma original tus finanzas. Después de delimitarlo, tomas el diccionario y eliges una palabra al azar. Suponiendo que la palabra fue “encendedor”, ahora deberás buscar cómo aplicar la palabra encendedor a tu desafío creativo. Una conexión podría ser “encender” tu flujo de efectivo, lo que te llevaría, quizás, a abrir una cuenta de ahorro, a separar tu sueldo en partes distintas, a movilizar el flujo mediante inversión, etc.</p>

Después de haber revisado las distintas estrategias que tienes disponibles para potenciar tu creatividad, ¿qué esperas para ponerlas en práctica? La mayoría de las estrategias descritas son sencillas de implementar y te permitirán resolver desafíos creativos de tu vida cotidiana o de tu trabajo.

Quizá en un inicio te lleve un poco más de tiempo su implementación, pero no te preocupes, eso se debe a que recién las empiezas a practicar.

Poco a poco, con el paso del tiempo, verás cómo se vuelven parte de tu actuar diario y hasta llegarás a aplicarlas de forma **inconsciente**. Pero recuerda, solo lo podrás lograr si empiezas diariamente a utilizarlas en tu vida. ¡En el querer, está el poder!



### Mi Reflexión

- Después de revisar las técnicas para generar y evaluar ideas, ¿cuál consideras que es más fácil de implementar en tu vida?, ¿por qué lo consideras de esa forma?, ¿cuál de las técnicas consideras que es más compleja?, ¿habías utilizado anteriormente alguna de ellas?
- ¿Cuál de las técnicas para incrementar la creatividad crees que te funcionará mejor en tu desafío creativo?, ¿por qué lo consideras así?, ¿qué técnicas crees que pueden aplicarse en las dos modalidades: individual y grupal?, ¿cuál técnica no aplicarías al estar trabajando con un grupo o equipo?, ¿por qué?
- De las estrategias revisadas para potenciar tu pensamiento creativo, ¿habías utilizado alguna anteriormente?, ¿cuál de ellas te pareció más interesante y por qué?, ¿cuál de ellas no aplicarías en tu vida cotidiana y por qué?
- Todos hemos visto cómo se desempeñan nuestros compañeros en el trabajo. Piensa por un momento en las juntas que has tenido con ellos y con tu jefe, ¿recuerdas haberlos visto utilizar alguna de las técnicas o estrategias aquí descritas?, ¿cómo y para qué la aplicaron?, al aplicarla, ¿generaron ideas creativas con valor?

### ¡Quiero más!

- Ingresa al siguiente recurso del Temoa en el que podrás conocer **la transmisión visual de la información como estímulo cognitivo de los procesos creativos**, en: <http://www.temoa.info/node/142746>
- Para conocer más sobre **la técnica de los seis sombreros para pensar, para incrementar la creatividad**, te recomendamos leer el libro: De Bono, E. (2012). *Los seis sombreros para pensar*. México: Paidós. (Sin ISBN).
- Para conocer sobre **la técnica de mapas mentales** te invitamos a ver el siguiente video titulado: **Mapas mentales**, en: <https://www.youtube.com/watch?v=kVu7ECI-CZQ>

### Glosario

- **Aprendizaje significativo:** Es un tipo de aprendizaje postulado por David Ausubel, en donde se establece que para que el aprendizaje sea duradero, debe conectarse con el conocimiento previo y hacerse uso del descubrimiento.
- **Brainstorming:** Es una técnica de lluvia de ideas para generar ideas sobre un determinado tema.
- **Brainwriting:** Es una técnica de lluvia de ideas que consiste en anotar de forma individual las ideas generadas, para después, compartirlas con los demás integrantes del equipo.
- **Desafío creativo:** Corresponde al problema, situación o necesidad que se busca resolver o trabajar con creatividad.
- **Ideas preconcebidas:** Son ideas que se establecen de forma previa a su comprobación.
- **Inconsciente:** Implica que una persona no se da cuenta de sus actos, o de las razones por las que lleva a cabo ciertas conductas.
- **Incubación:** Fase del proceso creativo que involucra la aparición de ideas que empiezan a asociarse entre sí, quizás de forma desorganizada.

## Innovación con propósito de vida.

- **Ramificar:** Se refiere a dividir algo en categorías más pequeñas.
- **SCAMPER:** Es una técnica que se basa en aplicar una serie de preguntas vinculadas con las letras que conforman la palabra “Scamper” (sustituir, combinar, adaptar, modificar, proponer, eliminar y reordenar). Resulta muy útil para generar nuevas ideas.

### Bibliografía

- Bachrach, E. (2012). *Ágilmente*. México: Grijalbo.  
ISBN: 978-607-311-500-1
- De Bono, E. (2013). *El pensamiento lateral*. Manual de creatividad. México: Paidós.  
ISBN: 978-84-493-2945-6
- Marina, J. y Marina, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. España: Planeta.  
ISBN: 9788434406353
- Sánchez, M. (2013). *Desarrollo de habilidades de pensamiento: creatividad*. México: Trillas.  
ISBN: 9789682444418



*La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACION 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.*