

Anexo 4.3: Ejercicios de creatividad

Dinámicas sacadas de una recopilación de técnicas de creatividad sin autor.

Los exploradores

Se forman grupos de 7-8 alumnos. Cada grupo se inventa un universo "totalmente delirante" y, sobre todo, desconectado de toda referencia real o imaginaria (se ponen nombres, definiciones de roles, condiciones físicas y sociales, etc. modificadas respecto a la propia realidad). Seguidamente se elige un tema o un problema relacionado con la convivencia pacífica en la ciudad de Donostia-San Sebastián y se imagina la forma en que ha sido resuelto en su mundo delirante.

Es importante respetar los datos y limitaciones del problema en la transposición al universo propio de cada subgrupo.

Acabada esta primera parte, el gran grupo juega a los "exploradores": interroga a un grupo reducido sobre su manera de resolver el problema, de forma muy simple y primaria, buscando precisiones a propósito de los aspectos más evidentes. De esta manera el grupo reducido interrogado habrá de ir cada vez más lejos en sus ideas y soluciones y, si es preciso, improvisará respuestas. Es importante anotar todas las respuestas.

Se invierten los papeles hasta que todos los grupos reducidos han sido explorados y, una vez finalizado el proceso de exploración, toda la clase analizará las soluciones halladas por los diferentes grupos y se decidirá que propuestas se presentan a audiencia pública.

Identificación

Uno de los participantes hace el papel de un elemento concreto que interviene en el problema. Hace una descripción, en estado de "soñar despierto", de lo que siente. El resto del grupo le plantea preguntas, le hace precisar sus fines, en especial los referentes al "sueño" (¿Qué ves? ¿Qué pasa a tu alrededor?). Es importante impedir aquellas preguntas que podrían provocar en el "soñador" justificaciones racionales del tipo "¿por qué dices esto?" Después de esta fase de exploración se vuelve a las ideas expresadas durante la etapa del interrogatorio para estudiarlas a la luz de lo que se ha dicho.

Seis sombreros para pensar

A partir de la idea de que ponerse un sombrero es equivalente a adoptar un papel o un "rol", Edward de Bono propone la adopción de seis sombreros (blanco, rojo, negro, amarillo, verde y azul) que representan seis formas de actuar. Esta técnica permite abordar un problema desde distintos puntos de

vista o enfoques. Ponerse el sombrero blanco significa actuar objetivamente, proporcionando datos objetivos. Ponerse el sombrero rojo, significa actuar emocionalmente, dando paso a las intuiciones o sentimientos cuando se está trabajando en el planteamiento o solución de un problema. El papel del sombrero negro es representar el juicio crítico centrado en las desventajas, carencias o factores negativos. El sombrero amarillo, significa adoptar la visión optimista, la visión centrada en las conveniencias y factores positivos. Adoptar el color verde, significa adoptar el papel de la creatividad, de la generación de ideas. Finalmente, el sombrero azul, corresponde al papel del director de orquesta, del coordinador.