

ESTRATEGIAS CREATIVAS

CREATIVE STRATEGIES

Ximena Huechacona

Ingeniera de sistemas
Universidad Autónoma de
Colombia

Docente Universidad Cooperativa
de Colombia

Correo electronico
ximenahf@hotmail.com

Colombia

Tipo de artículo Reflexión

Recibido 2014-05-17
Aceptado: 2014-03-06

Resumen

El ser humano es creador por naturaleza, la creación es una manifestación de lo que puede ser es su característica primordial es abrirnos a nosotros mismos y al medio que nos rodea, exige una actitud positiva, imaginar explorar jugar, perseverar, aceptar fracasos, empezar las veces que sea necesario. Es una facultad que poseen todos los seres humanos en diferente grado.

En el proceso de aprendizaje se busca la innovación en la enseñanza por parte del docente para incentivar la creatividad en los estudiantes; ya que hoy en día en la educación este tema se esta pasando por alto. Debemos definir y entender que es una estrategia, y que es estrategia creativa, la estrategia nos indica que debemos hacer, mientras que la estrategia creativa nos muestra como hacer las cosas. Actualmente si observamos nuestro medio de aprendizaje encontramos, que estas estrategias se están perdiendo y los docentes solo nos

estamos limitando a enseñar métodos de enseñanza tradicional y no les estamos inculcando estrategias creativas a los estudiantes.

Palabras clave: Estrategia, creatividad, estrategias didácticas, estrategias creativas.

Abstract

The human being is a creator by nature, the creation it's a manifestation of what can be an overriding feature that is to open ourselves and everything around us, it demands a positive attitude, imagine exploring, playing, persevere, accepting failures and start over the times that it's necessary. that's a capacity that all human beings in varying degrees.

In the learning process the teacher and the student must develop techniques and make use of creativity. We have to define and understand that it's a strategy, and that is a creative strategy; the strategy show us what he have to do, but the creative strategy show us how can we do all of this things. Actually we observe our learning environment, and we find that we are losing the strategies, and us, the teachers are getting tied to traditional teaching methods and we are not giving creative strategies to the students.

Keywords: strategy, creativity, teaching strategies, creative strategies.

I. INTRODUCCIÓN

Para desarrollar el tema me centrare en el autor Carlos Churba¹. El maneja 30 técnicas de creatividad, pero aquí solo se destacaran las más importantes para él, estas estrategias son:

- Estimulación por imágenes visuales
- Técnica para estimular la creación arquitectónica mental
- Escritura libre con palabras inductoras
- Visualización creativa prospectiva
- Visualización estímulos internos
- Estimulación por imágenes pictóricas
- Torbellino de ideas combinado con analogías
- Escritura libre
- Acrósticos
- Crear con símbolos
- Frases inductoras
- Diseño adjetivado
- La descomposición por medio de las 7 pistas de investigación.

¹ Psicoterapeuta, creador del modelo integral facilitador de la creatividad. "La Creatividad". Un Enfoque Dinamizador de las Personas y Las Organizaciones. Buenos Aires. Editorial Dunken. 2007. 7ta. Edición.

Las técnicas que el propone las establece principalmente para las organizaciones, pero lo que se busca es poderlas adaptar en el aula de clases.

A Parte de este autor también se consultaron estrategias propuestas por la autora Guadalupe Medinilla, Merchen Bellen.

II. CONTENIDO

1). Estrategia. “La palabra **estrategia** deriva del latín *strategia*, que a su vez procede de dos términos griegos: *stratos* (“**ejército**”) y *agein* (“**conductor**”, “**guía**”). Por lo tanto, el significado primario de estrategia es el arte **de dirigir las operaciones militares**”.²

1.1) Estrategia Creativa. Una estrategia creativa es la orientación que se le da a un problema, es establecer cómo se va a hacer llegar el mensaje a un determinado grupo.

Menchen Bellon³, establece algunas estrategias que pueden funcionar en el aula como, el humor, el juego, las analogías, las discrepancias, la escritura creativa, las

²Concepto de Estrategia.

<http://definicion.de/estrategia/>

³ Escritor investigador de creatividad.

lecturas creativas y las paradojas, entre las principales.

El factor más importante para la creatividad es el entusiasmo, todas aquellas actividades que liberen nuestra mente, toda actividad que nos mantenga alertas a la tarea de generar ideas.

En el desarrollo de la creatividad se debe inculcar el pensamiento divergente, el docente debe buscar, salir de las respuestas convergentes, verdaderas o falsas, innovar la forma de desarrollar el proceso de la enseñanza con los estudiantes implementando estrategias creativas, como las hemos venido definiendo a lo largo del artículo.

El profesor debe generar interrogantes en los estudiantes, no dar una única respuesta. Otra autora que propone alguna estrategias es Guadalupe medinilla⁴, ella resalta nuevamente las analogías, con este modo se busca ver un problema de diferentes maneras, una buena manera es pasar las características de una cosa a otra. Esta misma autora menciona otra estrategia la de los contrarios, con esta se busca modificar los puntos de vista convencionales. También utiliza el “método P.N.I (Positivo - Negativo - Interesante): este consiste en

⁴ Ilustradora de cuentos

imaginar algo que no existe o en formular una hipótesis determinada y preguntarnos: - Lo positivo, favorable o ventajoso.

- Lo negativo, desfavorable o perjudicial.
- Lo interesante o curioso⁵

Esta autora también propone el método del porqué, aquí se coloca un determinado, no interesa si la persona tiene conocimiento y se comienzan a generar diferentes preguntas. La creatividad nos invita a desaprender y comenzar nuevamente con este proceso.

Ahora si nos vamos a centrar en las técnicas propuestas por Carlos Churba en su libro y en el artículo de creatividad.

1.2) Estimulación por imágenes visuales.

Esta es la fase de la iluminación de las ideas, se hace por medio de diferentes imágenes visuales para incentivar la atención de las personas. La respuesta de cada persona va a ser diferente según el impacto que genere en él.

Para que este método funcione adecuadamente se debe contar con un

ambiente tranquilo, en lo posible colocar una música de fondo. A cada persona se le entregan una secuencia de imágenes y luego a se le solicita que exprese, ya sea de una forma gráfica lo que representan las imágenes que acaba de visualizar. Para evaluar el método se hace grupalmente mirando lo que cada persona analizo en el proceso de la actividad.

Ventajas: hace que las personas se inspiren y puedan generar ideas.

Desventaja: Si no se cuenta con el ambiente adecuado para la concentración no se obtendrá los mejores resultados.

1.3) Estimular la Creación Arquitectónica

Mental. Este método busca interactuar más con el medio, tener un mejor dominio sobre él. Para desarrollar este método también es muy importante el ambiente donde vamos a desarrollar la actividad, a cada persona se le pide que imagine algo, que luego lo va a plasmar en un gráfico.

Ventaja: permite acceder a contenidos inconscientes, ya que por medio de la imaginación podemos conseguir varias cosas. La parte arquitectónica es porque incentiva a construir con diferentes elementos a nivel de

⁵ Guadalupe Medinilla

maqueta lo que se imaginó acerca de lo propuesto por el moderador de la actividad.

Desventajas: Se necesita un ambiente de relajación y tranquilidad para que la mente se disperse y se pueda uno concentrar. Los participantes deben tener cierta capacidad para el juego con metáforas para no quedar fijados en lecturas de las imágenes en forma literal. Además requiere de los participantes un cierto conocimiento del diseño de espacios arquitectónicos, se debe tener un gran desarrollo manual, ya que la parte arquitectónica es lo que busca, el desarrollo de esta destreza.

1.4) Escritura libre con palabras inductoras. Este método busca por medio de las frases inductoras, la generación de ideas para crear algo o para resolver un problema,. Aquí se comienza haciendo una lista de 10 palabras inductoras, se numeran, se selecciona un número y con la palabra que corresponde a cada número se escribe una frase, luego se relaciona el texto con el problema o el cuestionamiento que se ha generado, se van seleccionando las ideas que pueden servir para resolver nuestro problema.

Ventaja: se combinan **dos técnicas de creatividad como son la Escritura Libre y la de Palabras Inductoras.**

La principal desventaja de este método es si a la persona que lo va a utilizar no le gusta escribir y expresar las ideas acerca de algo.

1.5) Visualización creativa prospectiva.

Consiste en el uso de la imaginación para visualizar cosas, objetos, escenarios y situaciones.

Esta visualización se realiza en el cerebro; ya que en el cerebro es donde se desarrollan las imágenes.

“La Imaginación es la facultad de representarse los objetos en el pensamiento”⁶.

“La prospectiva es una operación mental que viene del futuro hacia el presente. Anticipa la configuración de un futuro deseable y desde ese futuro deseable, diagnosticar el presente para actuar más eficazmente y desarrollar una planificación que facilite el logro de ese futuro

⁶ Carlos Churba. Tomado del artículo Técnicas de creatividad.

<http://carloschurba.wikispaces.com/TECNICAS+DE+CREATIVIDAD>

deseable. Este autor sostiene que la prospectiva es una actitud mental seguida de una metodología de aplicación para alcanzar el futuro (futuro deseable no sólo posible)".⁷

Se debe contar con un ambiente especial y música de relajación, luego se procede a colocar una pregunta que visualice una organización, como por ejemplo ¿cómo puede ser una organización educativa en el año 2013?, las personas con los ojos cerrados en un determinado tiempo deben visualizar todas las posibles respuestas. Se les indica que vayan abriendo los ojos lentamente.

Cada persona libremente va a expresar lo visualizado, ya sea construyendo algo, por medio de gráficos, collage. Cada persona debe confrontar el presente con el futuro que imagino, luego se procede a debatir grupalmente lo imaginado por cada persona. Con el futuro se va a diagnosticar el presente.

Finalmente se reflexiona grupalmente sobre lo que cada persona sintió, recordó, asoció y expresó.

Desventaja: Se necesita el poder de visualizar creativamente, se necesita un gran uso de la imaginación, debemos desbloquearnos de todo pensamiento que afecte la generación de ideas. Su fin es transportarnos al futuro. Imaginar el futuro para diagnosticar el presente.

1.6) Visualización estímulos internos. Aquí se busca despertar todos los sentidos para poder generar ideas, oído, vista, tacto gusto y olfato. En esta estrategia se comienza leyendo unas frases creadas con el fin de que las personas visualicen imágenes, situaciones que ayuden a resolver lo que se esta buscando. Se deben tener en cuenta el resultado de la imaginación con cada uno de los sentidos.

Ventajas: se ha verificado que todas las personas pueden acceder a visualizar las diferentes frases que se les indican recurriendo a su imaginación reproductora y en menor proporción a la imaginación creadora.

Desventaja: Hay personas que tienen un menor registro a través de los diferentes sistemas de representación analógicos (sensoriales), por ejemplo del olfativo o del gustativo.

⁷ Merello, Agustín (Prospectiva. Editorial Guadalupe. Buenos Aires. 1973)

1.7) Torbellino de ideas acompañado por analogías. Aquí se combinan dos métodos el torbellino de ideas, también conocido como brainstorming, este método fue creado por Alex Osborn, con el fin de hacer mas amenas las reuniones, es un método de generación de ideas en forma grupal con la ayuda de un coordinador. Este método de lluvias ideas no coloca límites al pensamiento, cada idea generada por cada persona es bienvenida para la solución de un problema, ninguna idea se debe descartar todas sirven para el proceso que se esta desarrollando, luego se clasifican y se comienzan a evaluar las ideas para visualizar cuales nos dan una solución a lo propuesto.

Se recomienda que el grupo sea mínimo de 10 personas y que una persona lidere el grupo.

“La analogía permite comprender lo desconocido a través de lo conocido”.

Le da sentido a las ideas que generamos, para poder hacer comparaciones y exageraciones para explicar lo que imaginamos. La analogía nos va a permitir cosas totalmente diferentes, busca

comparar una situación con otra para darle respuesta a un problema.

El torbellino de ideas combinado con analogías, se comienza generando diversas ideas, se procede a seleccionar las ideas más adecuadas que puedan dar solución al problema en cuestión descrito en el momento de la realización del ejercicio. Y ahora si se procede a trabajar con analogías uniendo cada una de las ideas generadas en el ejercicio.

Ventajas: Facilitar a personas tímidas la expresión de sus ideas ya que al formularlas en forma escrita y anónima puede desinhibirlas en parte.

Desventaja: En grupos numerosos es difícil que se puedan registrar todas las ideas que se van formulando

1.8) Escritura libre. Este método consiste en generar diferentes ideas escritas, aquí se procede a escribir sin levantar el lápiz, sin derecho a correcciones es dejar fluir nuestra mente. Una vez terminado el tiempo se entran a evaluar las respuestas.

1.9) Acrósticos temáticos. Es una composición que puede ser poética, eso depende de la creatividad con que la persona lo construya. Las iniciales de las palabras se ubican en forma vertical y con la inicial de cada una de ellas se procede a completar una palabra. Podemos utilizar un acróstico para dar inicio a un tema. Esta técnica nos puede ayudar a desarrollar una clase, permite generar unos contenidos temáticos.

Ventajas: El uso de ésta técnica permite generar ideas para desarrollar una presentación, para organizar una clase. Es una gran ayuda para seguir en forma ordenada la presentación de contenidos temáticos.

Desventaja: Cierta rigidez por la secuencia a seguir determinada por la serie de letras de la palabra utilizada.

2) Crear con símbolos. Este método tiene relación con la interpretación de los sueños. Los símbolos pueden ser señales de tránsito, símbolos utilizados en informática.

Se deben elegir 10 símbolos que tengan relación con el tema al que se le está buscando solución, se debe relacionar el

significado y anotar las ideas que surjan para resolver un problema. Bueno aquí la desventaja es que se debe tener muy claro el significado de cada símbolo para poderlo relacionar.

Ventajas: Con ésta técnica podemos aprovechar la carga enorme de significados que cada símbolo posee. Lo que nos permite trasladar estos significados al tema al que necesitamos dar una respuesta creativa.

Desventaja: Se debe contar con un conocimiento previo de los símbolos a utilizar y disponer de una cierta capacidad para la abstracción y la analogía.

2.1) Diseño adjetivado. Es el uso de adjetivos para generar ideas. La frase parte del inicio de un adjetivo con un sentido de paradoja. Una paradoja es una idea extraña, opuesta a lo que es verdadero, nos conlleva a una contradicción lógica de este método puede ser un problema para las personas que no aceptan la ambigüedad de las cosas.

Ventajas: Es una manera de diseñar basada en la provocación de ideas en función de una cualidad particular (el adjetivo) y que además presente una paradoja. El desafío que esto implica puede caracterizar y enriquecer nuestra respuesta creadora.

Desventaja: No tener una buena predisposición para enfrentarse con desafíos que requieran de nosotros una tolerancia a la ambigüedad.

III. Conclusiones

La investigación para el desarrollo de este artículo, me permitió conocer diferentes estrategias para el desarrollo de la creatividad, que es algo que descuidamos y nos quedamos siempre en el mismo punto, pensando que somos los docentes más creativos e innovadores, solo nos preocupamos de la enseñanza con métodos tradicionales, descuidamos utilizar otras herramientas cambiar el dinamismo de la clase y con esto motivar al estudiante a aprender realmente y no obligado solamente por una nota, sino encontrarle el gusto a cada asignatura que cursa.

Nuestro enfoque es la docencia, es nuestra gran preocupación, ya que tenemos en nuestras manos, grandes profesionales para esta sociedad y de la forma en que nosotros enseñemos de esa manera es como ellos aprenden. Como se dice muchas veces lo que se aprende bien nunca se olvida, esto

indica que lo aprendido lo entendemos, debido a que la persona que guio este trabajo lo hizo con gran dedicación, disciplina y haciendo uso de una gran creatividad, para saber llegar a cada uno de los estudiantes.

Referencias

- [1] Pep Alsina, Maravilla Díaz, A. G.(Eds)(2009). 10 ideas claves del aprendizaje creativo(1ra ed.)
- [2] Franc Ponti, X.F (Eds.)(2008). Pasión por innovar Un modelo novedoso que incentiva la creatividad empresarial. Bogotá: Editorial Norma
- [3] Churba, C A.(Eds) (2007) La creatividad Un Enfoque Dinamizador de las Personas y Las Organizaciones. Buenos Aires. Editorial Dunken. 7ta. Edición
- [4] Goleman D & Kaufman P. & Ray M. (Eds.) (2009).El espíritu creativo. Ediciones B.(Tres autores).
- [5] Penagos, J. (1997). Psicología y Creatividad: teoría y estrategias. Barcelona: Cambio editores.
- [6] Sternberg, A. & Gardner, P. K. (2003). Creativity, Intelligence and Innovation in Latin America. Boulder, CO: Westview.

[7] Majaro, S. Cómo generar ideas para generar beneficios. Editorial Granica.

[8] Rickards, T. La Creatividad. Ediciones Deusto. Sikora, J. Manual de Métodos Creativos. Editorial Kapelusz.

[9] Estrategias creativas 1ª. Carlos López. 2007
<http://pbox.wordpress.com/2008/01/09/estrategia-creativa-1a/>

[10] Referencias estilo Apa. Julio César Penagos. 2008, [online] disponible:
<http://homepage.mac.com/penagoscorzo/apa/referencias-apa-style/index.html>

[11] Estrategias Creativas. [online] disponible:
<http://www.monografias.com/trabajos16/estrategias-creativas/estrategias-creativas.shtml#CONCCLASIF>

[12] La creatividad. Carlos Churba. [online] disponible:
<http://www.slideshare.net/carloschurba/la-creatividad-carlos-churba>

[13] La creatividad esta en tus manos. Abril de 2010. [online] disponible:
<http://creatividadconarte.blogspot.com/search/label/frases%20famosas>

[14] Qué es una estrategia creativa?. 2001, [online] disponible:

<http://www.gestiopolis.com/recursos/experto/cats/exp/pagans/mar/14/estrategiacreativa.htm>

[15] Técnicas de creatividad. 2011, [online] disponible:

<http://carloschurba.wikispaces.com/TECNICAS+DE+CREATIVIDAD>