



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), julio-agosto 2024,
Volumen 8, Número 4.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4

**PRONTUARIO DE TÉCNICAS
PARA EL DESARROLLO DE
PENSAMIENTO CREATIVO**

**HANDBOOK OF TECHNIQUES FOR THE
DEVELOPMENT OF CREATIVE THINKING**

Rosalba Trinidad Chávez Moreno

Universidad Autónoma de Occidente, México

Carlos Alberto Apodaca López

Universidad Autónoma de Occidente, México

Pablo Ochoa Barraza

Universidad Autónoma de Occidente, México

Natanael Parra Gutiérrez

Universidad Autónoma de Occidente, México

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12290

Prontuario de Técnicas para el Desarrollo de Pensamiento Creativo

Rosalba Trinidad Chávez Moreno¹

rochamor2@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-9078-6921>

Universidad Autónoma de Occidente
Mexico

Carlos Alberto Apodaca López

carloapl75@live.com.mx

<https://orcid.org/0000-0002-3500-5667>

Universidad Autónoma de Occidente
Mexico

Pablo Ochoa Barraza

pochoabarraza@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-8232-3599>

Universidad Autónoma de Occidente
Mexico

Natanael Parra Gutiérrez

natpargut23@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-1378-7764>

Universidad Autónoma de Occidente
Mexico

RESUMEN

El propósito de este manual es facilitar la aplicación de diferentes técnicas para desarrollar el pensamiento creativo, analizando que al aplicarlas se debe tener en cuenta el contexto, las habilidades comunicativas, los conocimientos previos y el objetivo a alcanzar, sin olvidar al público objetivo. Estas técnicas podrán mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos. Desarrollar el pensamiento creativo nos permite ir más allá de las formas habituales de razonar sobre los problemas. Permitiendo enriquecer el quehacer de la figura del maestro y desarrollo de aprendizajes significativos. Las técnicas creativas son muy importantes para emplearlas en aulas y en cualquier escenario personal y profesional, formando y moldeando una mente creativa en los diferentes contextos educativos ya que en todo contexto educativo se trata de innovar. Cada docente ha de asumir una base de conocimientos y estrategias eficaces, además de saber qué pensar y cómo actuar ante diversas situaciones, ser sensible a las exigencias cambiantes de los contextos, desarrollar el pensamiento reflexivo, crítico y sobre todo el creativo. Por lo tanto se pretende que los lectores tengan una formación adecuada y pertinente para el manejo de técnicas innovadoras de creatividad que conlleven a la difusión y utilización del conocimiento, consideradas herramientas novedosas para llevar al aula y nuevas formas de abordar el hecho educativo. Durante la elaboración de este Prontuario llegamos a concluir que la Creatividad es importante en el desarrollo de todo sujeto, fomentando un cambio en el proceso de enseñanza aprendizaje cuyo interés es una mayor participación y desarrollando la capacidad de comunicación, relaciones sociales, la imaginación, el pensamiento creativo entre otros aspectos.

Palabras clave: técnicas, contexto, condiciones, creatividad, creativo

¹ Autor principal

Correspondencia: rochamor2@gmail.com

Handbook of Techniques for the Development of Creative Thinking

ABSTRACT

The purpose of this manual is to facilitate the application of different techniques to develop creative thinking, analyzing that when applying them, the context, communication skills, prior knowledge and the objective to be achieved must be taken into account, without forgetting the target audience. These techniques can improve the teaching-learning process at all educational levels. Developing creative thinking allows us to go beyond the usual ways of reasoning about problems. Allowing to enrich the work of the teacher and development of significant learning. Creative techniques are very important to use in classrooms and in any personal and professional scenario, forming and molding a creative mind in different educational contexts since every educational context is about innovating. Each teacher must assume a base of knowledge and effective strategies, in addition to knowing what to think and how to act in various situations, being sensitive to the changing demands of contexts, developing reflective, critical and, above all, creative thinking. Therefore, it is intended that readers have adequate and relevant training for the management of innovative creativity techniques that lead to the dissemination and use of knowledge, considered innovative tools to bring to the classroom and new ways of approaching the educational event. During the preparation of this Handbook we came to the conclusion that Creativity is important in the development of every subject, promoting a change in the teaching-learning process whose interest is greater participation and developing the capacity for communication, social relationships, imagination, creative thinking among other aspects.

Keywords: techniques, context, conditions, creativity, creative

Artículo recibido 20 mayo 2024

Aceptado para publicación: 22 junio 2024



INTRODUCCIÓN

Aunque las personas tengan muy buenas ideas, no siempre saben cómo desarrollarlas o aplicar las técnicas creativas. Estas herramientas facilitan el proceso de generación de ideas.

La finalidad de la elaboración de este manual está encaminado a facilitar la aplicación de las diferentes técnicas, teniendo claro que al momento de su aplicación se debe brindar atención a las condiciones, el contexto donde se llevará a cabo, la táctica comunicativa y creativa que emplearemos para tratar de alcanzar el objetivo que nos hemos marcado. Todo ello sin olvidar nunca a quién nos estamos dirigiendo, con quién estamos dialogando, quienes son los sujetos que se les aplica y los espectadores directos.

La creatividad se puede definir como el efecto de una relación dialéctica entre el ser humano y su situación social, mediante la cual se obtiene el desarrollo de un conjunto de habilidades cognitivas, metacognitivas y afectivo-motivacionales que se manifiestan en la producción de algo novedoso, útil y original, tanto a nivel individual, como cultural. (Klimenko, 2009)

El pensamiento creativo se considera factor esencial en el proceso de maduración y bienestar personal al aportar herramientas para afrontar los retos de la vida cotidiana de las personas y funciona como estrategia en la formulación, construcción y resolución de situaciones y problemas. En este sentido, al despertar y fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes, los estamos preparando para afrontar los retos que el mundo dinámico y globalizado presenta en la actualidad. Un contexto mundial en donde impera el desarrollo tecnológico y económico y en donde se requiere cada vez más la innovación, creatividad y adaptabilidad del individuo.

Uno de los grandes retos de las instituciones educativas es el factor de la planificación en relación a la enseñanza, esta debe estar orientada a fomentar la habilidad creativa dando oportunidad para que el docente, visualice de manera objetiva la relación que este tiene con la pertinencia del proceso educativo áulico que se encamina a impulsar las capacidades creativas e incluso críticas, en los estudiantes.

Se considera de utilidad el presente manual despertando el interés en el educando al hacer uso de las técnicas que en el se muestran para enriquecimiento durante el proceso de enseñanza aprendizaje.



Acrósticos

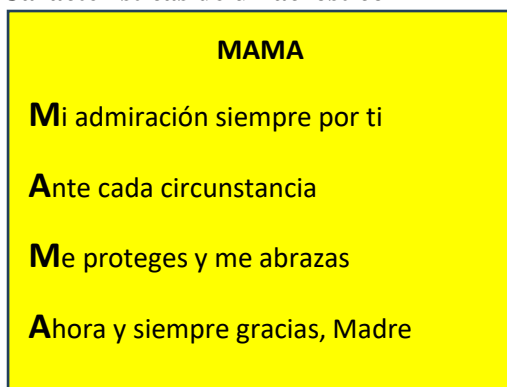
Un **acróstico** es una composición de un verso, poema o poesía en la que las primeras letras, las intermedias o finales de la composición, logran formar ciertas frases o palabras según se requiera y que al leerse, de manera vertical o incluso, de izquierda a derecha, quedan entendidas claramente. Es una forma literaria que juega con las palabras de manera creativa, y puede tener diferentes objetivos, como transmitir un mensaje oculto, rendir homenaje a alguien o simplemente entretener.

Son una estructura escrita en verso donde ciertas letras, sílabas o palabras (normalmente la primera) de cada verso o de cada frase forman una palabra o mensaje al leerse verticalmente. (López, 2022)

Ejemplo de Acróstico de la palabra Mamá:

Figura 1

Características de un acróstico



- Estructura Vertical: La característica principal de un acróstico es que la palabra o frase se forma al leer verticalmente las primeras, medias o últimas letras de cada línea o verso.
- Mensaje Oculto: La palabra o frase formada suele tener un significado especial o relevante para el poema, y puede estar relacionada con el tema general de la obra.
- Creatividad y Juego de Palabras: Los acrósticos requieren un alto grado de creatividad y habilidad en el uso del lenguaje, ya que el poeta debe componer versos coherentes mientras asegura que las letras necesarias estén en su lugar correcto.
- Diversidad de Formatos: Los acrósticos no están limitados a las letras iniciales de cada verso. Pueden usar letras medias o finales, y también pueden variar en términos de longitud y complejidad.
- Temática Variable: Pueden abordar cualquier tema, desde los más serios hasta los más ligeros y juguetones. Muchas veces, se utilizan para dedicar poemas a personas específicas.

Usos

Se puede utilizar un acróstico para actividades relacionadas con homenajes o dedicatorias (cumpleaños, aniversarios, jubilaciones, etc.), en educación y aprendizaje (para recordar conceptos claves o vocabulario), en poesía o literatura (proporcionando mensajes ocultos o estructura a lo que se quiere expresar), con fines de mercadotecnia y publicidad (destacando características de un producto), en materia de desarrollo personal (como recordatorios positivos o mantras) y otros usos más.

Anagrama

Un **anagrama** es una palabra o frase formada al reordenar las letras de otra palabra o frase, usando todas las letras exactamente una vez. Esta técnica se utiliza en juegos de palabras, rompecabezas y en la literatura para crear nuevos significados a partir de una combinación específica de letras.

Anagrama es el proceso de transposición de letras al derecho nacional. Es decir, dos palabras tienen las mismas letras, pero en diferente orden y cada una tiene su propio significado. (Aziz Fahd, 2021)

Un anagrama es una palabra que surge fruto de recombinar en un orden distinto las letras de una palabra original.

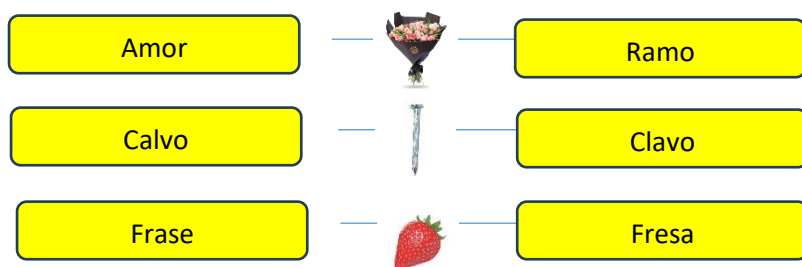
Características de un Anagrama

- **Reordenamiento de Letras:** La principal característica de un anagrama es que se forma reordenando dichas letras que conforman cierta palabra o alguna frase original.
- **Uso Completo de Letras:** Para formar un anagrama, hay que considerar que todas sus letras que conforman una palabra o frase que es auténtica, deben usarse una vez y solo una vez.
- **Significado Diferente:** El anagrama resultante puede tener un significado completamente diferente al de la palabra o frase original. Eso es parte de la magia y la diversión de crear y resolver anagramas.
- **Creatividad y Juego de Palabras:** Los anagramas requieren creatividad y habilidades lingüísticas, porque hay que encontrar una combinación de letras que formen una palabra o frase coherente y significativa.
- **Usos Diversos:** Los anagramas se pueden utilizar en juegos de palabras, acertijos, técnicas literarias y en la creación de seudónimos o nombres artísticos.

Ejemplos de Anagrama son: Al recombinar en orden distinto la palabra inicial, se forma otra.



Figura 2



Usos

Los anagramas tienen una amplia variedad de usos en diferentes contextos debido a su capacidad para transformar y jugar con las palabras. Aquí están algunos de los principales usos del anagrama: con fines de entretenimiento y juego de palabras (rompecabezas, crucigramas, acertijos, juegos de ingenio, etc.), con fines de literatura y escritura creativa (pseudónimos o usarlo como estilo literario), para criptografía y cifrado (sirven como códigos o mensaje ocultos), en educación (como herramienta didáctica para que mejoren vocabulario y habilidades de ortografía), fines de cultura pop o entretenimiento (en películas, libros, series usando para personajes o títulos con significado oculto o ficticios), entre otros usos.

Analogía

Una analogía es una figura retórica que es similar entre dos conceptos, objetos o situaciones diferentes en función de su relación o función común.

Desde una perspectiva de la creatividad, las analogías son una técnica que se enfoca en generar ideas haciendo conexiones entre conceptos que normalmente no están relacionados. Los problemas se producen indirectamente, p. utilizar desvíos o paralelos para encontrar soluciones a problemas existentes, para resolver puntos muertos en el desarrollo de la innovación o, por ejemplo, en el diseño de aplicaciones de nuevos productos. (López, 2022)

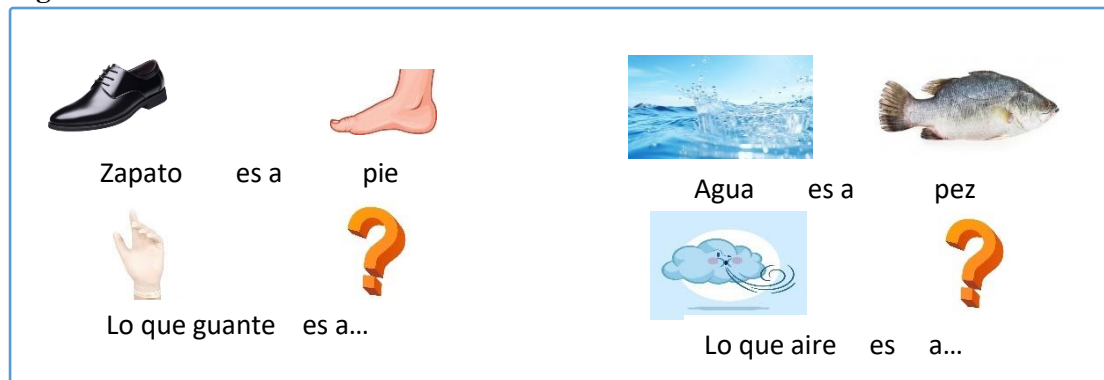
Una analogía es un recurso de razonamiento utilizado para establecer similitudes o comparaciones entre dos cosas o situaciones diferentes. Se utiliza para comprender o explicar algo desconocido o difícil relacionándolo con algo más familiar o fácil de entender. Ilustra las similitudes entre los dos conceptos y destaca los puntos en común. (Zorrilla, 2023)

Características de la Analogía

- **Comparación de Relaciones:** La principal característica de la analogía es comparar las relaciones entre dos pares de elementos. No se comparan directamente los objetos, sino las relaciones entre ellos.
- **Claridad y Comprensión:** Las analogías se utilizan para aclarar o aclarar conceptos complejos comparándolos con algo más simple o más comúnmente conocido.
- **Similitud en Diferencia:** Aunque los elementos comparados son de diferente naturaleza, comparten una estructura o relación similar.
- **Estructura:** Las analogías suelen seguir la estructura "A es para B como C es para D". Por ejemplo, "El sol es de día como la luna es de noche".
- **Uso en Razonamiento:** Las analogías son poderosas herramientas de razonamiento y argumentación que permiten sacar conclusiones sobre una cosa basándose en su similitud.
- **Versatilidad:** De amplia utilización en distintos contextos, incluido el lenguaje cotidiano, la literatura, la filosofía, la ciencia y la educación.

Ejemplos de analogía

Figura 3



Usos

Se utiliza para explicar o clarificar una idea o concepto haciendo una comparación con otro que es más familiar o fácil de entender. En materia de educación o enseñanza (para explicar o comprender conceptos difíciles o abstractos logrando explicar mediante comparaciones con algo cotidiano), con fines comunicativos o persuasivos (como recursos argumentativo en debates o discursos, para clarificar puntos de vista o ideas (empleándolas con comparaciones claras o comunes), en materia de literatura o

escritura creativa (como estilo literario para imprimir profundidad o riqueza a las narrativas o también, como simbolismo, es decir, como un recurso para representar ideas más grandes o abstractas), desde la rama de las ciencias y las tecnologías (empleada para modelos científicos, ayudando a explicar fenómenos complejos de manera más comprensible así como para el desarrollo de teorías, relacionándolas con otras existentes o relativamente nuevas), en materia de psicología o psicoterapia (para temáticas de comprensión emocional, contribuyendo a la expresión de emociones y experiencias vividas o, con fines de terapia cognitiva, para reestructurar pensamientos negativos y compararlos con situaciones más amigables al paciente) y otros usos más.

Análisis Morfológico

El análisis morfológico está relacionado al estudio estructural y descomposición de las partes que componen un todo, con el fin de comprender su función, características y relaciones. Este tipo de análisis se utiliza en una variedad de disciplinas, desde la lingüística y la biología hasta la ingeniería y el diseño.

Esta técnica se refiere al estudio principal y descomposición de las partes que componen un todo con el fin de comprender su función, características y relaciones. Este tipo de análisis se utiliza en una variedad de disciplinas, desde la lingüística y la biología hasta la ingeniería y el diseño. (Michael, 2008)

Para construir un análisis morfológico, se pueden considerar los siguientes pasos:

1. Determinar el objeto a analizar.
 - Identifica un objeto.
 - Establece objetivos de lo que quieres alcanzar.
2. Identifica claramente sus componentes.
 - Lístalos.
 - Clasifícalos.
3. Descomponlo en subcomponentes para su mejorar su comprensión.
 - Divídelos.
 - Establece sus niveles.
4. Establece interconectividad.
 - Relaciónalos y vincúlalos.



- Establece su efectividad.
5. Evaluar cada combinación y documentarlos.
- Valora su interacción.
 - Registra resultados.
6. Implementa los resultados.

Ejemplos de análisis morfológico

Tabla 1

Presentación	Ingredientes	Porción	Precio	Target
Taco de maíz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tortilla de maíz doble ▪ Carne de arrachera ▪ Carbón ▪ Sal 	70 grs	55	Niños Adolescentes Adultos
Taco de harina	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tortilla de harina doble ▪ Carne de arrachera ▪ Sal ▪ Carbón 	70 grs	55	Adolescentes Adultos
Taco de tripa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tortilla de harina o de maíz ▪ Tripa de res ▪ Sal ▪ Carbón 	90 grs	60	Adultos
Taco macho	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tortilla de harina o de maíz ▪ Carne de arrachera ▪ Chile Anaheim ▪ Queso Amarillo ▪ Sal ▪ Carbón 	120 grs	85	Adultos

Usos

De fácil aplicación en varios campos es una estrategia para descomponer, analizar y comprender la estructura y función de diversos objetos, sistemas y fenómenos, para tal efecto se emplea en áreas relacionadas con la lingüística (para analizar palabras, estudios de flexión, analizando cómo las palabras cambian de forma para expresarse o para el diseño y construcción de diccionarios), en la Biología (para taxonomías y clasificaciones, evolución comparativa y diagnósticos de especies); en el área de las Ingenierías y el diseño (desarrollando productos, optimizando sistemas e innovación tecnológica); para el área de Psicología y Ciencias Sociales (para el análisis del comportamiento, desarrollo de teorías y estudios de redes sociales); en área de educación (para enseñanza de lenguas, diseño de material



didáctico y evaluación de comprensión); área de tecnología y computación (para el Procesamiento del Lenguaje Natural, desarrollo de software y la inteligencia artificial) y otras áreas de alta relevancia.

Análisis Recreativo de Textos

El análisis recreativo de textos es una metodología que se utiliza de forma lúdica y creativa para interpretar y explorar textos literarios, educativos o informativos. En relación a los enfoques tradicionales que se centran en el análisis crítico y técnico del contenido, el análisis recreativo busca fomentar la participación activa, la reflexión personal y la apreciación estética del texto. Este método puede resultar especialmente útil en situaciones educativas en las que se desea involucrar a los estudiantes de forma más dinámica y sencilla.

Trata de escapar del análisis de textos tradicional que todos aprendemos en el colegio, se intenta que el lector haga un análisis creativo, es decir, recreando el texto del autor de forma original, siguiendo su propio estilo y sentido o modificándolos. (Blanco Areas & Regueiro Sexto, 1998)

Es por muchos sabido que esta técnica abona a que el estudiante realice verdaderos análisis creativos, es decir, crear un texto de forma original. Esto se logra analizando y comprendiendo textos, subrayando palabras y expresiones clave, es decir, generando cambios marcados en su estilo.

Los objetivos del análisis recreativo de textos se enfocan a:

- Activarse en los temas de lectura involucrando al estudiante directamente, estimulando su habilidad creativa y crítica sobre los textos.
- Impulsar el amor por la lectura.
- Potenciar al máximo un texto.

Características del Análisis Recreativo de Textos

- Fomentar la perspectiva lúdica y creativa: Se apoya en juegos, actividades creativas, técnicas grupales, dramatizaciones, ilustraciones, escritura creativa, etc., centrado a explorar y comprender textos.
- Participación Activa: Enfocado a lograr interactividad con el texto implicando foros, conversatorios, plenarias, debates, y compartir interpretaciones desde perspectivas personales o polémicas.



- Vinculación con reflexiones personales: Establece conexiones personales con los textos logrando que este lo enlace con su contenido con sus vivencias propias y sentimientos que le incentiven la libre manifestación de emociones y reflexiones personales.
- Ampliación de perspectivas: Fomenta la diversidad y certeza en el manejo de interpretaciones o de opiniones, promueve la prudencia y el respeto preciándose de mantenerse atento y al margen de elementos discursivos e interpretativos orientados a la subjetividad de cada usuario a partir de la lectura.

Para construir un Análisis Recreativo de Textos, se pueden considerar los siguientes pasos:

1. Elige el texto de tu interés. Adecuado para el sector de lectores, sin descuidar el nivel de dificultad, elección de la temática y el nivel de interés que le genere.
2. Realización de la lectura. Llevar a cabo la modalidad de lectura de mayor comodidad para el lector, realizándola de manera individual o grupal y en la modalidad de voz más cómoda y fluida que resulte amigable considerando que se lea, se preste atención a las palabras, oraciones, párrafos y puntuación.
3. Diseña acciones para lograr la mayor retención de información. Aplica el subrayado, notas al margen, elabora esquemas, obtén resúmenes, para interpretar la información leída, utiliza tu propio léxico, realiza ejercicios, realiza esfuerzos para recordar lo más posible los elementos primarios y secundarios de la lectura, etc.
4. Reflexiona sobre lo leído. Es muy valioso que te cuestiones sobre los sentimientos, pensamientos y recuerdos con los que la lectura te conectó al realizarla.
5. Interpreta la información leída. Una herramienta significativa para lograrlo es apoyarse de guiones, esquemas, collage, resumen, representación gráfica o visual, que contribuyan a que integres los elementos necesarios para lograr una adecuada interpretación y transmisión de ideas.
6. Valoración y réplica. Considera realizar actividades y lecturas de impacto para tu interés o que sumen a su conocimiento dando espacio para mejorar su comprensión y apreciación del texto con fines de retroalimentación logrando evaluar los aciertos y errores alcanzados.



Ejemplos de Análisis Recreativo de Textos

Figura 4



Caricaturas

Una caricatura es una representación de dibujos a modo gráfico que exagera o distorsiona ciertos rasgos físicos, cualidades o conductas de una persona, un animal u objeto, generalmente con fines humorísticos o satíricos. Son comunes los dibujos animados en los ámbitos del entretenimiento y el periodismo y muchas de las veces, son empleados para la transmisión de mensajes o críticas desde una perspectiva visualmente impactante y, por qué no, muy divertida.

De acuerdo con Torres (1982), citado por (Borregales, 2017), el nacimiento del término caricatura hay que rastrearlo en Bolonia (Italia), hacia el siglo XVI, cuando Aníbal Carracci acuña “caricare” para hacer referencia a las representaciones que él y otros artistas realizaban para el momento, otorgándole el significado de “cargar”, “exagerar” o “deformar”.

Este tipo de recursos funcionan como una valiosa técnica que invita a su creador a pensar, y se puede desarrollar de dos maneras, en primer lugar, pidiendo a los participantes elaboren una caricatura en función a un tema específico y, en segundo lugar, se les puede entregar una tira de caricaturas sin diálogos escritos, haciendo el requerimiento para que ellos escriban los diálogos en función a la temática a considerar. (López, 2022)

Según Rodríguez (2003), el arte de la caricatura no se puede catalogar como algo bello o feo, pues igual que las artes visuales, depende de la percepción de cada sujeto, su creación está enmarcada dentro de la libertad de las emociones sin ningún condicionamiento; asimismo, suscita el pensamiento visual, creativo y crítico a partir de la percepción visual de la imagen en la que se genera una destreza para la inteligencia mediante la experiencia, citado en (Bayona-Pineda, 2018)

Características de la Caricatura

La caricatura viene a ser la representación gráfica del humor. En la cual reconocemos las siguientes características: (Hernández Bencid, 2018)

1. Es la representación grotesca de situaciones y personajes.
2. Da un giro a la historia escrita, viéndola desde otra perspectiva.
3. Constituye y representa, una parte de la conciencia histórica de los pueblos.
4. Tiene un efecto demoledor y convincente.
5. Hablan por sí solas, aunque lleven una leyenda.
6. Dan vuelta, a la imagen del personaje sujeto de la crítica.
7. Algunas son utilizadas para alabar, y edulcorara un personaje o situación.

Figura 5



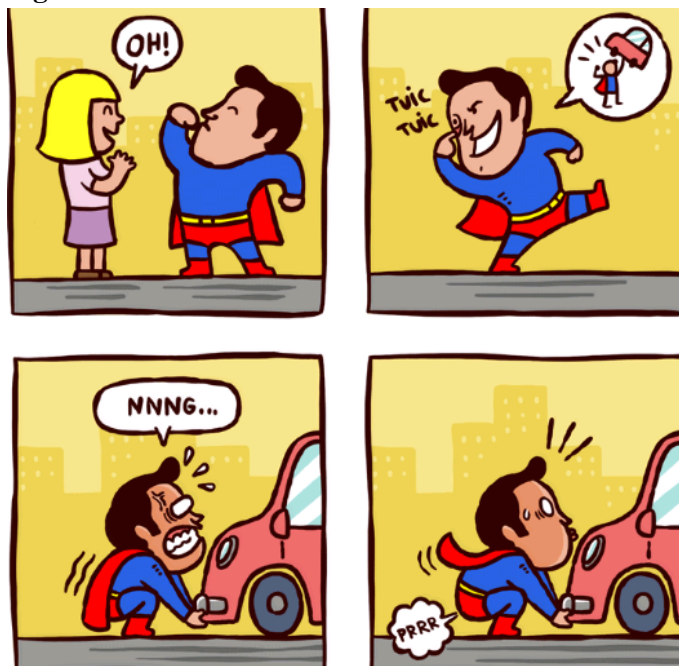
Usos

Gracias a la capacidad de la caricatura para transmitir mensajes efectivos de un forma característicamente humorística, crítica y visiblemente atractiva, se puede usar en diferentes escenarios incluso, como comentario y crítica social (a través de una caricatura política o relacionada al activismo social); a nivel de entretenimiento (empleado con fines de humor y diversión o plasmados en tiras

cómicas y revistas); en el ámbito de la educación (como recurso didáctico o con fines de enseñanza de historia y cultura); con fines de comunicación visual (como ilustración editorial para acompañar artículos de revistas o periódicos así como para presentaciones o conferencias); como temática de retratos personalizados (como alternativa de regalo personalizado o para eventos y celebraciones); y, como un recurso para terapia y expresión personal (como terapia de arte y expresión artística que devela sentimientos, emociones y la creatividad de los individuos), entre otros usos.

Ejemplo de caricatura

Figura 6



(Historietas.net, 2024)

Cartografía Personal

Es una técnica que permite crear un mapa personal de acciones para llegar a una respuesta o construcción de algo, por lo general se plantea un problema y el participante, de manera gráfica explica cómo resolver dicho problema. (López, 2022)

Figura 7



Diagrama Esqueleto o Espina de Pez

El diagrama de Ishikawa, también llamado diagrama de pez, es una herramienta utilizada para identificar problemas en un sistema. Muestra cómo se relacionan las causas y los efectos y ayuda a analizar lo que va mal en los sistemas, procesos y productos.

Es un instrumento que facilita el análisis de las cosas y efectos del conflicto y permite analizar mejor cual es el origen de este. Se inicia desde el problema (cabeza del esqueleto) y se continua con las ramas (espinas) que interpretan las posibles soluciones al conflicto. (López, 2022)

En lugar de centrarse en una solución rápida, este diagrama permite a los equipos realizar una lluvia de ideas e identificar la causa raíz de un problema para encontrar una solución a largo plazo. (Miro.com, 2024)

Figura 8

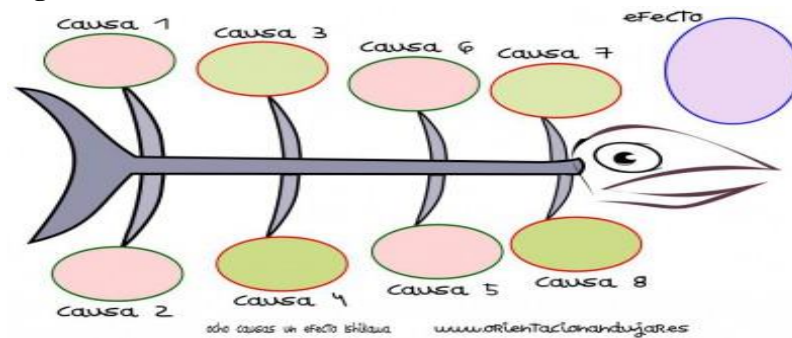


Diagrama Por qué-Por qué

Es una variante del famoso esquema “Espina de pecado” del cual hablaremos en unos momentos, la intención de este procedimiento es proporcionar un método para identificar las causas principales del conflicto. Se trata de llegar a las verdaderas causas del conflicto. (López, 2022)

Figura 9



Una causa raíz es la causa inicial de una cadena de causas que llevan a un efecto de interés. Es decir, la causa raíz se usa para describir el “lugar en la cadena” de causas, en el que podríamos implementar una intervención para prevenir resultados no deseados. O simplemente, para mejorar. (David, 2024)

Habilidades que desarrollan

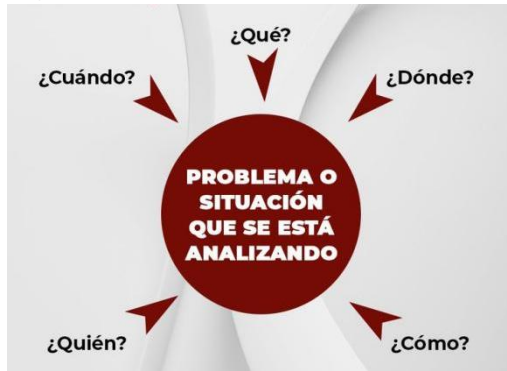
- Análisis.
- Interpretación.
- Evaluación

Es un organizador que permite analizar las causas de un acontecimiento, de un fenómeno o las razones por las que determinado concepto es importante. Su objetivo principal, es proporcionar un medio alternativo de identificación de las causas raíces de un problema, teniendo en cuenta que cada paso del análisis da lugar a la pregunta ¿Por qué? - ¿Por qué? En las respuestas de estas preguntas se encuentran las causas del problema que se esté analizando.

Esquema de los Cinco Interrogantes Básicos

Permite ir descubriendo de forma sistemática los aspectos más importantes del problema o situación que se desea resolver: qué, por qué, cuándo, cómo, dónde y quién. (López, 2022)

Figura 10



Etimologías Creativas

Es una técnica que permite analizar una palabra, dividirlos en partes y tratar de explicar sus significados.

La etimología, en estos casos, se basa en los conocimientos previos de los participantes y posiblemente relacionada a su vocabulario. (López, 2022)

Figura 11



Evaluación – PNI (Positivo, Negativo, Interesante)

Se trata de una técnica que permite evaluar las ideas para su posterior selección en base a la valoración de tres aspectos. (López, 2022)

La evaluación PNI (acrónimo de Positivo, Negativo e Interesante), es una sencilla técnica de creatividad ideada por Edward de Bono, para realizar una evaluación más detallada de las ideas más relevantes, analizándolas desde diferentes perspectivas y facilitando que fluya lo que denomina pensamiento lateral.

El objetivo es identificar el potencial y los posibles efectos adversos de cada una de las ideas objeto de análisis, para de esta manera facilitar la toma de una decisión sobre cuál es la más apropiada para el negocio.

En qué situaciones utilizarla

Se recomienda su utilización tras haber superado la fase del proceso creativo dirigida a la generación de ideas. Asimismo, su utilización se encuentra especialmente indicada cuando o bien ya se ha realizado una primera selección o la evaluación se ha de realizar sobre un número limitado de ideas o propuestas.

Cómo funciona

Se crea una tabla escribiendo en las columnas los tres aspectos a analizar:

- **Positivo:** Se apuntan las razones por las que la idea es buena, puede tener éxito o por las que potencialmente pueden representar una ventaja positiva para la empresa.
- **Negativo:** En esta columna se anotan aquellos elementos que constituyan una debilidad de la idea o se incluyen los aspectos relacionados con la idea que requieran de cierta precaución a la hora de utilizarla.
- **Interesante:** Para completar el análisis se anotan aquellos aspectos que, aunque no tengan un impacto positivo o negativo para la empresa puedan resultar de especial relevancia.

Figura 12

TEMA		
POSITIVO	NEGATIVO	INTERESANTE

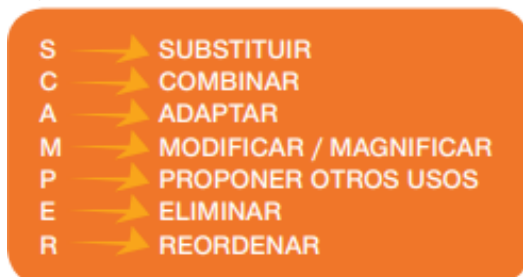
Generación – SCAMPER

Fue creada por Bob Eberlee siguiendo una lista de verificación verbal de uno de los precursores de la creación de ideas, Alex Osborn, creador del Brainstorming. SCAMPER puede ayudar a los equipos a generar ideas para nuevas herramientas, procesos, servicios y más, alentándolos a pensar en formas de mejorar los existentes.

Es una técnica de creatividad en la que para favorecer la generación de ideas se han de contestar un listado de preguntas preestablecido. Cada una de las preguntas representa otras tantas técnicas de creatividad y, por ello, el SCAMPER, como herramienta integradora de diferentes técnicas, es considerado una de las técnicas más completas y eficaces especialmente en el proceso divergente de generación de ideas. (López, 2022)

En total el SCAMPER contiene siete preguntas. Cada una de las letras de la palabra SCAMPER es la primera letra de una serie de palabras que dan pie a preguntas que establecen un orden determinado en el proceso de generación de ideas:

Figura 13



En qué situaciones utilizarla

Su uso está especialmente indicado para la fase específica de generación de ideas. En este sentido, se utiliza una vez que el problema o situación a la que nos queramos enfrentar ya está planteado.

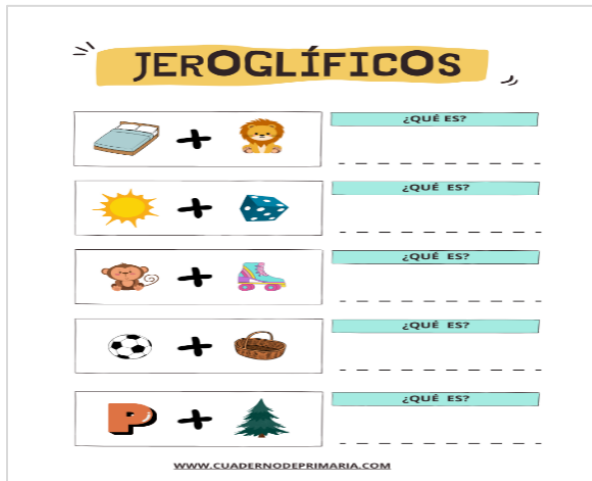
Cómo funciona

Para la utilización de esta técnica, además de seguir el orden establecido por las iniciales a las que responde la palabra SCAMPER, se establecen tres fases: 1°. Identificación del problema, situación o foco creativo. Es decir, sobre qué tema se va utilizar esta técnica. 2°. A continuación se formulan la relación de preguntas SCAMPER desde la perspectiva del tema planteado. Es importante que el proceso creativo no se detenga y que si no surgen ideas / respuesta a algunas preguntas se salte al siguiente apartado. 3°. Tras un plazo de tiempo suficiente en el que, a través de la búsqueda de respuestas a las preguntas, se han generado las ideas para solucionar un problema o hacer frente a una situación definida, se pasa a evaluar y a decidir qué ideas son válidas o adecuadas para la empresa. El núcleo del SCAMPER lo constituyen las preguntas, es decir, la fase 2.

Jeroglíficos

Es un ejemplo de escritura en el cual las palabras no se representan con signos alfabéticos o fonéticos, sino que el significado de las palabras se expone con símbolos o figuras. Este tipo de escritura proviene de los egipcios y otros pueblos antiguos. (López, 2022)

Figura 14



Mapa Conceptual

Los elementos básicos de un diagrama conceptual son los conceptos, las palabras enlace y las proposiciones. Los conceptos son también llamados nodos que hacen referencia a cualquier cosa que puede provocarse o que existe.

En el mapa conceptual se organizan los elementos gráficamente formando cadenas semánticas y el conocimiento está organizado lineal y jerárquicamente formando agrupaciones holísticas de forma que tal cuando se activa una se activa el resto.

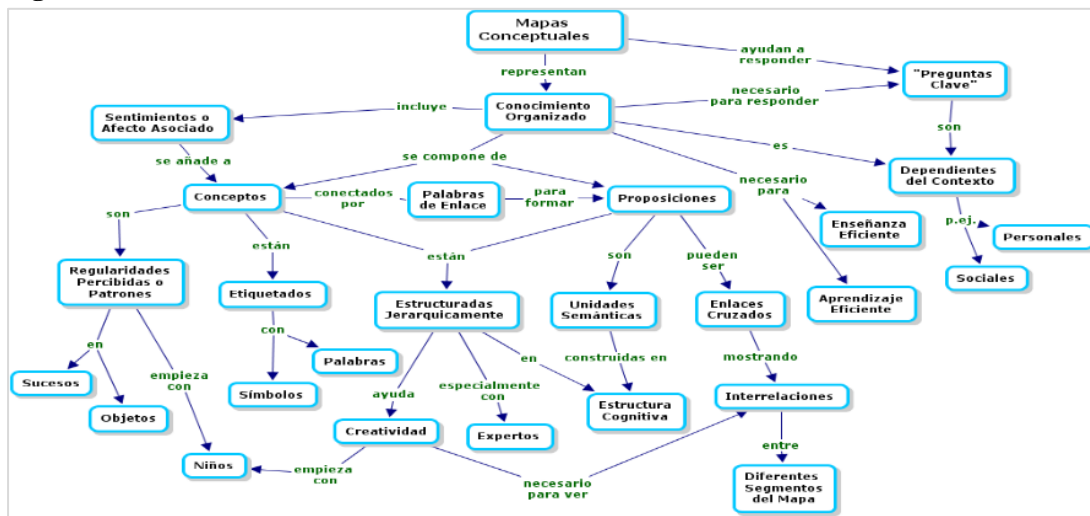
Lo que hace que un Mapa Conceptual sea muy adecuado como recurso de Aprendizaje, es el que hay una palabra enlace entre las ideas con lo que sea crean conexiones que favorecen su significatividad.

Un mapa conceptual es capaz de incorporar gráficamente de una manera visual la información y nos ayuda a procesarla de manera organizada, son una estrategia y herramientas de vida que nos ayudan a comprender las situaciones y entorno a nuestro alrededor. A través de los mapas conceptuales podemos: definir cuál es el problema, generar una comparación y contrastación, poder secuenciar la solución, entender las causas y efectos. (Pinzón, 2020)

Las estructuras jerárquicas son las más usadas para representarlos, pero pueden definirse otras estructuras en forma de araña, secuenciales, o en forma de sistema donde se adicionan entradas y salidas que alimentan cada uno de los conceptos del mapa. Existe gran cantidad de Software que permite a profesores y estudiantes diseñar mapas conceptuales. Muchas de estas son de libre uso y ofrecen al usuario muchas facilidades para el diseño y utilización por lo que constituye una técnica muy difundida

y empleada en la gestión el conocimiento. (Iriarte Navarro, Marco Duch, Morón Martín, Pernías Peco, & Pérez, 2005)

Figura 15



Mapa Mental

Representar ideas de forma gráfica, a través de un diagrama con dibujos y colores. El objetivo de este método creativo es facilitar la comprensión sobre un tema y la forma en la que el individuo la interpreta. Muestran las relaciones e interconexiones entre ideas y conceptos que parten de un nodo central.

El mapa mental constituye una estrategia de aprendizaje que facilita la comprensión, organización y asimilación de los conocimientos, ya que ayuda a transformar la información en conocimiento. El mapa mental como organizador gráfico posibilita un aprendizaje con todo el cerebro. Se estimula el hemisferio derecho con su pensamiento creativo y sintético, al utilizar símbolos, imágenes, líneas, dibujos, etc., y el hemisferio izquierdo con su pensamiento lógico y analítico, por medio de la relación secuencial de los conceptos, las palabras, etc. (López, 2022).

¿Cuándo usarla?

Cuando se necesiten ordenar múltiples ideas sobre un tema, cuando se requiera observar con facilidad la jerarquía y las conexiones existentes entre ideas de manera gráfica, para interpretar y comprender mejor un tema complejo.

Principales características

La idea nuclear se ubica en el centro del diagrama, están compuestos por nodos conectados entre sí, las ramificaciones nacen de la idea central y son coloridos y los conceptos se apoyan con imágenes o dibujos.

Es una estrategia/técnica que trata de dar respuesta al aprendizaje centrado en el alumnado, al contribuir al desarrollo holístico de la persona.

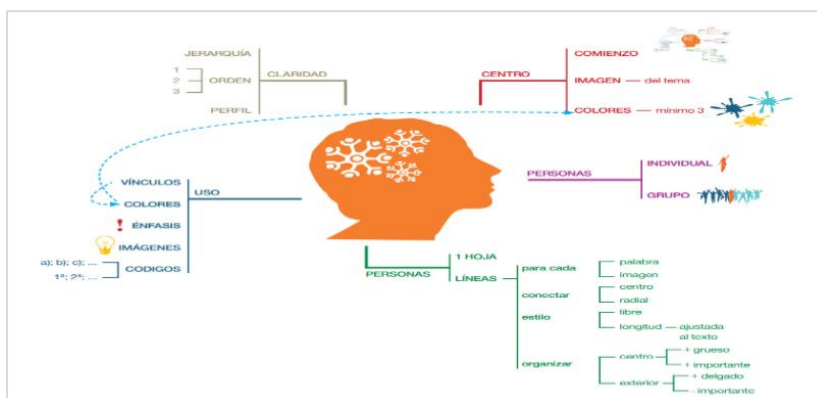
Al estar inmersos en la sociedad de la información y la comunicación, el mapa mental es una técnica que nos permite sintetizar la información básica que hoy recibimos desde los distintos medios de comunicación y se consolida como una estrategia para facilitar y potenciar el aprendizaje durante toda la vida.

El trabajo con mapas mentales conlleva la autoconciencia de los procesos vividos en la experiencia de aprendizaje, es decir, la metacognición.

Las características de los mapas mentales hacen que sean aptos para la creación y desarrollo de cualquier tipo de idea, de hecho, son una herramienta ideal para realizar tormentas de ideas.

Se adaptan especialmente bien a la creación de contenidos escritos contenidos y a la formación. (López, 2022).

Figura 16



Neologismos

Su origen etimológico se refiere a neo que quiere decir nuevo y que significa palabra, de esta manera se entiende por neologismo una palabra nueva, y además la inserción de un concepto nuevo en una entrada o palabra ya existente, o término que provenga de otra lengua en particular. El origen de los

neologismos se da en diversas ocasiones por modas y gracias a la necesidad de nuevas denominaciones. (López, 2022)

Uno de los mayores impactos que genera la incorporación de neologismos en el español, es la inclusión de la cultura inglesa, dentro de la cultura hispana. (Camacho M., D.S.; Contreras C., P. A.; Leguizamón V., K. J.; Ospina V., N. R.)

Figura 17



Sinéctica

Es un método creado por William J. J. Gordon en 1944. Etimológicamente, la palabra Sinéctica significa la “acción de juntar elementos diferentes, aparentemente poco significativos y desconectados” (Guerrero, Pág. 53). Se basa principalmente en la utilización consciente de los mecanismos psicológicos preconscientes en la actividad creativa. (López, 2022)

La sinéctica es un proceso creativo que se basa en la construcción de respuestas concretas mediante la unión de elementos aparentemente irrelevantes.

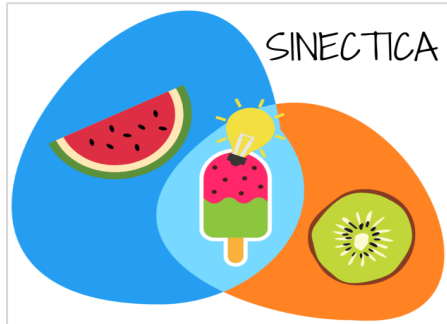
La sinéctica es la base de la creatividad. Hay que tener en cuenta que toda acción creativa se basa en la conjugación de ideas o cosas previamente existentes. El objetivo es dar lugar a un producto original completamente distinto.

Las etapas del proceso sinéctico son las siguientes:

- a) Planteamiento del problema tal como este aparece.
- b) Hacer familiar lo extraño: se intenta descubrir los componentes del problema y los factores que lo generan.
- c) Análisis minucioso del problema.
- d) Analogías metafóricas que tengan relación con el problema o situación.
- e) Hacer extraño lo familiar: Se intenta ir más allá de las conexiones habituales de una idea

- f) Utilización de analogías fantásticas: Los participantes se identifican sin el objeto del problema o la analogía anteriormente usada.
- g) Utilización de analogías fantásticas: Se proyectan todos los deseos y sueños sobre el objetivo.

Figura 18



Solución creativa de problemas

Trata de resolver muchos y variados problemas dando seguridad y confianza para afrontarlos con éxito, preparándose para la vida personal, social y profesional. Ayuda a los alumnos/as a ser más objetivos y realistas.

Los objetivos que se pueden conseguir con su aplicación son:

- Descubrir, plantear y resolver problemas.
- Sensibilizar ante los problemas, percibir fallos, deficiencias, situaciones, comportamientos.

Técnica brainstorming o Lluvia de ideas

Consiste en anotar en una pizarra las ideas surgidas de forma espontánea en un equipo de trabajo sobre un tema específico. Al ser visualizadas por todos, es más sencillo conseguir conexiones entre las ideas individuales, discutir las y seleccionar una de ellas.

El Brainstorming es un procedimiento usado en una variedad de estrategias de toma de decisión. Se utiliza comúnmente en situaciones de grupo, por ejemplo, en el mundo de la empresa se usa para incrementar la creatividad de los empleados, pero también se puede adaptar para la utilización individual. El Brainstorming requiere que se suspenda el juicio acerca de lo correcto o incorrecto de las ideas que se van planteando. Se sugiere que el grupo o el sujeto comiencen a generar una serie de opciones sin ser sometidas a evaluación. El Brainstorming requiere que al final de la sesión de entrenamiento, se deberían identificar las ideas que tienen una utilidad inmediata, así como las que requieren una exploración adicional. Quizá más importante, las sugerencias que provocan nuevas

formas de mirar hacia el problema deberían ser discutidas, y sus implicaciones exploradas. (The apartment strategic communication, 2019)

¿Cuándo usarla?

- Cuando se necesiten generar múltiples ideas sobre un tema.
- Cuando se deban organizar las ideas de un equipo de trabajo con muchos integrantes.
- Como apoyo para otras técnicas de creatividad o métodos de diseño y validación de productos como el design sprint.

Principales características

- Al ser una técnica creativa grupal, fomenta el trabajo colaborativo.
- Debe contar con un moderador.
- Se debe definir un marco temporal.
- Debe tener un objetivo centralizado.

Sus principales objetivos son los siguientes: (The apartment strategic communication, 2019)

- Generar un amplio número de ideas.
- Liberar la creatividad de los equipos.
- Buscar oportunidades para mejorar.

Figura 19



Técnicas de los seis sombreros

La técnica se desarrolla con seis sombreros imaginarios o no, que cada uno de los participantes puede ponerse y quitarse para indicar el tipo de pensamiento que está utilizando, teniendo siempre en cuenta que la acción de ponerse y quitarse el sombrero es esencial. (G, 2018)

Los seis estilos de pensamiento representados por cada sombrero son:

1. Sombrero Blanco: con este pensamiento se debe centrar en los datos disponibles. Ver la información que se tiene y aprender de ella.
2. Sombrero Rojo: con él observamos los problemas utilizando la intuición, los sentimientos y las emociones. El participante expone sus sentimientos sin tener que justificarlos.
3. Sombrero Negro: haciendo uso de este sombrero pondremos en marcha el pensamiento del juicio y la cautela, poniendo de manifiesto los aspectos negativos del tema tratado.
4. Sombrero Amarillo: con este sombrero pensaremos positivamente, nos ayudará a ver por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios.
5. Sombrero Verde: este es el sombrero de la creatividad. Algunas de las técnicas existentes para desarrollar la creatividad pueden ser utilizadas en este momento.
6. Sombrero Azul: es el sombrero del control y la gestión del proceso del pensamiento; con él se resume lo que se ha dicho y se llega a las conclusiones.
7. Separa el ego del pensamiento. Al ponernos los sombreros el que habla es el sombrero no nosotros, por lo que no se trata de ganar una discusión sino de aportar desde un punto de vista nuevo. Así nuestro ego no nos limitará a la hora de poder hacer planteamientos diferentes.

Así, lo que busca esta técnica es representar seis direcciones de pensamiento contenidas en seis sombreros imaginarios. Cuando aparece un problema o intentamos tomar una decisión, cada sombrero nos ofrecerá una premisa, una visión, un encuadre concreto. Una vez los hayamos usado todos de forma proactiva, nos sentiremos más capacitados para tomar una decisión. (Sabater, 2022)

El uso del pensamiento analítico crítico que plantea este método es muy eficaz a la hora de visualizar los pros y contras de una decisión. Además, nos permite integrar a todo el equipo de trabajo y tomar en cuenta las observaciones de todos para alcanzar un objetivo común. Conseguir un consenso es una de las más importantes técnicas de trabajo en equipo. (Coworkingfy, 2020)



CONCLUSIONES

Para muchos, la creatividad comúnmente, se mide por el resultado final –una nueva idea, un nuevo producto, una nueva manera de hacer algo o una aplicación distinta de ideas o recursos ya existentes– algo nuevo y diferente.

Disponer de técnicas de creativas surgen como solución a diversas necesidades y problemas en los diversos ámbitos y aspectos de la vida de los lectores. Las técnicas que aquí se disponen son variadas y se ajustan a múltiples realidades y necesidades, por ello, su selección dependerá siempre de qué se busca resolver con su aplicación ya que funcionan tanto en el ámbito personal, como el profesional, el trabajo o en la vida cotidiana.

Se espera este manual cumpla con su propósito para generar ideas que faciliten la elección o comprensión que se requiera para planificar la mejora de un proceso, un servicio o algo de día a día potenciando la aplicación de algunos de estos métodos creativos como un recurso que sea positivo para el desarrollo o rediseño de una problemática cotidiana o circunstancial, producto o servicio.

El resultado de la aplicación de los ejercicios y las técnicas creativas mostradas en este manual mejorará notoriamente en la constante implementación de las mismas, es decir, en la medida en la que hagamos uso de dichos ejercicios y técnicas, más desarrollaremos nuestra creatividad, así mismo, en algunos casos podríamos sentirnos más cómodos con una técnica que con otra, así como al utilizar las técnicas con las que no nos sentimos tan identificados, esto ayudará a salir de la “zona de confort” y beneficia a la apertura en nuestro proceso creativo y por qué no, capitalizar nuestro pensamiento divergente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aziz Fahd, A. (2021). El anagrama, el palíndromo y el lipograma como técnicas creativas en el español y el árabe Análisis lingüístico contrastivo. *iKNiTO JS (Journal Management System)*, 31.
- Bayona-Pineda, L. G. (2018). ¿Qué es la caricatura? *Redalyc.org*, 2-3.
- Blanco Areas, A., & Regueiro Sexto, M. (1998). Activadores creativos para la renovación didáctica del profesorado. *Dialnet*, 7.
- Borregales, Y. (2017). Importancia de la caricatura como fuente de conocimiento histórico. *Tiempo y Espacio*, 111-128.



- Camacho M., D.S.; Contreras C., P. A.; Leguizamón V., K. J.; Ospina V., N. R. . (s.f.). Obtenido de Repositorio Ean Universidad:
<https://repository.universidadean.edu.co/bitstream/handle/10882/11741/ContrerasPaula2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Coworkingfy. (11 de Enero de 2020). *Coworkingfy*. Obtenido de Coworkingfy:
<https://coworkingfy.com/tecnica-de-los-6-sombreros/>
- David, P. M. (2024). *Gestionar fácil*. Obtenido de Gestionar fácil: <https://www.gestionar-facil.com/diagrama-por-que-por-que/>
- G, Á. M. (2018). Creatividad: estrategias y técnicas creativas empleadas en educación universitaria. *Revista de Investigación*, 34-58.
- Hernández Bencid, M. S. (07 de Noviembre de 2018). *Revista Montalbán: Revista de Humanidades y Educación*. Obtenido de Revista Montalbán: Revista de Humanidades y Educación:
<https://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/index.php/revistamontalban/article/view/3911>
- Icarito. (2023). *Icarito*. Obtenido de Icarito:
<https://www.icarito.cl/2009/12/51-8784-9-el-acrostico.shtml/#>
- Iriarte Navarro, L., Marco Duch, M., Morón Martín, D., Pernías Peco, P., & Pérez. (2005). Mapas conceptuales y objetos de aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia*, 1-3.
- Juan, O. (s.f.). Calaverita a Frida Kahlo. *Calaveritas literarias para niños y maestros*. Lideder.com, México.
- Klimenko, O. (2009). Una reflexión en torno al concepto creatividad y su relación con los componentes del proceso. *Fundación Universitaria Católica del Norte*, 1-29.
- López, B. (01 de Agosto de 2022). *Ciudadano 2.0*. Obtenido de Ciudadano 2.0:
<https://www.ciudadano2cero.com/mapa-mental-productividad-creatividad/>
- Michael, M. (08 de Mayo de 2008). *Neuronilla.com*. Obtenido de Neuronilla.com:
<https://neuronilla.com/analisis-morfologico/>
- Miro.com. (2024). *Miro.com*. Obtenido de Miro.com: <https://miro.com/es/diagrama/que-es-diagrama-ishikawa/>



Pinzón, G. (26 de Febrero de 2020). *EDUIST*. Obtenido de EDUIST: <https://eduistvess.com/es/mapas-conceptuales-y-aplicaciones-educacion/>

Sabater, V. (11 de Agosto de 2022). *La mente es maravillosa*. Obtenido de La mente es maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-tecnica-de-los-seis-sombreros/>

The apartment strategic communication. (2019). *The apartment strategic communication*. Obtenido de The apartment strategic communication: <https://theapartment.es/blog/comunicacion-corporativa/brainstorming-que-es-y-por-que-es-tan-importante/>

Zorrilla, A. (3 de Julio de 2023). *Campus digital idyd*. Obtenido de Campus digital idyd: <https://campusidyd.com/metaforas-y-analogias-para-generar-hipotesis-y-comprender-conceptos-complejos/>

