

# GUÍA DE EJERCICIOS CREATIVOS

A continuación se presenta una selección de algunos de los principales ejercicios de estímulo al pensamiento creativo.

La guía se realizó con un interés didáctico, para que los participantes del curso de creatividad posean por escrito los ejercicios escogidos.

El orden establecido está definido de acuerdo con los pasos de la metodología del proceso creador, propuesta de la Fundación de Educación Creativa (<http://www.cef-cpsi.org>), especialmente por el trabajo realizado del profesor Sidney Parnes.

Mayor información:

Luz María Jiménez Narváez, D.I.

e-mail: [segrera@servidor.unam.mx](mailto:segrera@servidor.unam.mx)

Telfax: 5549570

Apartado Postal 70 202 C.P. 04511 México, D.F.

MÉXICO.

# Metodología Creativa



## Determinación de hechos

Recursos para conseguir datos<sup>2</sup> :

INFORMACIÓN	IMPRESIONES
conocimientos	intuición
hechos	corazonadas
inteligencia	imágenes
memoria	expectativas razonables
comprensión	creencias
recolección	nociones vagas

INFORMACIÓN	IMPRESIONES	PREGUNTAS
conocimientos	intuición	cuestionar
hechos	corazonadas	dudar
inteligencia	imágenes	perplejidad
memoria	expectativas	dificultades
comprensión	razonables	incertidumbres
recolección	nociones vagas	curiosidades
	creencias	

-----

---

<sup>2</sup> Traducido de: Creative Problem Solving: the basic course. Scott G. Isaksen.



#### Generación de ideas<sup>4</sup>

Después de definir el problema o subproblema que se va a solucionar, se empieza esta fase de generación o creación se plantean todas las ideas que se nos ocurran, único requisito: POSPONER TODO JUICIO

-----

---

<sup>4</sup> Método clásico, propuesto por Sidney Parnes, Buffalo, N.Y., U.S.A.

# Algunas

Técnicas  
Creativas

- Lista de chequeo: acción
  - Lluvia de Ideas
  - Torbellino cerebral
    - Juicio pospuesto
  - Sinéctica (metáforas)
    - Analogía personal
    - Analogía directa
    - Analogía simbólica
    - Analogía fantástica
  - Listado de atributos
  - Relaciones forzadas
  - Palabras acicateadoras
  - Matriz morfológica
-

## Lista de Chequeo Acción<sup>5</sup>

organizar	apreciar	enriquecer	satisfacer
arreglar	admirar	motivar	apaciguar
ensamblar	disfrutar	alentar	gratificar
preparar	agradecer	provocar	extender
ordenar	aprovechar	inspirar	suplir
distribuir	converger	renovar	crecer
sistematizar	planear	revivir	aprender
poner hora	cambiar	refrescar	experimentar
fijar	modificar	restablecer	incrementar
agrupar	adaptar	premiar	amplificar
desarrollar	alterar	perfeccionar	construir
generar	intercambiar	enmendar	aumentar
producir	sustituir	ascender	realzar
evolucionar	prender	empezar	exagerar
revelar	esforzarse	comenzar	expandir
expresar	luchar	establecer	presentar
lograr	intentar	dirigir	liderar
llegar a ser	realizar	originar	sostener
madurar	inventar	inicializar	conducir
cultivar	transferir	lanzar	controlar

---

<sup>5</sup> Traducido de: Creative Problem Solving: the basic course. Scott G. Isaksen.



### Lluvia de Ideas

Escribir, decir o dibujar todas las ideas que se me ocurren al pensar en el problema, se anotan todas sin discriminación en un periodo de tiempo definido.

### Torbellino cerebral<sup>6</sup>

Dinámica grupal, donde se comparten y se trabajan las ideas conjuntamente entre los miembros del grupo, se definen las siguientes reglas:

- Prohibida toda crítica o evaluación
- Mas vale cantidad que calidad
- Premio a la imaginación, ideas descabelladas
- Todos manejan las ideas de otros

---

<sup>6</sup> Técnica propuesta por Alex Osborn

\*\*\*\*\*

## **Sinéctica**<sup>7</sup>

Palabra de origen griego que significa: unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes.

Teoría operacional:

Se utiliza de manera consciente los mecanismos psicológicos preconscientes presentes en la actividad creadora del hombre. El proceso de creación como un proceso irracional, de asociación libre que fluyen debajo fenómenos articulados superficiales

Técnica grupal o individual.

Postulados principales:

Hacer de lo extraño algo familiar

Hacer de lo familiar algo extraño

- MECANISMOS OPERACIONALES

- Analogía personal- Analogía directa

- Analogía simbólica - Analogía fantástica

---

<sup>7</sup> Técnica propuesta por: William Gordon y George Prince

## Mecanismos operacionales<sup>8</sup>

### - Analogía personal

Identificarse personalmente con los elementos de un problema, verlo desde otra perspectiva.

### - Analogía directa

Comparación paralela de hechos , conocimiento, técnica o tecnología. Elementos que tienen en común su función

### - Analogía simbólica

Se usan imágenes objetivas e impersonales para describir el problema. Respuestas poéticas. Une arte y ciencia.

### - Analogía fantástica

Se recurre a la imaginación y la fantasía, tal como lo hacíamos de niños.

EXPERIMENTEMOS!!!!

---

<sup>8</sup> Sinéctica: Historia, evolución y métodos. William Gordon. Estrategias para la Creatividad. Paidós educador, Argentina, 1989.

Listado de atributos<sup>9</sup>

Método y teoría explicatoria del proceso de creación.

“ Cada vez que damos un paso lo hacemos cambiando un atributo o cualidad de algo, o si no, aplicando la misma cualidad o atributo a alguna cosa”.

Atributos tales como el color, la forma, el material o la función del objeto.

-----

---

<sup>9</sup> Las técnicas de la creatividad. Robert Crawford. Estrategias para la Creatividad. Paidós educador, Argentina, 1989.

Relaciones forzadas

Se abre el diccionario, o un libro y se asocian esas palabras o imágenes al problema.

## Palabras acicateadoras<sup>10</sup>

- Sirve para otros usos?
- Modificar? Cambiar color, movimiento, olor, forma?
- Ampliar? Añadir, fortalecer, duplicar, exagerar?
- Reducir? Quitar, miniaturizar, dividir, simplificar?
- Substituir? Otro material, otro sitio, otro componente?
- Redisponer? Intercambiar posición, componentes?
- Invertir? Voltear, colocar lo de arriba - abajo?
- Combinar? Mezclar ideas, propósitos; surtir?

---

<sup>10</sup> Técnica propuesta por: Alex J. Osborn. Applied Imagination.

## Matriz morfológica<sup>11</sup>

		OBRA DE TEATRO		
	PERSONAJE	LUGARES	METAS	OBSTACULOS
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

---

<sup>11</sup> Traducido de: Creative Problem Solving and Opportunity Finding. J.Daniel Couger.







## Lista de chequeo de criterios

### Podrá la idea...

COSTOS	TIEMPO	FACTIBILIDAD
reducir costos futuros	utilizarse rapidamente	ser funcional
costar nuestro presupuesto	cumplir con los plazos pla.	tomar facilidades y recursos
ocasionar inversiones	ser oportuna	trabajar en practicas act.
ocasionar costos de marke.	ser mejor despues	hacer el trabajo
comprometer personal	ser mejor rapidamente	hacer posible que ocurra
promover el valor de la idea	mantenerse o perdurar	funcionar bien
compartir costos con..	tomar mas tiempo que lo p.	ser manejable
tener costos deducir impu.	tomar mas tiempo para	salirse de control
tener costos de horas extras	lograr calidad?	ser apropiada
producir beneficios	ser permanente	ser capaz de llegar a expan-
	comprometer largo tiempo	dirse con xito
	<b>?</b>	
ACEPTACION	UTILIDAD	OTRAS CATEGORIAS
ser simple, directa.	ser una necesidad real	1
ser compatible con el hom.	permitir cortos y largos be.	2
ser aceptada sin explicacio.	permitir otros caminos y	3
proveer variaciones en uso	arreglar lo que se ha hecho	4
ser consistente con valores	ser provechosa	5
y attitudes aceptadas	perfeccionar mtodos de se	6
saltar en la mente humana	guridad, condiciones u op.	7
permitir el liderazgo	prevenir y eliminar resid.	8
permitir a otros apoyarla	incrementar produc o vent	9
ser correcta para la organiz.	perfeccionar el rendimiento	10
crear circunstancias que no	ser mas eficiente al usar	
permitan aceptarla.	ser mas ventajosa que otras	



## Puesta en marcha

Se analizan todas las estrategias para llevar a cabo la idea-solución.

	APOYO	RESISTENCIA
QUIEN		
(personas)		
QUE		
(cosas)		
DONDE		
(lugares)		
CUANDO		
(tiempo)		
PORQUE		
(razones)		
COMO		
(acciones)		
PLAN DE ACCION:		
A.		
B.		
C.		

## Retroalimentación

Una vez propuesta y realizada la idea, se analiza y evalúan sus fallas y aciertos, de acuerdo a los criterios previamente establecidos, este proceso nos sirve para construir la estrategia de trabajo cuando nos toque enfrentarnos a un problema de similares alcances.

CRITERIOS	FALLAS	ACIERTOS
C1		
C2		
C3		
C4		
C5		

## Ejercicios

- Nueve Puntos ... atravesar los nueve puntos con tan solo cuatro, tres, dos y una línea.

- Charlie

Dan llega a casa una noche, después del trabajo, a la hora habitual. Abre la puerta y entra al cuarto de estar. En el suelo yace muerto Charlie. Hay agua en el suelo, y se ven trozos de cristal. En la habitación continua esta Tom dormido. Dan echa una rápida ojeada a la escena e inmediatamente comprende lo sucedido. ¿Cuál fue la causa de la muerte de Charlie?

Formule tres preguntas, de tal manera que el instructor responda si o no, todo el proceso se realiza por escrito para evitar cualquier murmullo:

Ejercicios para la aplicar la metodología

- El amor

De qué modos inusuales podría dar a conocer a esa persona tan especial que la amo?

- La iglesia

Para las fiestas patronales del próximo domingo la comunidad se ha comprometido a pintar las paredes interiores del salón comunal. Hoy es lunes y solo dos personas han colaborado, faltan 16 paredes, como podríamos solucionar tal impase?

- Las escaleras

Cómo podríamos mejorarlas o evitar sus molestias?

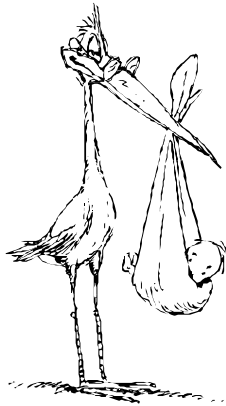
- Calendario de escritorio

De qué modos podríamos hacerle interesantes mejoras?

Hemos terminado nuestro viaje, no nos detengamos frente al descubrimiento que hicimos, somos creativos y solo nos resta continuar dejando volar nuestra imaginación !!!

-----





	CRITERIOS			
I				
D				
E				
A				
S				