

Taller de Creatividad e Innovación

Objetivo

El objetivo del curso es proporcionar herramientas para la generación de nuevas ideas y enfoques en la identificación, planteamiento y solución de problemas que impacten la toma de decisiones y faciliten el uso de nuevos conocimientos para crear ventajas competitivas sostenidas.

El curso comprende cuatro grandes ejes:

Posibilitando la creatividad

Taller de Creatividad e Innovación

Objetivo

El objetivo del curso es proporcionar herramientas para la generación de nuevas ideas y enfoques en la identificación, planteamiento y solución de problemas, desarrollo de nuevos productos/servicios, procesos y manejo de relaciones; que impacten la toma de decisiones y faciliten el uso de nuevos conocimientos para crear ambientes de desarrollo en las Unidades de Información.

El curso comprende cuatro grandes ejes:

1. Posibilitando la creatividad: el espíritu creativo. La creatividad interior.
2. Creatividad e Innovación.
3. Algunas técnicas de creatividad: Seis sombreros para pensar; brainstorming o tormenta de ideas, asociación forzada, creates, MindMapping, incidente crítico.
4. La creatividad en las Unidades de Información: el desafío del cambio, propuestas para la acción.

En el camino hacia el conocimiento experimentamos periodos de frustración, nos enfrentamos a muchos obstáculos y a veces las cosas parece que no funcionan o que no merece la pena el tremendo esfuerzo que nos demanda. De repente, algo se cruza en nuestro camino y se abre una nueva alternativa que nos permite proponer soluciones y afrontar los problemas con energía renovada.

Es parte del proceso de crecimiento. Cada vez que intentamos hacer algo nuevo, algo difícil, ir más allá de los límites, nos hacemos mejores como personas al afrontar estos retos.

Siempre afrontar un reto, asumir un problema nos fortalece.

Hay momentos en la vida de toda persona creativa en los que el trabajo no progresa, en que uno se siente adormecido, cansado. Falta una dirección y un propósito. Pero este período tan crítico, como en toda crisis es una oportunidad para fortalecerse.

Tal es el ambicioso propósito cuando nos arriesgamos con una propuesta de un taller sobre la creatividad.

1.- Posibilitando la creatividad: el espíritu creativo. La creatividad interior.

En épocas difíciles hay que aplicar la creatividad.

Creatividad, viene del verbo 'crear' que es de origen latino ('creare') y significa "producir algo partiendo de la nada, engendrar, procrear". Desde este concepto se puede afirmar que 'crear' es una facultad exclusiva del ser humano y es la que le ha permitido su evolución hasta la actualidad. Es por esto último que cobra importancia la creatividad en todos los campos: en el ámbito empresario, educativo, cultural y social.

Podemos enumerar algunas "claves" que facilitan el éxito:

- **La persistencia y la disciplina** que harán que circulemos por un proceso que nos lleve desde la imitación, pasando por la asimilación, desarrollando la propia visión, hasta la innovación;
- **Ser una persona con la que se desee trabajar**, lo que implica grandes dosis de optimismo y entusiasmo;
- **Desarrollar las habilidades y perfeccionar la técnica**; algunas personas tienen un talento natural, un don especial; pero la mayoría, tenemos que trabajar con lo que tenemos. Y como contrapartida no existe límite a la cantidad de conocimientos que podemos adquirir. Lo que sí es cierto es que debemos desarrollar nuestra capacidad de imaginar.
- **No dejar que la 'parálisis general' nos paralice**. Seguir creando e innovando para agregar valor a la actividad, a la biblioteca, a la sociedad. Es la única forma de **seguir evolucionando** y creciendo

2.- Creatividad e Innovación.

Especialmente en el ámbito económico la creatividad se asocia a la "**innovación**". 'Innovar' significa "renovar o cambiar", es decir que su función es alterar y/o perfeccionar los conceptos establecidos. Siempre la innovación es producto de la creatividad. La innovación expande económica, social o culturalmente la creatividad. Si bien no son lo mismo, porque creatividad es la capacidad para lograr resultados diferentes, mientras que la innovación es el proceso para mejorar estados actuales, es decir transformar las ideas (creadas) en valor (evolucionar); no se puede establecer una barrera tajante entre los dos conceptos sino que, por el contrario, son conceptos complementarios. Para innovar, primero hay que crear, y crear sin aplicación (innovar) no agrega valor económico, social o cultural.

En toda organización se puede enfrentar obstáculos importantes. Dentro de los obstáculos más comunes destacan:

- La incapacidad de cambiar las respuestas estereotipadas.
- La incapacidad de adaptar las formas de percepción.
- La excesiva familiaridad con un asunto también puede frenar la creatividad.
- Bloqueos sociales o culturales.
- Bloqueos emocionales.

Aquí cabe destacar que creatividad y solución de problemas no son sinónimos. La sola visión de un problema ya es un acto creativo. En cambio su solución puede ser producto de habilidades técnicas. El ver el problema significa integrar, ver, asociar donde otros no han visto. En este acto de darse cuenta, de conciencia, intervienen componentes actitudinales, sociales y afectivos entre otros. Sin embargo, también participan procesos fisiológicos.

La creatividad, por ejemplo tiene un fundamento fisiológico que le explica y, al parecer, está ubicada en el hemisferio derecho. La explicación supone que una de las posibles bases fisiológicas de la creatividad es el "desarrollo de niveles jerárquicos de inclusión, asociados con la actividad de circuitos de convergencia". Además, se postula que la creatividad, en alguna medida, se relaciona con la comunicación entre los dos hemisferios (Grinberg, 1976, págs. 154-155).

Uno de los problemas más comunes a la psicología y a la educación es el desarrollo de las habilidades, en este caso, habilidades creativas que contribuyan al desarrollo cognocitivo del desarrollo del ser humano.

La creatividad en abstracto no sirve, se requiere que la idea se realice y se ponga en marcha, tiene que ocurrir el proceso de la **innovación**. Creación, invención o descubrimiento se centran en la concepción de la idea, innovación abarca todo el proceso mediante el cual la idea nueva se lleva a un uso productivo, a un resultado.

3.- Algunas técnicas de creatividad: Seis sombreros para pensar; brainstorming o tormenta de ideas, asociación forzada, creates, MindMapping, incidente crítico.

Seis Sombreros Para Pensar ©

A partir de la idea 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, azul) que representan a seis maneras de actuar. Esta técnica permite abordar un problema desde diferentes puntos de vista o enfoques. Ponerse el sombrero **Blanco** significa actuar objetivamente proporcionando datos objetivos. Ponerse el sombrero **Rojo**, significa actuar emocionalmente, dando pasos 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 enjuiciamiento 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 la orquesta, del coordinador.

Lluvia de Ideas (*brainstorming*)

Quizá una de las técnicas más conocidas y menos usadas eficientemente. Desarrolla Osborn; su uso, en sus inicios, estaba orientado a la búsqueda de ideas novedosas en áreas de la publicidad. El procedimiento generalmente consta de cuatro fases:

1. El grupo de trabajo aporta ideas sin considerar si son o no viables, buenas, pertinentes, etc. El facilitador incita a los participantes a dar ideas anotando todas las aportaciones. No está permitida ninguna forma de crítica. Esta fase puede durar alrededor de 20 minutos.
2. El grupo se divide en equipos que clasifican y organizan las ideas.
3. Los equipos evalúan la organización y clasificación de las ideas, aportando sugerencias para la mejora.
4. En una sesión plenaria se consideran las ideas creativas y sus posibilidades de implementación.

Asociación Forzada

Cada participante recibe 10 tarjetas en blanco, divididas en dos grupos iguales. Llena cinco de ellas, escribiendo en cada una, un descriptor de la situación o problema. En las otras cinco escribe en cada una la primera palabra que se le ocurra, sin relación con el problema. Posteriormente se toma al azar una tarjeta de cada grupo, y se construye una frase u oración conteniendo las dos palabras, en donde se plantee una solución al problema, sin evaluar anticipadamente la viabilidad o posibilidad de la solución.

Creates

Técnica a partir de una serie de preguntas o ideas para investigar. Las preguntas más generales forman el acrónimo "creates". C, de *Combinar*, R de *Redistribuir* o *Revisar*; E, de *Exagerar*. A, de *Adaptar*, T, de *Transformar*, E, de *Eliminar*; S, de *Sustituir*. En la

aplicación de la técnica se proponen una serie de preguntas, generalmente agrupadas para cada uno de los términos arriba mencionados.

PercepSight!©

Técnica desarrollada por Julio César Penagos. Orientada a la solución de problemas. La persona que busca resolver el problema, busca en el medio ambiente inmediato una pista que le ayude a solucionar su problema. Se detiene a observar las cosas diferentes, que más llaman su atención o que más le gustan o significan, buscando ahí la clave "oculta" en la solución, el replanteamiento o redifinición del problema. Generalmente los participantes, antes de usar esta técnica, reciben entrenamiento en habilidades de atención.

MindMapping©

Técnica desarrollada por Tony Buzan. Se trabaja a partir de una idea principal y se trata de desarrollar entre y cinco y 10 ideas alrededor de ella; posteriormente se desarrollan otras 5 o 10 de cada una de las 5 o 10 anteriores y así sucesivamente. Se supone que al usar esta técnica, el pensamiento está trabajando creativamente de manera natural. La técnica permite la organización de ideas, la memoria visual, la asociación, organización, enfoque, reestructura, presentación. Hoy en día existe software tal como el Inspiration para el desarrollo de mindmapping.

Sinéctica

Técnica en la cual se toman algunos verbos como base para responder al problema. Las palabras operadoras más comunes son: Substraer, añadir, substituir, fragmentar, contradecir, enfatizar, distorsionar, animar, entre otras más. Estas palabras se elaboran en forma de comando relacionado con el problema.

4.- La creatividad en las bibliotecas escolares: el desafío del cambio, propuestas para la acción.

En todas las organizaciones de todo el mundo, y las Bibliotecas escolares no son una excepción, se está viviendo una nueva situación. Se está pasando de lo que se denomina un **mercado de demanda** (se busca el servicio, se requiere un producto, se "compra") a un **mercado de oferta** (donde las organizaciones -y las personas- deben esforzarse para poder colocar sus productos y/o servicios)

CAMBIOS QUE DEBEN PRODUCIRSE

- **La idea de competitividad**

La biblioteca escolar debe ser, también, competitiva. Esto implica desde hacer "lo mismo pero mejor", es decir con más valor agregado, mayor eficiencia, hasta insertarse en su comunidad a través de una presencia más activa, con nuevos productos/servicios y con una actitud de generadora de ingresos genuinos.

- **Ser gestores de información.**

Ahora se maneja información, no sólo hechos ; dejamos de referirnos a los compradores para asimilar la idea de clientes, se pasa de un concepto de ventas, centrado en el corto plazo a uno de mercadeo que pretende no solo vender, sino ganar y mantener clientes satisfechos. Dejamos los jefes, para hablar de líderes ; no se trata ahora de reacción, sino anticipación.

De allí que el bibliotecario escolar, si desea asumir responsablemente los nuevos desafíos, deba ser **una persona fundamentalmente creativa, innovadora y líder.**

- **Fomentar la creatividad**

Los niños y los jóvenes son naturalmente creativos. Las bibliotecas escolares tienen contacto permanente con la creatividad. La **creatividad es básica en administración**, ya que nos permite un mejor análisis para la toma de decisiones, la búsqueda de alternativas y oportunidades, mayor capacidad para redefinir y solucionar problemas, ser anticipativo y en general desarrollar ideas novedosas para productos, procesos, sistemas, estructuras o métodos.

A menudo se habla de mejoramiento continuo, calidad total, reingeniería y otras técnicas administrativas, ... pero si no hay ideas, ideas creativas... *¿cómo puede lograrse todos estos propósitos?*

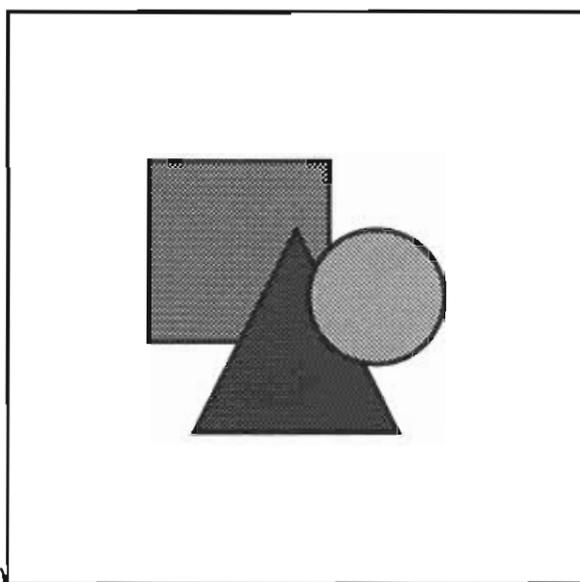
- **Desarrollar innovaciones**

Se necesita una **creatividad aplicada**, no sirve la creatividad sino va a tener utilidad. Casi siempre, esto requiere un gran esfuerzo. La parte más complicada es transformar esas ideas en soluciones o cosas concretas. En consecuencia, el bibliotecario escolar no sólo debe ser creativo, sino **innovador**.

- **Actitud de liderazgo**

Para concretar la creatividad a través de la innovación, se requiere actitud de líder comprometido, motivado.

Definitivamente el bibliotecario escolar es un ser **creativo**, pero los tiempos actuales requieren un proceso innovador, anticipativo y proactivo, que no sólo soluciona problemas, sino que los previene e identifica oportunidades. Debe volcar su talento, su capacidad de crear, innovar, resolver problemas, transformar procesos, tomar decisiones, trabajar en equipo y participar en el desarrollo de la comunidad educativa en donde le toca actuar para beneficio de ella y del país.



Bibliografía Básica (español)

Acuña, C. E. (oct.-dic. 1986). *Creatividad: la libertad secreta*. *Perfiles Educativos*. Número 34. Págs. 22-40.

Amestoy de Sánchez, M. (1993). *Desarrollo de habilidades de pensamiento*. México, D.F.: Trillas.

Andreani, O. y Orio, S. (1978). *Las raíces psicológicas del talento*. Buenos Aires: Kapelusz.

Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1991). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México, D.F.: Trillas.

Beltrán, J. y cols. (1990). *Psicología de la educación*. Madrid: Eudema/Universidad de Manaces.

Bransford, J.D., Stein B.S. (1986). *Solución Ideal de Problemas. Guía para mejor pensar, aprender y crear*. Barcelona, España: Labor.

Cohen J. (1980). *Procesos del Pensamiento*. México, D.F.: Trillas.

Corrales, J. (1991). *La gestión creativa*. Madrid: Paraninfo.

Davis, G.A. y Scott, J. A. (1975). *Estrategias para la creatividad*. México, D. F.: Paidós.

De Bono, E. (1989). *El Pensamiento Lateral. Manual de Creatividad*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

De Bono, E. (1991). *Seis sombreros para pensar*. Buenos Aires: Vergara-Granica.

De Bono, E. (1991). *El pensamiento lateral*. Barcelona: Paidós.

De Bono, E. (1992). *El pensamiento práctico*. Barcelona: Paidós.

De Bono, E. (1993). *Más allá de la competencia*. Barcelona: Paidós.

De Bono, E. (1994). *Cómo enseñar a pensar a tu hijo*. Barcelona: Paidós.

De Bono, E. (1994). *La revolución positiva*. Barcelona: Paidós.

Dewey, J. (1989). *Cómo pensamos. Nueva exposición de la relación entre pensamiento reflexivo y proceso educativo*. Barcelona: Paidós.

Esprui, R. Ma. (1993). *El niño y la creatividad*. México, D. F.: Trillas.

Grinberg-Zylberbaum, J. (1981). *El espacio y la conciencia*. México, D.F.: Trillas.

Gretz, K. F. y Drozdeck, S. R. (1993). *Aproveche la creatividad de sus empleados*. México, D. F.: McGraw-Hill.

Guilford, J.P. (1978). *Creatividad y educación*. Buenos Aires: Paidós.

Heller, M. (1993). *El arte de enseñar con todo el cerebro*. Caracas: Ed. Biósfera.

Heller, M. y Thorogood, L. (1995). *Hacia un proceso de lecto-escritura reflexivo y creativo*. Caracas: Distribuidora Estudios.

Lowenfeld, V. y Brittain, W. L. (1972). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz.

- Maslow, A. (1982). *La amplitud potencial de la naturaleza humana*. México, D. F.: Trillas.
- Maslow, A. (1983). *La personalidad creativa*. Buenos Aires: Kairós.
- Mayer, R.E. (1983). *Pensamiento, Resolución de Problemas y Cognición*. Barcelona, España.: Paidós. p.p. 375-402.
- Meirovitz, M. y Jacobs, P. L. (1983). *Desafío a su inteligencia*. México. D. F.: Roca.
- Oerter, Rolf. (1975). *Psicología del Pensamiento*. Barcelona, España.: Herder.
- Oliveiro, A. y Oliveiro, A. (1992). *En los laberintos de la mente*. México, D. F.: Grijalbo.
- Price, G. M. (1980). *La práctica de la creatividad*. México. D. F.: Diana.
- Read, H. (1973). *Educación por el arte*. Buenos Aires: Paidós.
- Rodríguez Estrada, M. (1987). *Creatividad verbal: cómo desarrollarla*. México, D. F.: Pax.
- Rodríguez Estrada, M. (1989). *Manual de creatividad*. México, D. F.: Trillas.
- Rodríguez Estrada, M. (1991). *Creatividad en la investigación Científica*. México, D. F.: Trillas.
- Rogers, C. (1981) *El poder de la persona*. México, D. F.: Trillas.
- Sefchovich G, Waisburd G. (1987). *Hacia una Pedagogía de la Creatividad. Expresión plástica*. México, D.F.: Trillas.
- Simberg, A. V. (1989). *Los obstáculos a la creatividad*. En G. A. Davis y J. A. Scott (comp.). *Estrategias para la creatividad*. Buenos Aires: Paidós. Págs. 123-141.
- Springer, S. P., y Deutsch G. (1984) *Cerebro izquierdo, cerebro derecho*. Barcelona: Gedisa
- Sternberg R.J. (1986). *Las capacidades humanas. Un enfoque desde el procesamiento de la información*. Barcelona, España.: Labor. p.p. 293-322.
- Strom, R. D. (Comp.) (1971). *Creatividad y educación*. Buenos Aires: Paidós.
- Torrance, E. P. (1977). *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Marova.
- Ulman, G. (1972). *Creatividad*. Madrid: Rialp Ediciones.
- Williams, L. V. (1986). *Aprender con todo el cerebro*. Barcelona: Martinez Roca.
- Wollschlager, G. (1976). *Creatividad, sociedad y educación*. Buenos Aires: Paidós.