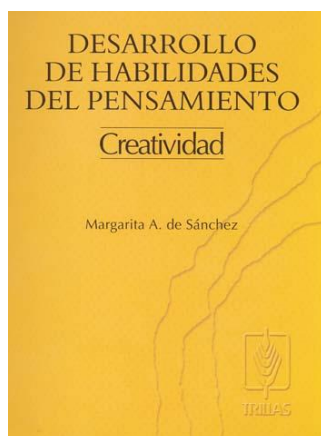


RESEÑA DEL LIBRO

Desarrollo de habilidades del pensamiento. Creatividad.

Margarita A. de Sánchez (2007).
México: Trillas.
ISBN-10: 9682444411.



Presentado por:
Sol M. Martínez
solmariamartinez@yahoo.com

**Universidad Nacional Experimental Politécnica de
la Fuerza Armada (UNEFA). Venezuela**

INTRODUCCIÓN

Para cultivar la creatividad en el proceso pedagógico es necesario centrar la atención en la enseñanza de las habilidades del pensamiento, según de Sánchez (2007) a estas se le han considerado poco prioritarias en la aplicación del pensamiento humano. La creatividad debe ser aplicada para abordar el mundo

existente de modo diferente ya sea imaginando para crear, ideando para solucionar o diseñar cosas diferentes que permitan evolucionar y progresar.

Atendiendo a estas consideraciones, el docente tiene un rol importante dado a que no se trata de impartir sólo conocimiento, sino de desarrollar en el estudiante la capacidad de potenciar la imaginación. Vale la pena preguntarse ¿En qué medida puede el docente en el aula activar las habilidades para utilizar esquemas de pensamiento lógico y lateral? ¿Qué se debe arriesgar para ser creativos e innovar y convertir la enseñanza en una aplicación pedagógica disruptiva?, a su vez, ¿Qué ambientes creativos son propicios para la vida personal del estudiante?

Estas inquietudes constatan que la creatividad vista desde la acción pedagógica, es un sistema complejo de actitud y conocimiento que involucran, también, a las emociones a través del pensamiento. Habilidades en las cuales, de Sánchez (ob. cit) plantea que cuanto mayor es la diversidad de enfoques y manera de ver las situaciones, mayor es la posibilidad de que las personas desarrollen su potencial creativo. La vida misma está llena de decisiones que deben tomarse cada día y en cada momento existiendo una estrecha relación entre la habilidad de pensar y una decisión acertada.

A veces las decisiones ante cuestiones de la vida, la profesión o cotidianidad no tienen la menor importancia porque están basadas en el sentido común más que en la razón. Es decir, se hace de manera irreflexible y allí está el problema. Razón por la cual, de Sánchez (ob.cit) afirma que «las mejores decisiones son aquellas que han desarrollado las habilidades del pensamiento y su madurez a través de la reflexión y la meta cognición lo que permite que las ideas pensadas tengan un matiz de orden, coherencia, claridad, precisión y finura» (p.54) Muchas de estas ideas deben encontrar su máxima expresión en la capacidad de solucionar problemas centrados en un conocimiento metodológico.

Por consiguiente, el docente para estimular las habilidades del pensamiento desde operaciones básicas concretas, operaciones de razonamiento lógico hasta

las operaciones que impliquen creatividad deberá proporcionar al estudiante herramientas que potencien su pensamiento crítico y creativo. Es importante destacar el hecho, de que las habilidades del pensamiento, están ligadas a un conjunto de actitudes donde están presentes las emociones por lo que el docente debe canalizar y estar consciente de las situaciones pedagógicas para trabajarlas a voluntad.

La intención de esta reseña es analizar el libro que la autora presenta como proceso creativo a un tipo de pensamiento. Este es tratado en unidades; la primera como pensamiento lateral, mientras que la segunda considera la creatividad como una expansión del pensamiento lógico que va más allá de lo convencional y en la tercera, se identifican los procesos creativos con el desarrollo del pensamiento inventivo cuyos planteamientos están basados en las Teorías de Edgar de Bono e ideas de David Perkins.

Análisis Desarrollo de las Habilidades del Pensamiento Creatividad

Una de las características distintivas del ser humano es su capacidad especial para crear; sin embargo la rutina y la modernidad se están apoderando de uno de los recursos especiales del ser humano el PENSAR. Pareciera que esta acción para la introspección y reflexión indicará un modo solapado de miedo sobre aquellas cosas que no se hicieron bien. Pensar significa reflexionar mirar adentro las ideas, los conceptos, las preguntas y los significados. Pensar es viajar adentro de la poesía, de las canciones, de los libros, de la vida misma. Pensar significa, también, jugar con la imaginación. Es generar en nuestra mente los caminos y opciones posibles para resolver los retos, tomar decisiones y actuar en la vida.

Desde este punto de vista, de Sánchez (2007) en la Unidad Introdutoria I sobre la creatividad y tipos de pensamiento; expone que la creatividad ha estado vinculada a dos planos: El primero, como el acto de crear, de inspiración, de progreso científico, de circunstancias, de capacitación y de estimulación adecuada

y el segundo plano, que se establece a través de estudios teóricos y experimentales que revelan que la creatividad ha sido considerada como característica personal, producto y proceso del pensamiento.

En consecuencia, la creatividad es vista por dos enfoques: 1. - Los que se ocupan de describir, de destacar los rasgos de la creatividad, de la manera como se manifiesta, del nivel de abstracción y la forma como lo manifiesta, de los criterios a utilizar para evaluar calidad y valorar un descubrimiento o una invención y 2.- Los que se han dedicado a definir pasos, etapas de un fenómeno o teoría del acto creativo. Esto obliga al docente a ensanchar el campo pedagógico desde su praxis educativa para asociar las características que los estudiantes presentan a esa cualidad humana que se ha denominado creatividad.

En efecto, el proceso de enseñanza y aprendizaje debe estar orientado a potenciar en el individuo una actitud de exploración o tendencia a conocer la realidad con verdad y la pregunta es la 'llave' que abre la posibilidad de hacerlo. De manera que quien trabaja en aula, ha observado que las habilidades para ejercitar el pensamiento, es la pregunta. El desarrollo de los contenidos debe propiciar un aprendizaje más perdurable, significativo y de mayor aplicabilidad en la toma de decisiones y en la solución de problemas, relacionados con situaciones donde el individuo interactúa con su medio.

Entonces, por qué, no usar una estrategia de aprendizaje que estimule el pensamiento mediante la pregunta y la reflexión. En otras palabras, que construya el aprendizaje mediante la inducción o la deducción y los procedimientos de pensamiento que utiliza. Creo que bajo esta tesura, se propiciaría el desarrollo del meta conocimiento y de las habilidades meta cognoscitivas. Es el docente quien debe generar una actitud a la imaginación consciente por parte del estudiante para que progresivamente conozca más de sus capacidades y limitaciones. La idea es aplicar con más precisión los procesos que permiten al estudiante adquirir nuevos conocimientos, administrar su aprendizaje y verificar su progreso.

Entre los teóricos que estudian la creatividad están aquellos quienes ven en el ‘pensar’ un proceso complejo expresado en modelos explicativos que pueden ser conceptuales u operacionales que se definen por su concepción teórica o psicológica del fenómeno cognitivo. Estos enfoques buscan descomponer el acto mental en elementos que se consideran básicos para explicar el concepto de “creatividad” como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la viabilidad, por ser Estos elementos le permitirán a la razón y a la emoción ir de la mano para facilitar o entorpecer el proceso creativo.

Así mismo se visualiza en el cuadro N° 1, algunos autores mencionados en la obra que merecen especial atención desde la acción pedagógica ya que contribuyen a adiestrar la habilidad del pensamiento lógico, estratégico, analógico, o basados en procesos, según el objetivo y desde allí potenciar el hacer creativo.

Cuadro N° 1. Teorías Relacionadas con las Habilidades del Pensamiento.

Autor	Centrado en	Dirigido a
Rouquette (1977)	-Método de los atributos por Crawford (1977)	-Mejorar objetos por una exploración exhaustiva de sus características.
	-Método Morfológico de Zwick y Exploración sistemática.	-Aislar los componentes materiales y/o funcionales del objeto. Evaluar cada componente.
Osborn (1955)	-Método Psicosocial	- Organizaciones Grupales para estimular el pensamiento creativo.
Gordon (1961)		
De Bono (1983)	-Pensamiento Lateral.	- Amplia la visión acerca de los problemas. - Enriquecer la información. - Sacar el individuo de extremos polarizados para explorar nuevos comienzos. - Reestructurar patrones del pensamiento.
Perkins (1981-1983)	-Pensamiento Inventivo.	-Utilización del diseño como concepto puente y como herramienta para lograr objetivos. - .Secuencia en dos niveles de abstracción: a) el proceso en situaciones concretas y comunes. b) situaciones abstractas: diseño. -. Docentes y

		estudiantes. -Analiza y evalúa diseños, introducción de cambios e invención de diseños.
Helsein (1969)	-Pensamiento crítico, actitud abierta y flexible. - Estudiante	- Relación entre motivación y desempeño. - Control y condiciones del ambiente - Toma de decisiones.

Fuente: de Sánchez (2007)

Por lo que en la Unidad II se aborda la Expansión y Contracción de ideas para desarrollar el pensamiento creativo generando experiencias de aprendizaje en las que se involucre involucren los sentidos y la habilidad para enfocarlos. Además, desarrollar un clima apropiado y experiencias grupales adecuadas para el cultivo de los niveles de conciencia sobre cómo se procesa el pensamiento; condiciones necesarias para ayudar a promover la formación de las personas creativas. De hecho es estimular la mente de las personas para que piensen antes de actuar o de decidir.

Así pues se analiza la situación de acuerdo con aspectos positivos y negativos, preguntas de interés, factores o variables, consecuencias, propósitos y puntos de vista. Es un análisis que permite ver el problema con mayor amplitud y profundidad. Se aplica la operación del pensamiento Positivo-Negativo-Interesante (PNI). Estas operaciones proporcionan criterios para evaluar un hecho o situación, dos ideas se basan en los aspectos positivos y negativos y una idea permite pensar de la manera más amplia, tomando en cuenta lo que se desea conocer o investigar acerca del objeto o situación.

En este contexto, De Bono señala que para Aprender a Pensar es necesario que estén presente tres métodos básicos para desarrollar el pensamiento lateral: el método trampolín, el de fuga y el de estimulación por azar. Lo común en estos métodos es que la información se organiza de manera no convencional generando arreglos que se apartan de los diseños establecidos. Mientras que de Sánchez (2007) lo redimensiona y explica cinco técnicas aplicables al pensamiento lateral:

Grupo I. Reconocimiento de ideas actuales: ideas dominantes, factores cruciales, tendencias polarizantes, límites y supuestos.

Grupo II. Cambios de Ideas por Validación: referido a preguntas, rotación de la atención, cambio de conceptos y árboles de fraccionamiento

Grupo III. Discontinuidad lograda al cambiar una idea desde adentro el cual implica inversión, distorsión y exageración.

Grupo IV. Discontinuidad lograda por influencia externa incluye exposición, fertilización cruzada y cambio del problema. Grupo Formatos deliberados para introducir discontinuidad, referente al uso de analogías y palabras aleatorias. En fin, el pensamiento está ligado a habilidades propias, tales como analizar, inferir, deducir, descubrir relaciones, definir, hacer distinciones, entre otras.

La precitada autora también hace referencia a Perkins al señalar, que parece haber un acuerdo en que el pensar críticamente aumenta la capacidad de resolver problemas y las habilidades están sujetas al juicio, influyendo en la creación, identificación, planteamiento y solución divergente de un problema. Pero, el pensamiento creativo conduce al juicio por caminos inexplorados y las personas creativas trabajan con una constancia que rompen estructuras sin temor a ser juzgados. Ellos muestran confianza en sus productos y tienen una alta capacidad de autocrítica.

Con referencia a lo anterior, la creatividad supone flexibilidad a lo que otros autores denominan pensamiento divergente o pensamiento lateral (De Bono) implica procesos de *insight* que involucra las emociones. Es algo así como una especie de iluminación intuitiva (Sternberg y Lubart) donde las habilidades del pensamiento crítico y creativo deben considerarse como punto central en el currículo pedagógico todo con la finalidad de enfocar y aportar algo nuevo a través del desarrollo de ideas ya sea para crear o comunicar conocimiento.

De manera que ejercitar la creatividad en el proceso pedagógico involucra no sólo enfoques del pensamiento. Es la capacidad de gestionar esos enfoques

creativos en inteligencia que permitan desbloquear emociones que expliquen cómo y por qué cambiar nuestro mundo existente inspirado desde el hacer educativo. Después de todo, es el docente quien debe crear los medios y el entorno propicio para el desarrollo de ese capital humano llamado estudiantes. Es por ello que en la Unidad III se presenta la activación de los procesos creativos que involucra la inteligencia emocional en cinco habilidades principales como explica de Sánchez (2007) citando a Salazar.

1. Habilidad para reconocer las emociones en el momento en el que aparecen en nosotros.
2. Habilidad para manejar emociones.
3. Habilidad para motivarse a través del manejo efectivo de objetivos claros para el futuro.
4. Habilidad para reconocer las emociones que brotan de las demás personas.
5. Habilidad para manejar las relaciones con los demás.

En otras palabras, la parte psicológica del ser humano, es la otra parte vital para la habilidad en el pensamiento creativo. Es el producto de una óptima interconexión de los dos hemisferios cerebrales que ha dado como resultado el bienestar y desarrollo de la sociedad; no es más que poseer una personalidad creativa. Por consiguiente, las actividades pedagógicas deben poseer técnicas para activar la creatividad las cuales se explican en dos tipos de estrategias denominadas extensión del campo perceptivo e introducción de discontinuidades.

En relación a la extensión del campo se explica que una estrategia permite apartarse de los esquemas convencionales provenientes del uso del pensamiento lineal. Se trata de que las personas liberen sus mentes y se aparten de la manera de ver los hechos y situaciones para ir más allá de los límites establecidos por la lógica del pensamiento convergente. Estas incluyen la aplicación de dos tipos de técnicas de activación: (a) la extensión de la lógica y (b) las transformaciones. Ambas consideran la aplicación de los procesos del pensamiento como

comparación, relación, análisis, síntesis, y evaluación, en la construcción de patrones originales que se apartan de lo esperado en el marco de la lógica convencional.

De tal manera que la extensión del campo perceptivo permite que la persona reestructure la forma de pensar y observar para lograr una visión nueva de la realidad, mientras que, la introducción de discontinuidades se basa fundamentalmente en el concepto del pensamiento lateral. Aquí, De Bono (citado por de Sánchez, 2007) parte del supuesto de que la mente no está preparada para generar espontáneamente las discontinuidades y por eso es necesario estimularlas de manera deliberada para que el estudiante desarrolle su potencial creativo, enriquezca el repertorio de estilos de pensamiento, corrija deficiencias y muestre actitudes positivas que contribuyan a estimular el pensamiento creativo.

Por último, en la Unidad IV se desarrolla el tema de la Inventiva explicado en un modelo de cuatro etapas que incluye el análisis y la evaluación de inventos, la generación de ideas no convencionales y la creación de inventos que ofrecen alternativas nuevas o productos mejorados. Las primeras cinco lecciones se dividen en dos grupos. Las primeras se refieren a inventos concretos y los cuatro restantes a inventos abstractos y procedimientos. Se considera en la lectura que la mayoría de los objetos físicos y procedimientos son productos del hombre sirviendo para múltiples propósitos en la vida cotidiana, académica en las ciencias y tecnología.

Tal como se observa en el estudio sobre los inventos concretos donde sensibiliza al estudiante acerca de los objetos en su medio y de la posibilidad que tiene para mejorarlo. De igual manera, los inventos abstractos y los procedimientos le permiten mejorar la calidad de los productos que genera, adquirir el hábito de revisar los procesos de pensamiento propios y ajenos para hacerlos efectivos y mejorar el nivel de abstracción de las ideas a partir de ejercicios prácticos. Se evidencia que para diseñar y mejorar procedimientos se aplica la estrategia general utilizada en el caso de inventos concretos. Incluye la

invención de procedimientos como el análisis, la evaluación y la modificación de lo existente.

Al mismo tiempo, la metodología de enseñanza y aprendizaje aplicada a la creatividad e inventiva lleva consigo la reflexión acerca de los inventos y la aplicación de estrategias que propician la concientización de los procesos del pensamiento que intervienen en la innovación y las estrategias utilizando el pensamiento lateral y lineal para generar ideas útiles y mejorar diseños de inventos concretos y abstractos. En definitiva, como se plantea en el libro, las habilidades del pensamiento implican pensar cognoscitivamente infiriendo directamente en la conducta, involucra un conjunto de operaciones en un proceso dirigido a resolver problema en un estado dado o uno no deseado.