



LA HABILIDAD CREATIVA

3.6 Técnicas para desarrollar el pensamiento creativo

De acuerdo con la necesidad del equipo de trabajo, las técnicas para estimular la creatividad pueden usarse en un sentido general o específico.

- La pregunta es la actitud más creativa.
- Ser curioso aumenta nuestro conocimiento.
- Mantén tu mente abierta.
- Simplifica y hazlo comprensible para las personas.
- Ser sistemático y mejorar en cada proceso.

3.6.2 La lista de atributos

La Lista de atributos, Técnica creada por Robert P. Crawford 1954, mediante este método se identifican los atributos de un producto, servicio o proceso, con la finalidad de considerarlos cada uno como una fuente de modificación y perfeccionamiento.

Se pueden hacer listas de características físicas, usos, de proceso, sociales, partes, función, tiempo, etc.

3.6.4 Método SCAMPER

SCAMPER es una herramienta que permite precisamente esto, activar la creatividad y las habilidades para resolver problemas. En esencia, es una lista de preguntas que capacita y fuerza a pensar y ver de diferentes formas las soluciones a un problema. Su idea central se basa en que todo lo nuevo es una reinvención, una modificación de lo que ya existe.

3.7 Técnicas para resolver creativamente los problemas

Las técnicas de creatividad son procedimientos para estimular el pensamiento lateral. El pensamiento lateral es aquel que explora puntos de vista pocos convencionales, busca la originalidad y se sale de los caminos trillados. El objetivo de las técnicas de creatividad es ayudar a mirar un problema desde puntos de vista novedosos e inesperados con la esperanza de que alguna de las nuevas comprensiones aporte soluciones validadas

3.7.2 Los 5 porqués

La técnica 5 Porqués es un método basado en realizar preguntas para explorar las relaciones de causa-efecto que generan un problema en particular. El objetivo final es determinar la causa raíz de un defecto o problema.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

3.6.1 Pensamiento convergente y divergente

Pensamiento convergente: Pensamiento lógico, racional.

- Trata de llegar a una única solución examinando desde la prudencia los patrones y sistemas establecidos.
- Pensamiento con un foco muy claro, va a lo concreto, a lo tangible.
- Calidad de las ideas vs a cantidad.

Pensamiento divergente: Intuitivo, creativo, imaginativo.

- Va más allá del ámbito concreto buscando puntos de vista fuera del ecosistema del problema en cuestión, explorando otros campos.
- Busca similitudes, metáforas, comparaciones, referencias o soluciones en otras áreas relacionadas o totalmente desconectadas con el tema en cuestión.

3.6.3 Lluvia de ideas.

Es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado.

La lluvias de ideas (Brainstorming), es una técnica de grupo para generar ideas originales en un ambiente relajado.

3.6.5 Seis sombreros para pensar

Los seis sombreros representan seis modos de pensar diferentes y ofrecen pautas de pensamiento en lugar de ser simples etiquetas. Los sombreros se emplean de manera proactiva más que reactiva. Sirven para fomentar el pensamiento paralelo, el pensamiento de espectro completo y para separar el ego del rendimiento. Este método mejora el rendimiento en lugar de actuar como defensa del ego. También incluye el pensamiento único de cada persona sobre los retos, lo que garantiza la aplicación de una solución más consolidada.

3.7.1 Solución Creativa de problemas

Este método nos ofrece "un esquema organizado para usar unas técnicas específicas de pensamiento crítico y creativo" con vistas al logro de resultados novedosos y útiles.

3.7.3 Diagrama causa-efecto

Un diagrama de Causa y Efecto es la representación de varios elementos (causas) de un sistema que pueden contribuir a un problema (efecto). Fue desarrollado en 1943 por el Profesor Kaoru Ishikawa en Tokio. Algunas veces es denominado Diagrama Ishikawa o Diagrama Espina de Pescado por su parecido con el esqueleto de un pescado.