

**MIL EJERCICIOS DE CREATIVIDAD
CLASIFICADOS**

MAURO RODRÍGUEZ ESTRADA

Autor y director de esta serie: Psicólogo. Se ha dedicado a aplicar las ciencias psicopedagógicas, al manejo del elemento humano en las instituciones y el desarrollo de la creatividad.

Autor de la serie "Capacitación integral" (El Manual Moderno) y de libros publicados por McGraw-Hill, Herder-Barcelona, Marova-Madrid, Trillas, Pax México, Limusa y Botas.

Fue Director de Psicología en el tecnológico de Monterrey, Fundador y primer Rector del Instituto Universitario de Ciencias de la Educación, fundador y presidente de AMCREA y del Despacho de Capacitación Mauro Rodríguez y Asociados. Premio Nacional de Capacitación (AMECAP 1988). Es Doctor Honoris Causa por el New York College of Pediatric Medicine. Catedrático de planta del Master Internacional de Creatividad, Universidad de Santiago de Compostela, España.

MIL EJERCICIOS DE CREATIVIDAD CLASIFICADOS

Mauro Rodríguez Estrada

McGRAW-HILL

MÉXICO • BUENOS AIRES • CARACAS • GUATEMALA • LISBOA
MADRID • NUEVA YORK • PANAMÁ • SAN JUAN • SANTAFÉ DE BOGOTÁ
SANTIAGO • SÃO PAULO

AUCKLAND • HAMBURGO • LONDRES • MILÁN • MONTREAL
NUEVA DELHI • PARÍS • SAN FRANCISCO • SINGAPUR • ST. LOUIS

Gerente de Producto: Alexis Herrería Valero
Supervisor editorial: Eduardo Mendoza Tello
Supervisor de producción: Margarito Flores Rosas

MIL EJERCICIOS DE CREATIVIDAD CLASIFICADOS

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra,
por cualquier medio, sin autorización escrita del editor

DERECHOS RESERVADOS © 1995, respecto a la primera edición por:

McGRAW-HILL INTERAMERICANA DE MÉXICO, S.A. DE C.V.
Atlacomulco 499-501, Fracc. Ind. San Andrés Atoto,
53500 Naucalpan de Juárez, Edo. de México
Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial, Reg. Núm. 1890.

ISBN: 970-10-0527-9

1234567890 PE-94 9087651234

Impreso en México Printed in Mexico

Esta obra se terminó de
imprimir en Noviembre de 1994
en Programas Educativos, S.A. de C.V.
Calz. Chabacano No. 65-A
Col. Asturias
Delegación Cuauhtémoc
06850 México, D.F.

Se tiraron 4000 ejemplares

Creativity, that evanescent muse
which appears in all of us as a part
of what makes us human

S. Besemer y K. O. Quin¹

¹Creativity and innovation consulting group. DNA. D-14. 1997. p. 100.

CONTENIDO

Introducción	IX
1. Por qué, para qué, para quiénes, cómo	1
2. Fluidez de pensamiento	9
3. Percepción sensorial	47
4. Percepción mental	63
5. Percepción emocional	81
6. Expresión corporal	93
7. Expresión verbal	105
8. Expresión gráfica	129
9. Expresión plástica	149
10. Expresión musical	163
11. Visualización creativa	167
12. Creatividad en las relaciones humanas	175
13. Creatividad administrativa	183
14. Varios: miscelánea, síntesis	195
Nota bibliográfica	201

INTRODUCCIÓN

En esta era de cambios acelerados y de competitividad cada día más dura y más ruda, hemos tomado conciencia de que la fuerza número uno de las instituciones es el potencial humano. Y los rasgos más estimables son la flexibilidad, la originalidad, el espíritu de innovación y la actitud de mejora continua.

Así, la educación deja de ser transmisión de contenidos y se aboca a hacer aflorar las potencialidades de los sujetos y de los equipos.

De aquí que la creatividad, hasta ayer una desconocida, se haya convertido en protagonista estelar de la administración y de la capacitación. La creatividad, más que un punto de un temario, viene a ser el trasfondo de todas las actividades y de todas las relaciones.

¿Cómo se aprende a crear?, creando, así como a nadar se aprende nadando. Bienvenido a nuestra serie de CAPACITACIÓN EFECTIVA: es un repertorio de ejercicios destinados a descubrir y liberar la creatividad de nuestra gente a todos los niveles.

Y celebramos que no sea un simple repertorio, y menos aún un recetario; es propuesta educativa y método de trabajo. Ofrece, además de los ejercicios, jugosos tratados que iluminan y enriquecen las distintas áreas del quehacer humano.

Será un valioso instrumento para los facilitadores de la creatividad propia y ajena.

1

POR QUÉ, PARA QUÉ, PARA QUIÉNES, CÓMO

El automóvil, el tractor, el avión, la computadora, los transplantes de corazón, los vuelos espaciales, son signos elocuentes y espléndidos de la cultura de nuestro tiempo.

La *cultura* —a diferencia de la *natura*— es la creación del hombre y ésta a su vez, la manifestación de su poder y de su voluntad de conquista y de dominio.

El interés por la creatividad es tan antiguo como el género humano. Los instrumentos de la edad de piedra son ya testimonio del esfuerzo transformador y dominador. Pero la educación consciente y programada del hombre creativo y del grupo creativo, las técnicas de desarrollo de innovaciones ambiciosas, son inventos modernos; son plantas, fruto y cosecha nacidos de tres grandes raíces, una económica, una social y una psicológica:

- La aceleración y volumen de la competencia (aspecto económico);
- La toma de conciencia de que el mundo y la sociedad no tienen que ser coto de pocos privilegiados, sino patrimonio común abierto a todos (aspecto social), y
- El estudio científico de los dinamismos del pensamiento humano y de los poderes de la mente (aspecto psicológico).

Sólo ahora, el nivel elevado de conciencia (metaconciencia) y el diálogo interno entre el pensar y el actuar han hecho posible la creatividad programada y democratizada.

2 Mil ejercicios de creatividad clasificados

Nada tiene de extraño que las palabras creatividad y creativo se hayan puesto de moda: se multiplican los libros, los cursos, los seminarios, los "talleres", los anuncios comerciales que ostentan esta etiqueta como símbolo de algo vivo, dinámico y actual, y se enarbolan como productos de mercado:

- 1 La creatividad empresarial
- 2 La creatividad industrial
- 3 La ingeniería creativa
- 4 La creatividad sexual
- 5 La creatividad vacacional, y muchas otras.

Pululan hoy los centros y los instructores que, con mayor o menor acierto, ofrecen cumplir esta función social de educar en creatividad. Y los clientes-alumnos se van multiplicando por doquier.

Se aprende a crear creando —así como se aprende a nadar nadando—. La capacitación en creatividad debe abarcar muchos aspectos de la vida. Sería una estrechez imperdonable reducirla a lo científico y a lo artístico, olvidando las relaciones humanas, la administración, la política, el derecho, las ventas, etcétera. La creatividad relacional no es menos importante que la de otras áreas.

Los instructores necesitan no sólo teorías de creatividad y textos de fácil lectura, sino material operativo, listo para traducirse en dinámicas grupales.

Un buen repertorio de prácticas de creatividad puede cumplir objetivos tales como:

- 1 Aumentar en forma espectacular la capacidad de la gente para producir nuevas ideas.
- 2 Mejorar su capacidad de aplicar y utilizar dichas ideas.
- 3 Adoptar ante la vida un enfoque productivo e innovador, superando la resignación, las rutinas y los clichés.
- 4 Romper patrones de pensamiento estereotipados y rígidos.
- 5 Interactuar satisfactoriamente con el entorno o medio ambiente, resolviendo con tino los problemas y tomando las decisiones adecuadas.
- 6 Adquirir la capacidad de pensar en términos de procesos, es decir, de ir al interior de las cosas y no quedarse en la superficie de los objetos y de los resultados finales.
- 7 Desarrollar técnicas para afrontar situaciones difíciles y aparentemente insolubles.

— Dar una tónica de calidad a la vida y al trabajo.

— Superar el tedio de las rutinas, sentirnos más vivos y disfrutar de la vida.

Con razón pudo escribir Matussek en el prólogo a su famoso libro: "el objetivo final de este libro de creatividad es llegar a una visión de la intimidad humana".

Me ha tocado dar centenares de conferencias, seminarios y talleres de creatividad y quiero compartir con los colegas mis experiencias de muchos años. Espero darles con esto un servicio que redunde en beneficio de muchos pues cada instructor es un multiplicador social.

Las primeras dinámicas que el instructor debe manejar deben tener por mira poner en claro y convencer a fondo del papel estelar e imprescindible de la creatividad en la vida moderna. Conviene dedicar las primeras horas de los cursos a lograr que en una discusión grupal salgan a flote y a la luz los argumentos pro educación creativa. Por ejemplo:

- Las investigaciones psicológicas han demostrado que la creatividad no es una genialidad elitista sino la conducta normal y habitual del hombre libre; si alguien no manifiesta creatividad es que dejó atrofiar (o sus padres o maestros le atrofiaron) sus potencialidades.
- En un mundo de cambios acelerados, la creatividad desempeña un papel clave en los procesos de adaptación del individuo al medio. En semejante contexto el que no es creativo va como arrastrado, remolcado.
- La creatividad nos vuelve sensibles a los problemas y nos engrana a la comunidad y a la vida y a la historia.
- La creatividad es expresión de los dinamismos más espirituales del ser humano; es la flor y fruto de la mente y del corazón; es el grado supremo de la inteligencia que hace al hombre creador semejante al Creador del cosmos.
- Nada como la creación; el vernos en el espejo de nuestras obras originales y valiosas, refuerza nuestra autoestima.
- Dos temas de candente actualidad son la calidad y la excelencia. Pues bien, en el momento en que nos preocupamos por hacerla mejor, cualquier actividad o tarea entra en el terreno de la creatividad.
- La creatividad es por sí misma motivadora. Cualquier situación y cualquier reto, enfocados creativamente, se tornan interesantes, atractivos y apasionantes.

4 Mil ejercicios de creatividad clasificados

- Aunque los intentos creativos no lleguen al éxito, el proceso mismo es profiláctico y terapéutico.
- La creatividad va de la mano con la alegría de vivir; es un elixir de juventud. Son obvias las facetas lúdicas, en cuanto que el creativo juega o jueguea con la realidad y con las ideas. Por eso cuando jugamos con los niños se nos despierta y recobra la creatividad, y lo mismo sucede a través del humor, que es bisociativo: combina en forma ingeniosa elementos heterogéneos y dispares. El juego es la base del aprendizaje; un individuo feliz casi no hace diferencia entre trabajar y jugar.
- Se dijo con razón a la mitad del siglo XIX que muchos filósofos y teólogos se habían limitado a interpretar el mundo, y que lo que hace falta es transformarlo: esto es cabalmente lo que realiza la creatividad. Por eso los países y los grupos de elevada creatividad suelen ser los de la abundancia, la riqueza y la comodidad.
- La riqueza de nuestros países latinoamericanos no ha sido ni la plata ni el oro amarillo, siempre saqueados y explotados por poderosos extranjeros, ni tampoco el "oro negro" (Habría que leer *Las venas abiertas de América Latina*, de Eduardo Galeano). La única riqueza segura es el "oro gris", o sea, los cerebros de sus habitantes. Cada cerebro latinoamericano, con sus 14 000 millones de neuronas corticales, puede ser la mejor fábrica de nuevas ideas.
- La creatividad, por su propio peso, tiende a convertirse en seguridad, comodidad, ahorro de tiempo, ahorro de esfuerzo, incremento de utilidades y bienestar general.
- La creatividad es salud e higiene mental. Un punto de referencia sumamente curioso consiste en observar cómo el psiquismo neurótico ofrece muchos fenómenos de repetitividad; y dejamos aparte los casos de grave enfermedad mental, como los esquizofrénicos catatónicos.

Hay que poner bien claro que creatividad no es sinónimo de inteligencia superior, sino antes que nada de carácter inquieto, ambicioso, y de ~~espíritu emprendedor, la creatividad está más en las actitudes que en las habilidades. El error que comete la mayoría de la gente consiste en suponer que la única forma de hacer algo es la tradicional.~~¹²

Se trata de salir del capullo cultural en que a muchos nos metieron desde nuestra infancia, y tomar en serio las exigencias de la creatividad: autonomía y alejamiento de los estereotipos socioculturales.

¹²Atrévase a realizar sus sueños. Selecciones, enero 1985, pág. 77.

Este libro ofrece un amplio repertorio de ejercicios, juegos vivenciales y dinámicas de grupo que he usado a lo largo de veinte años. Siento que aquí comparto los secretos del oficio, y esto me produce la alegría de ser útil.

La obra se guió por los siguientes criterios:

- Ofrecer técnicas que permitan desplazarse desde los modos y modas rutinarios de pensar y de actuar, a modos creativos, rompiendo los moldes mentales y cuestionando las formas convencionales y las rutinas.
- Ejercicios para trabajo individual, pero sobre todo para trabajo grupal. Es bien sabido que las actividades creadoras en grupo tienen poder catártico y fomentan la socialización a través de la participación intensamente motivada.
- Ejercicios que piden realizar cosas que parecen un regreso a la infancia.
- Realizar cosas que hacen sentir miedo a hacer el ridículo, y ver a los compañeros en el mismo trance, favorece la comunicación afectiva y ayuda a las personas a romper las corazas, abrirse y aventurarse por nuevos caminos.
- Ejercicios de gran valor psicológico y educacional, pero sencillos en su técnica y que no necesiten ni de amplia preparación ni de materiales fuera de los muy simples y al alcance de todos.
- Ejercicios que puedan usarse en seminarios y talleres breves o largos, y aun en conferencias motivacionales; material diseñado tanto para programas de cierta envergadura como para usos esporádicos.
- Conozco y valorizo programas muy sistemáticos como el DHP (Desarrollo de habilidades de pensamiento) que dirige la doctora Margarita Sánchez en el Tecnológico de Monterrey. Pero la realidad de quien da y de quien toma seminarios y talleres de veinte horas o de diez es muy diferente de la de quien en una escuela preparatoria tiene alumnos "cautivos" durante meses y años.
- Los ejercicios de este libro se enfocan a adolescentes y adultos más que a niños. El motivo es que mi horizonte es el mundo de la capacitación, y ésta no se enfoca a los pequeños. Además, para ellos existen óptimos libros de actividades creativas. Tales son por ejemplo los de Galia Sefchovich y Gilda Waisburd.
- El presente libro es un repertorio o arsenal, pero no una bodega; los centenares de ejercicios no van puestos a granel sino clasificados en secciones, de modo que la consulta pueda ser ágil. Parto de que nuestra

inteligencia creativa se aplica a diversas áreas y que en ocasiones es una y en ocasiones es otra la que nos interesa desarrollar. Aunque no me atengo a la clasificación de Gardner que distingue siete "inteligencias": la lógica, la lingüística, la kinésica, la espacial, la musical, la interpersonal y la intrapersonal, afirmo que clasificaciones de este tipo son útiles para ordenar el material y nuestras propias ideas.

- El principio rector en el diseño y presentación de los ejercicios fue ofrecer material sencillo y útil a cualquier persona, independientemente de su profesión u oficio. No es igual la creatividad del vendedor a la del pintor o del ingeniero en electrónica o del maestro de escuela o del novelista; pero existe un amplio común denominador, porque en última instancia la creación es comportamiento humano, regulado por los principios psicológicos universales.
- Cada sesión o apartado lleva una explicación de la dinámica creativa del área correspondiente; de modo que este libro puede ser el manual completo, teórico-práctico.
- Hasta donde ha sido posible, los ejercicios de este libro no son áridos, abstractos, librescos, sino vivenciales e integrados a la vida y al trabajo.
- El libro no debe tomarse como acumulación de recetas, sino como propuesta educativa y orientación y método.
- No pretendo gran originalidad. Me he inspirado en mucho de lo que he leído y aprendido por diversos conductos. Desde hace siglos se distingue un tipo de literatura anónima que consiste en las leyendas populares, los cuentos, los mitos, los chistes, los refranes. Los alemanes la llaman "kleinliteratur" es decir, literatura pequeña. Es curioso, pero en general se ignoran los autores de estos textos. Ahora ha ido surgiendo otro nuevo material: los juegos vivenciales utilizables en los cursos y talleres; muchos se transmiten de boca en boca y de aula en aula y a veces no se sabe quién fue el originador.
- Una de las características del pensamiento divergente es que se aplica a situaciones donde no hay una sola respuesta correcta, sino varias o muchas. Por este motivo no doy la solución a muchos ejercicios y problemas propuestos. Además, soy fiel creyente en esa "sabiduría de los grupos" que tanto y tan bien ponderaba Carl Rogers. Ellos sabrán encontrar las soluciones. Sin embargo en algunos casos que así lo piden, ofrezco respuestas, y en otros, pistas de solución. La clave para identificar estos puntos es un asterisco al lado del número del ejercicio, y que remite al Apéndice del libro.

Evolucion

Por qué, para qué, para quiénes, cómo 7

Cuando se trabaja en grupo (como en los seminarios y talleres) conviene hacer al final de cada ejercicio la puesta en común: cada uno de los participantes comenta sus vivencias: actitudes, sentimientos personales (interés, curiosidad, frustración, logro...), adquisición de habilidades, coordinación ojo-mano, clima psicológico del grupo, comunicación y colaboración, calidad de las propias creaciones, eventuales elementos terapéuticos, etcétera.

2

FLUIDEZ DE PENSAMIENTO

Las ideas son el combustible energético de las innovaciones. No es lo mismo pensamiento lógico y pensamiento fluido.

Para ilustrarlo veamos cómo difieren entre sí estos dos tipos de problemas:

1. Encontrar el mejor título para un periódico, o el mejor nombre para un nuevo automóvil.
2. Identificar al asesino de John F. Kennedy, o precisar la cantidad de plata que produjo la Nueva España en el año 1705.

Los últimos dos casos apelan al pensamiento convergente y buscan una respuesta determinada; los otros dos al pensamiento divergente o lateral.

Para los convergentes existe la solución; para los divergentes no existe la solución, sino alguna solución.

En el terreno científico son muy frecuentes los dilemas en blanco y negro: tal cosa es verdadera o es falsa; la convergencia se impone. Pero también hay campo para la imaginación (divergente).

Se suelen señalar tres características típicas del pensamiento divergente: fluidez, flexibilidad y originalidad.

Las primeras fases del proceso creativo implican abrirse a un abanico de alternativas; las englobamos con las palabras fluidez y flexibilidad, que son lo más característico. En las fases finales suele predominar el pensamiento convergente, pero aun así hay amplio lugar para error y error.

En esta sección tomamos a la fluidez, flexibilidad y originalidad como hábito mental que supera el miedo, la pereza, la apatía y la rutina.

Distinguimos claramente entre los conocimientos (el saber, la información) y la imaginación, que es el manejo caleidoscópico de esos conocimientos.

Dirigimos nuestras baterías hacia el hemisferio derecho de nuestro cerebro, que es intuitivo, emocional, experiencial, no analítico, metafórico, sintético, holístico, fantaseoso, subjetivo, espacial, lateral, primario, subsconsciente; y tendemos a dejar de lado al hemisferio izquierdo, que es lógico, secuencial, racional, intelectual, realista, objetivo, analítico, crítico, esquemático, lineal, secundario, numeral, verbal, consciente.

"El hombre que no es capaz de soñar es un pobre diablo, un eunuco" —observaba Tomás Borge en su libro *La importancia del ideal*.

El plato fuerte de este capítulo son los ejercicios de producción imaginativa de ideas, sabiendo que sus procesos no coinciden con los del juicio crítico. Con el análisis estamos sobre lo que es, con el diseño estamos en lo que puede ser. El lector está invitado a soñar, porque en los sueños de la vigilia (*daydreams*) funciona el cerebro entero.

Bertrand Russell decía que la ortodoxia es la tumba de la inteligencia. Algunos autores (como el holandés Frido Smoulders) hablan de "pensamiento en mosaico" (mosaic thinking) que está continuamente yendo y viniendo de los detalles al cuadro total y del cuadro total a los detalles, o dicho de otro modo, del análisis a la síntesis y viceversa.

Los niños producen ideas muy originales porque todavía no han aprendido, como nosotros los adultos, a tenerles miedo a sus ideas. Poco a poco los aculturamos y los sometemos a nuestros patrones y a nuestros moldes. Cuando llegan a la adolescencia intentan romperlos pero ya para entonces los tenemos tan amoldados al sistema y tan domesticados que podemos amenazarlos con que serán rechazados por el medio y serán un fracaso si se atreven a seguir sus ideas y sus impulsos.

Históricamente debemos señalar el hecho del miedo a la imaginación, sobre todo en los terrenos de la filosofía y la teología de la Europa cristiana; hasta el punto de que durante mil años en los textos las facultades del alma se enumeraban como "memoria, inteligencia y voluntad". Se pretendía ignorar lo afectivo; como si el ser humano fuera una computadora.

Quien se interna por los senderos de la creatividad debe poner en claro que la conformidad es aceptable como principio de conducta en la sociedad pero no como pauta de pensamiento.

El objetivo de estos ejercicios es aprender a asociar en formas nuevas, liberando nuestro pensamiento de carriles y de controles, al estilo del *brainstorming* o lluvia de ideas. Principio rector es que "para tener buenas ideas (soluciones) hay que tener

"muchas ideas", como dijera Linus Pauling. Todo pensamiento es potencialmente creativo. Y cuando se trabaja en grupo, buscamos no sólo tolerar, sino alentar las divergencias, en plan constructivo.

El primer paso consiste en superar o trascender la realidad por medio de nuestra imaginación. Para ello tenemos a nuestra disposición varios modelos aplicables a infinidad de casos:

Las listas de verificación

- Imaginar otros usos del objeto en cuestión
- Modificar el color
- Modificar la forma
- Modificar el sonido
- Modificar la textura
- Modificar el olor
- Modificar el material
- Modificar el movimiento
- Ampliar
- Reducir
- Sustituir algún elemento
- Reorganizar o reestructurar el objeto
- Invertir todo o partes
- Combinar
- Adaptar
- Añadir
- Sustraer
- Dividir

Con frecuencia lo menos obvio resulta lo más novedoso y útil, es decir, lo más creativo.

- La metáfora y la analogía. Afirmaba Ortega y Gasset que la metáfora es la más rica fuente de fertilidad que posee el ser humano. La analogía nos lleva a buscar nuevos modos de ver un problema o una situación equis, en vez de esperar cruzados de brazos la llegada de la inspiración. Una y otra conectan dos o más universos diferentes y nos ayudan a comprender el fenómeno "A" mediante el "B". Cuando, por ejemplo, digo "no tengo fluidez", comparo una situación económica con un estado físico.

La NASA gastó mucho tiempo y dinero antes de "descubrir" que el mejor mecanismo de locomoción en terrenos irregulares lo tenía la araña desde hace miles de años.

El murciélagos que localiza objetos con las orejas, se anticipó al ultrasonido y al radar.

El escorpión que detecta con sus patas las vibraciones que producen sus presas en el suelo, se anticipó al sismógrafo.

La mosca resuelve el difícil problema del aterrizaje invertido.

Los barcos se perfeccionaron ante el modelo de los peces, los aviones ante el vuelo de las aves, y las computadoras ante el cerebro humano.

De este modo un buen estímulo de creatividad es transferir los rasgos de "X" a "Y", como cuando a partir de la silla y de la carreta se llegó a la silla de ruedas y al sillón giratorio —Recuérdese que el equivalente latino de la palabra griega ~~metu-jord~~
es: trans-ferencia.

- Muchos inventos deben su origen a la idea de invertir relaciones convencionales; como cuando Cristóbal Colón navegó hacia el poniente para llegar al oriente, o como cuando Einstein se preguntó cómo se verían las cosas si nos lanzáramos al espacio en una bala (provista de ventanas) a la velocidad de la luz... —Modificar puntos de vista convencionales suele ser un camino de creatividad—. Hay ejemplos en la naturaleza: el sifón, para bajar líquido de un recipiente a otro, empieza por subirlo un poco.
- Un gran estimulador mental es el método llamado PNI (= positivo-negativo-interesante), que consiste en imaginar algo que no existe o en formular una hipótesis determinada y preguntarnos:
 - 1) Lo positivo o favorable o ventajoso,
 - 2) Lo negativo o desfavorable o dañoso,
 - 3) Lo interesante o curioso.

Este sencillo ejercicio nos ayuda a salirnos de nuestros marcos de referencia y aventurarnos por terrenos inexplorados. Otros métodos sencillos son CTF (= considere todos los factores), APO (= alternativas-posibilidades-opciones), OPV (= otros puntos de vista), etcétera.

- Las cadenas de "por qué" sirven para crear insatisfacción hacia las explicaciones habituales. Por ejemplo, ante la afirmación —o la tradición— "los pilotos de aviación son varones, no mujeres", o "las puertas de los coches se abren hacia un lado, no hacia arriba", quien se pregunta una y otra vez el porqué, puede llegar a cuestionamientos muy interesantes.
- Ejercicios de relaciones remotas. Consisten en trazar paralelos entre objetos y situaciones muy dispares. Nuestra computadora cerebral es especialista en hacer conexiones. Al forzar las relaciones se ejercita la creatividad, que

es combinación de elementos no combinables a primera vista. Podemos imaginar esto como una "técnica de abeja y chapulin": extraer el polen de la idea y luego saltar de idea en idea.

- El relajamiento ayuda a activar el hemisferio derecho de nuestro cerebro; este relajamiento permite cierto descanso al hemisferio izquierdo que de ordinario tenemos tan ocupado, y da al derecho la oportunidad de tomar la batuta. Particularmente eficaz resulta la combinación de relajamiento y visualización creativa.

Hacia el final de este capítulo están algunos problemas de razonamiento lógico, pero escogidos entre los menos convencionales. Ser creativo implica saber coordinar ambos hemisferios cerebrales.

EJERCICIOS

1. Haga una lista de muchos modos de lograr que la gente asista a los museos y exposiciones de arte. Piense en el público en general.
2. Enumere múltiples soluciones a los problemas de estacionamiento en las ciudades grandes. Trate de llegar a soluciones originales, no convencionales.
3. Proponga muchos recursos para vencer el abstencionismo y llevar a todo mundo a votar en los comicios.
4. Haga una lista de todas las oportunidades que tuvo de ser creativo durante este mes. Determine la proporción entre las que aprovechó y las que no.
5. Evoque situaciones en donde su inventiva o la de algún familiar o colega haya salvado a alguien de una situación difícil.
6. Encuentre muchos usos, aparte del uso convencional:
 - De las pelotas de tenis
 - De las ligas de goma
 - De las llantas viejas
7. Haga tres profecías sobre su ciudad (o bien, sobre su empresa) para de aquí a 40 años.
8. Combine al azar ruedas, triángulos, cuadrados y paráboles. Trate de que estas combinaciones le sugieran algún invento o alguna mejora.
9. Haga una lista lo más larga posible de los cambios y repercusiones que se seguirían en el mundo en las siguientes hipótesis:

- Si no existiera el ejército
- Si no hubiera psicólogos
- Si no hubiera ministros religiosos

10. Discorra muchos modos de aumentar el "amor a la camiseta":

- En las empresas
- En las escuelas primarias y secundarias
- En las universidades

11. Enumere muchos modos de entretenrer a un niño de siete años en una tarde lluviosa, sin salir de casa.

12. Analogías: Cite muchas cosas a las que se parece un termo. Explique cada una de las semejanzas.

13. Invente un juguete para niñas de menos de 10 años. Puede elaborarlo o sólo imaginarlo y describirlo.

14. Análogamente, invente un juguete para niños de menos de 10 años.

15. Enumere muchos usos para portadas de revistas viejas. Suponga que tiene miles de portadas.

16. Discorra juegos y entretenimientos originales para una kermés.

17. Mencione diversos usos de una bicicleta dentro de la casa y/o del edificio donde trabaja.

18. Enumere una docena de temas de conversación de un papá de 55 años con su hija de 15 años.

19. Dé todos los argumentos que puede esgrimir una mamá para que su hijo se motive:

- A tener ordenado su cuarto
- A dormirse a las diez de la noche
- A aprender inglés

20. Haga una lista larga de las consecuencias que se seguirían si en vez de los días de 24 horas hubiera cada año seis meses continuos de luz solar y seis meses de obscuridad.

21. Sugiera muchos métodos de motivar a la gente de clase popular a acudir a las bibliotecas.

22 Resuelva los siguientes casos:

Una señora va muy engalanada a una fiesta de graduación. Al sentarse en el coche, una plasta de chicle se pega en su media de nylon. No tiene disponible otro par. ¿Cómo saldrá del apuro? **

23. Aquí tiene dos ejemplos de pensamiento lateral:

1º. En un rascacielos de Nueva York había quejas de los usuarios "porque los ascensores eran muy lentos". La gerencia consultó a varios profesionistas. Las soluciones que dieron fueron: construir más elevadores (a un costo elevadísimo) —darles más rapidez— coordinar sus movimientos según otros criterios... Un psicólogo propuso: Pongan espejos. Y ésa fue la solución que funcionó. Captó que el problema, en el fondo no era de velocidad sino de hastío y aburrimiento. Los espejos mantuvieron a la gente entretenida.

2º. Una empresa sufría de múltiples robos cometidos por el personal. Pusieron policías, pero se dejaban corromper. Instalaron detectores, pero los ladrones los burlaban. La solución: La gerencia impuso uniformes que había que ponerse al llegar al trabajo y quitarse al fin de la jornada, en aulas separadas hombres y mujeres y ante la mirada de supervisores.

Aporte algún otro ejemplo de imaginación original y brillante.

24. Los marinos de un acorazado ven, a las diez de la noche, un objeto flotante que se acerca llevado por las olas. Al cabo de unos minutos lo diagnostican: es una enorme bomba; está tan cerca que si le disparan para hacerla explotar dañará el barco. Hay que actuar en pocos segundos... **
25. Escriba cinco títulos de libros que grandemente necesita la humanidad (Nota: el hecho de captar el valor de una determinada idea es ya un acto creativo).
26. Haga la lista de muchos usos, aparte de los convencionales, de las hojas de papel tamaño carta. Hay disponibles miles de hojas.
27. Describa un animal fantástico. Empiece por imaginarlo y visualizarlo.
28. Proponga diversas soluciones para el siguiente caso:

Al momento de enviar un documento importante que urge enviar en ese mismo instante a una embajada, le caen unas gotas de café. ¿Qué hacer? Dé varias soluciones.

29. Sus vecinos tienen descompuesta su televisión desde hace un mes. En la emergencia usted les ofrece que para algún programa importante pudieran venir a su casa. Pero ya le molesta tenerlos a diario "encimados" en su sala.

Un buen día al llegar usted del trabajo exclama ruidosamente: "¡Qué latosos los vecinos pegados a nuestra televisión!"; y de inmediato repara en que allí están dos de los hijos de los vecinos, de 16 y 17 años... (¿Cómo corrige el exabrupto? —No quiere enemistarse con los vecinos).

30. Se va a inaugurar la parroquia de una colonia elegante. Le toca proponer temas para el sermón de esta solemne ceremonia. Presente seis o más, que no sean de rutina ni de relleno, sino muy adecuados a la circunstancia.

Ejercicios de relaciones remotas

Para cada uno de los siguientes casos la consigna es la misma:

Encuentre muchos puntos de contacto mutuo (semejanzas, coincidencias) en estos binomios, y trate de forzar las posibles analogías.

Escríbalos formando una lista en cada caso.

31. Encuentre el mayor número de semejanzas.

- Entre las mujeres y las marcas industriales.
- Entre las mujeres y los terremotos
- Entre el arte y el sueño
- Entre la política y la religión

(Un ejemplo: analogías entre las palabras y los seres humanos: Unas y otros nacen, crecen, se unen, tienen hijos, mueren. Hay palabras —y hombres— famosas y no famosas, de diversos tamaños, formas y caracteres. Las hay autóctonas y extranjeras, elegantes y corrientes, bellas como "amor" y feas como "bastardo"; tranquilas como "atardecer" y expansivas como "revoltoso"; palabras que se enferman, se atrofian, se restablecen, etcétera).

32. Las semejanzas

- Entre una idea y un traje.
- Entre una manzana y un libro
- Entre el cerebro humano y una farmacia
- Entre la vida humana y una nube
- Entre la creatividad y el lago de Chapala

33. Las semejanzas

- Entre la democracia y una naranja.
- Entre la respiración y el lenguaje
- Entre una pareja conyugal y un supermercado
- Entre la medicina y la literatura
- Entre los zapatos y los alimentos

34. Las semejanzas

- Entre los peines y los ceniceros.
- Entre los deportes y los tractores
- Entre una cubeta y una estrella
- Entre un jardín de niños y una orquesta
- Entre un refrigerador y un perro

35. Las semejanzas

- Entre un jardín y una empresa.
- Entre las actitudes humanas y las velas de los barcos
- Entre la psicología y la economía
- Entre el lenguaje verbal y el sexo
- Entre una mujer y una bicicleta
- Entre un zapato y un lápiz

36. Aplique la herramienta CTF (considere todos los factores) a los siguientes casos:

- La compra de una casa
- La elección de pareja
- La elección de carrera

37. Haga una lista de veinte o más cambios debidos a la computadora en los últimos decenios.

38. Elabore temarios sugerivos para dos de los siguientes cursos y/o talleres:

"Creatividad para maestros de primaria"
 "Creatividad para vendedores"
 "Creatividad para periodistas"
 "Creatividad en la educación de los hijos"

39. Aplique la herramienta CTF para la adopción o rechazo de esta propuesta: Para balancear las aportaciones de las diferentes edades y experiencias, habrá una ley para la elección de presidente de la República y gobernadores: serán por turno uno viejo (de 62 años para arriba) y uno maduro (de cualquier edad abajo de los 62).

40. Las tiendas, como Sanborn's, que exhiben material de lectura para la venta, tienen el problema de que la gente maltrata muchos libros y revistas. Aporte todas las ideas posibles para afrontar este problema. Podría intentar una clasificación: qué; por qué; cómo; quién o quienes; cuándo, cuánto; dónde...

41. Suponga que un cliente insolvente paga a su empresa con dos millones de pelotas de ping pong, y otro con dos millones de cajas de palillos. Unas y otros llevan los logotipos de los fabricantes; usted no puede o no quiere usar esos artículos para la venta. Discuta múltiples usos de ambos productos, solos o combinados.

42. Escriba muchas consecuencias en cada una de las siguientes hipótesis:

- Si los seres humanos tuviéramos cuatro brazos en vez de dos
- Si se aprobara a nivel mundial una ley de este tenor: "En adelante ninguna ciudad podrá pasar de un millón de habitantes y cada casa tendrá un jardín de la misma área que la parte construida y se da plazo de 24 meses para que las ciudades de más de un millón, hagan salir a quienes rebasan esta cifra"

43. Imagine las consecuencias:

- Si todos los varones tuvieran desde el nacimiento un solo brazo y una sola mano, en tanto que las mujeres siguieran como hasta ahora
- Si el campo de futbol fuera circular, manteniendo la misma superficie que tiene ahora
- Si la portería en el futbol tuviera la mitad de ancho y no existiera el puesto de portero

Nota: En los ejercicios siguientes puede aplicar la técnica llamada PNI (positivo-negativo-interesante): haga tres columnas y en cada una anote lo que corresponda.

44. Si las manijas estuvieran en las paredes y no en las puertas.

- Si todos los cursos de los sistemas escolares de todos los países duraran once meses y el único mes de vacaciones fuera agosto en todas partes.

45. Haga listas, lo más largas posible, de usos no convencionales:

- De las manzanas podridas
- De la arena
- Del vidrio

46. Haga listas, lo más largas posible, de usos no convencionales:

- Del viento
- De la energía solar (señale modos concretos)
- De los ganchos de ropa, hechos de alambre

47. Anote muchos modos de mejorar las alarmas de los coches.

48. Explique la siguiente paradoja: "Llega a suceder que una elevada inteligencia y una vasta cultura pueden estorbar la creatividad de un individuo". Ilustre en qué sentidos, en qué modos y por qué razones.

49. Enumere muchas cosas que tengan, cada una, las dos propiedades:
- Largo y blanco
 - Comestible y blanco
 - Redondo y blanco
50. Asimismo, cosas que tengan estas dos cualidades:
- Cuadrado y blanco
 - Flexible y blanco
 - Flexible y negro
51. En forma análoga, cosas que tengan estas dos:
- Metálico y redondo
 - Metálico y cúbico
 - Redondo y transparente
52. Y cosas con estas dos:
- Rápido y caliente
 - Diminuto y de madera
 - Enorme y de madera
53. Dé todas las respuestas posibles a esta pregunta: ¿Por qué las mujeres se cambian de ropa mucho más que los varones?
54. Para romper sus rutinas mentales y reales, anote varias mejoras posibles.
- En su cuarto de baño
 - En el botiquín familiar
 - En su guardarropa
 - En su cuarto de estudio y/o trabajo
55. Analogías. Compare cada concepto de la columna de la izquierda con cada uno de los de la derecha. Se trata de 45 (9 por 5) analogías:
- | | |
|------------------------|---------------------------------|
| — La ciudad de París | — Un animal |
| — La reina Cleopatra | — Una planta |
| — Adolfo Hitler | — Un libro |
| — Su ciudad natal | — Una herramienta o instrumento |
| — Su empresa o colegio | — Un color |
| | — Una bebida |
| | — Un mueble |
| | — Una prenda de vestir |
| | — Una de las cuatro estaciones |

56. Busque tres analogías para cada punto:

- Una empresa en quiebra es como...
- Una universidad muy elitista en un país muy pobre es como...
- Una anciana de 85 años cargada de joyas es como...
- Una niña linda pero sucia y andrajosa es como...

57. Una ciudad moderna y rica, invadida por el esmog es como...

- Un templo grande y suntuoso en un barrio de casuchas pobres es como...
- Un sujeto que tira basura en una calle limpia es como...

58. Diseñe otros tres desenlaces, muy diferentes de los conocidos, para:

- *El Quijote* de Cervantes ✓
- *El Principito* de Antoine de Saint Exupery ✓
- La Vida de Jesucristo ✓
- El Imperio de Maximiliano de Austria en México
- La Segunda Guerra Mundial ✓

59. Juan Gutenberg, el famoso empresario de Maguncia, extrapoló de la prensa de uvas y de la prensa para acuñar monedas la idea de su prensa para imprimir libros. Intente aplicar el procedimiento analógico de Gutenberg a algún otro terreno.

60. Un sabio sentenció: "La vida es como un plátano". Encuentre varios sentidos en que puede ser verdadera esta afirmación a primera vista insensata

61. Haga una lista de cosas que suelen existir en pares. Tome la palabra "cosa" en el sentido más universal, que incluye a los seres de los reinos mineral, vegetal, animal y humano, y también los intangibles, como "justicia-injusticia".

62. Aporte muchas explicaciones posibles para los siguientes casos y hechos:

- Por qué los fabricantes de coches no hacen una sola llave para cada unidad, sino dos o tres
- Por qué casi todos los escritorios son rectangulares
- Por qué las mujeres son más bajas (chaparras) que los varones

63. En forma análoga, dé muchas alternativas de explicación:

- Por qué el mes en que menos pasajeros tuvo una línea aérea nacional fue octubre
 - Por qué el mes en que más feligreses acudieron a la iglesia fue agosto
 - Por qué el mes en que se consumió más gasolina fue junio
64. Para cada uno de los siguientes oficios haga una lista, lo más larga posible, de recursos enfocados a hacer más interesante, agradable y fácil el trabajo:
- Lavaplatos en restaurán
 - Barrendero de la calle
 - Recolector de basura
 - Limpiabotas (bolero)
 - Empleada de servicio doméstico
65. Haga una lista de diez cosas por inventar. Tome en cuenta las necesidades aún no plenamente satisfechas.
66. Haga una lista: 1) de semejanzas; 2) de diferencias, entre:
- El vendedor y el detective
 - El vendedor y el educador
 - La conversación y el ajedrez
67. Dé las semejanzas y diferencias entre:
- La estética y la ética
 - La higiene y la ética
 - El lenguaje y la plastilina
68. Dé las semejanzas y diferencias entre:
- La creatividad y un caleidoscopio
 - El artesano y el artista
 - La creatividad y la psicoterapia
69. Dé las semejanzas y diferencias entre:
- Un gerente de empresa y un artista
 - La gerencia y la danza
 - El humorismo y la creatividad
 - El trabajo y el juego
70. Compile un elenco de los principales obstáculos al pensamiento creativo. Puede distinguir:
- Perceptuales

- Mentales
- Emocionales
- Culturales
- Lingüísticos

71. Proponga muchas mejoras:

- A una mesa de comedor
- A los periódicos
- Al juego del ping pong

72. Proponga muchas mejoras

- A los baños (WC) de los edificios públicos
- A las revistas

73. Proponga muchas mejoras

- A los planos (mapas) de las ciudades, para uso de los automovilistas
- Al manejo de los mensajes dejados a los huéspedes en los hoteles

74. Haga una lista muy larga de las cosas que pesan más de una tonelada.

75. Escriba la idea más alocada y tonta que pueda pensar en torno a las siguientes situaciones:

- Evitar los excesos en el comer y beber
- Prevenir las ponchaduras de las llantas
- Mantener limpias las alfombras
- Valorizar a los viejos en vez de marginarlos

A continuación, y a partir de las ideas alocadas, derive algunas ideas que puedan ser útiles.

76. Análogamente aporte ideas remotas y descabelladas para:

- Mantener enteros los vidrios de las escuelas
- Reducir los accidentes de tránsito
- Reducir los hurtos en las tiendas departamentales (shoplifting)

77. Asimismo aporte ideas extravagantes para:

- Agilizar el tránsito de vehículos en las grandes ciudades
- Evitar el consumo de drogas

78. Invierta el sentido de algunos problemas. Por ejemplo; busque y señale:

- Modos de que haya más corrupción administrativa
- Modos de que haya más corrupción en los talleres que arreglan coches

- Modos de que haya más desempleo
- Modos de que haya más esmog
- Modos de que haya más drogadicción
- Modos de que haya más embotellamientos de tránsito
- Modos de que haya más asaltos
- Modos de que haya más naufragios

(Nota: Se ha probado que invertir mentalmente las situaciones puede llevar a intuiciones valiosas. Los plumones que fácilmente se borran de los pizarrones blancos hicieron de unas pinturas mal elaboradas que no se adherían bien a las superficies. Alguien discutió "exagerar el defecto" y hacerlas tan efímeras que sirven muy bien a un propósito diverso del original)

79. En la misma línea del ejercicio anterior, imagine, visualice y describa:
 - Todos los adolescentes andan mechudos
 - La policía desorganiza el tránsito
 - El presidente de la República y los gobernadores efectúan, a la vista de todo mundo, tráfico de drogas
80. Aplique la técnica PNI a las siguientes situaciones imaginarias:
 - Todos los gerentes de las empresas son elegidos por la base
 - Nadie puede heredar a sus hijos una empresa
81. Haga un PNI para estas situaciones:
 - Todas las empresas son cooperativas
 - Ningún empleado, nunca, puede ser despedido (aunque sí puede ser castigado)
82. Haga un PNI para:
 - Todos los jefes preguntan todos los lunes a cada subalterno directo: ¿qué le gusta y qué le disgusta de su trabajo y de las condiciones en que lo realiza?
 - Todos los que así lo deciden pueden cobrar cada día el salario correspondiente a ese día
83. Haga un PNI para:
 - Una ley que reza: En todas las empresas del mundo los salarios se pagan solo cuatro veces al año: el 31 de marzo, el 30 de junio, el 30 de septiembre y el 31 de diciembre.
No hay otras fechas de pago de salario.
84. Haga un PNI para:

- A cada profesión corresponde un color de camisa o de corbata
 - Toda persona puede, sin permisos especiales, usar su propio coche como taxi
85. Teniendo en cuenta que la mayoría de las banderas y escudos nacionales exhiben animales agresivos, sobre todo leones y águilas, imagine mejores temas para un mundo que quiere desterrar las guerras. Le servirá buscar dichos símbolos en alguna enciclopedia ilustrada.

Nota: El restaurán del hotel Alcrón, en Praga, está decorado con los escudos de los países. Allí me entretuve anotando los que ostentan águilas y leones. *Águila*: España, Ecuador, Tailandia, Colombia, Indonesia, Egipto, Panamá, Bolivia, Siria, Islandia, Polonia, Albania, Irak, México, Chile, Alemania, EU. *León*: Gran Bretaña, Finlandia, Canadá, Bélgica, Bulgaria, Holanda, Filipinas, Birmania, Dinamarca, India, Suecia, Luxemburgo, Noruega.

86. En una escala, durante un viaje intercontinental le toca una huelga de controladores aéreos. Tendrá que aguardar 14 horas en un aeropuerto de una ciudad extranjera; pero no tiene visa y no puede salir de dicho aeropuerto. Escriba doce o más modos diferentes de entretenérse y pasar el tiempo en forma constructiva.
87. Escriba todas las consecuencias que pueda imaginar:
- Si los dedos de los pies fueran iguales a los de las manos
 - Si todos los toros, vacas y perros volaran
88. De igual modo, las consecuencias:
- Si los toros se redujeran al tamaño de los perros
 - Si la moda universal fuera tal que todos los hombres anduvieran con falda (al estilo escocés) y todas las mujeres con pantalones
89. Enumere todas las profesiones y oficios que podrían usar como símbolo una lámpara. Si es el caso, especifique tipos de lámparas.
90. Se pierde en una selva. Nadie más está con usted. Prevé que pasará muchos días solitario. Además de alimentos abundantes, tiene un cuchillo y tres lonas de 4 por 3 metros cada una. Diga todas las cosas que podría hacer ayudándose con esos objetos para sobrevivir sin sentir mucha incomodidad.
91. Proponga explicaciones para estos fenómenos:
- Por qué el calor (fuego) blanquea la clara de huevo y el frío blanquea el agua (al hacerla hielo)

- Por qué el calor (fuego) endurece el huevo y el frío endurece la mantequilla
 - Por qué en los refrigeradores domésticos el congelador está siempre arriba
92. Encuentre puntos de contacto entre la carrera de psicología y la de piloto aviador. Después enumere temas de psicología útiles al piloto.
93. Enumere aportaciones valiosas que una buena educación estética puede dar a los estudiantes de ingeniería y a los ingenieros en ejercicio.
94. Ejercicio para ampliar las perspectivas y diversificar puntos de vista.

Se anuncia una huelga de los empleados del zoológico, quienes se quejan de recibir sueldos de hambre y sufrir condiciones inhumanas. Para presionar han decidido dejar escapar a dos leones, creando un gran peligro para la ciudad; esto lo harán dentro de 48 horas. Al día siguiente de esta declaración de los líderes los periódicos locales traen diversos artículos al respecto.

Los comentarios provienen respectivamente de:

El gobernador del Estado
 El jefe de la policía
 Un economista
 Un sociólogo
 Un psicólogo
 Un teólogo moralista
 Un eterno líder obrero.

Imagine y escriba los siete artículos correspondientes.

Un día después aparece una defensa de los líderes que dirigen la huelga y dicen representar al personal del zoológico. Redacte también su artículo o su desplegado.

95. Encuentre varias explicaciones para este caso: Un hombre sale en coche de su casa a su trabajo, que dista 12 kilómetros, y habitualmente lo deja a los 10 kilómetros; es decir, a 2 kilómetros de distancia del trabajo.
96. La mente humana tiende a "empaquetar" la información.

Hay que aprender a abrir estos paquetes; cuando así lo hacemos desarrollaremos nuestra creatividad porque nos internamos en el teje y manejo de los dinamismos productivos.

Una buena mina de ejercicios ad hoc son las cadenas de "por qué".

Ayudan a crear inquietudes y agudizan la curiosidad. Por ejemplo:

- Por qué los hombres y las mujeres no se visten igual (el unisex es una rara excepción)
- Por qué los coches, las camas, los escritorios, las televisiones y los libros son rectangulares
- Por qué las fachadas de casi todos los edificios son planas

97. Por qué la mayoría de lápices de punta negra son amarillos.

- Por qué para hacer un jaibol se pone primero el hielo, segundo el whisky y tercero el agua
- Por qué en varios países la mayoría de los coches grandes y lujosos son negros

98. Por qué los novios usualmente asisten vestidos de negro a la ceremonia nupcial.

- Por qué los regalos de boda se envuelven en color blanco
- Por qué los hombres no se pintan las uñas

99. Formule por escrito 20 preguntas inteligentes y ambiciosas sobre el futuro de la humanidad.

100. Encuentre modos de evaluar a los estudiantes con base en los procesos de aprendizaje y no en productos o resultados, como se ha hecho hasta ahora.

101. Piense en un juego de mesa. Imagine algunas mejoras que lo hagan más interesante, o más barato o para mayor número de jugadores.

102. Realicen una lluvia de ideas sobre un problema que sea de gran interés para ustedes. Al final tomen las tres ideas más descabelladas y entre todos elabórenlas, remodelándolas hasta encontrar un uso aplicable.

103. Encuentre lo PNI (positivo-negativo-interesante) de las siguientes posibilidades:

- Que todos los libros, en vez de tener las hojas cosidas o pegadas, las tuvieran sueltas, perforadas y unidas en carpetas de argollas
- Que cada continente fuera una sola nación y una sola moneda

104. Señale lo PNI en el caso de que:

- Se abolieran todos los exámenes en las escuelas de nivel bachillerato (preparatoria)
 - Que hubiera servicio de helicóptero cada hora, día y noche, entre el centro de la ciudad de México, el centro de Monterrey y el de Guadalajara
105. Discorra el mayor número de mejoras posibles para:
- La Lotería Nacional
 - Los paraguas
 - Las albercas
106. Imagine todas las mejoras a:
- Las bicicletas
 - Las supercarreteras
 - Los escritorios
107. Saque todas las consecuencias y variaciones que resultarían de esta situación: Por decreto superior deja de existir la Secretaría de Educación Pública y cada familia queda en absoluta libertad de manejar la educación de los hijos como mejor le parezca. Sólo quedarán las universidades y los tecnológicos del Estado. Aplique el método PNI.
108. Clasifique las siguientes funciones en dos columnas, según corresponda al pensamiento lógico-convergente, o al pensamiento divergente: inventor - principios establecidos - asociaciones libres - nuevas conexiones - sintetizar - soñar despierto - juguetón - calcular - actuar sobre seguro - explorador - concreto - musical - matemático - intuitivo - fantasioso - original - curioso - audaz - novedoso - exactitud - simbólico - rutinario - flexible - censura - crítica - imprevisible - estereotipado - espontáneo - variedad de ideas - rutina de pensamiento - raciocinios - hábitos - holístico - cambio - lo conocido - la sorpresa - riesgo - monotonía - silogismo - selectivo - generativo - paso a paso - por saltos - acelerador - freno - abundancia y riqueza - corrección.
109. Imagine cinco o más mejoras al rito anual del informe presidencial a la nación.
110. Le dan la oportunidad de formular cinco preguntas al presidente de la República. Esto lo hará hablando por la televisión, en cadena nacional. Usted quiere aprovechar para esclarecer ante el público puntos candentes. Redacte las cinco preguntas.
111. Le consultan para que sugiera veinte materias (cursos) en el currículum de la Carrera de Policía en la correspondiente Academia. Escriba los 20 encabezados y justifíquelos: por qué ésos y no otros.

112. La editorial más grande del mundo lanzará en 50 idiomas un gran libro titulado *Año 2000, aurora del tercer milenio*. Se difundirá en todos los países. Tendrá veinte temas fundamentales para la humanidad. Le piden que haga la lista de tales temas.
113. Dado lo imprevisible que son los pasajeros, en los aviones comerciales se echan a perder muchas comidas.

Encuentre muchos modos de reducir estos desperdicios.

114. Análogamente, escriba muchos modos de reducir los desperdicios de comida en los restaurantes.
115. Piense en diez necesidades no suficientemente cubiertas. Luego imagine algunos inventos encaminados a satisfacerlas.

(Un ejemplo: retretes de descarga completamente silenciosa, para no importunar durante la noche a la pareja que duerme.)

116. ¿Cómo serán en el 2100,
- Las cocinas de las casas elegantes?
 - Las cocinas de las casas pobres?
117. Escriba para cada caso el mayor número de consecuencias que pueda imaginar:
- Si la duración de la vida humana fuera fija: 110 años para las mujeres y 100 años para los hombres
 - Si todas las personas durmieran cada día cuatro horas exactamente
 - Si el cáncer se curara perfectamente en todos los casos, siempre y cuando se iniciara el tratamiento curativo durante el primer año de su desarrollo
118. Redacte todas las consecuencias que se seguirían:
- Si los perros hablaran
 - Si se prohibieran en todo el mundo todos los deportes que tienen elementos "agresivos" (fútbol, vóley, básquetbol...)
119. Escriba todas las consecuencias:
- Si se eliminaran de una vez por todas y para siempre las corridas de toros

- Si fuera ley universal trabajar cada semana 27 horas con la modalidad de tres días fijos para cada persona, en jornadas de nueve horas
- Si todo mundo a los 18 años tuviera que saber tocar un instrumento musical

120. Mencione las consecuencias:

- Si 80% de la gente trabajara en sus casas, aprovechando inmensas redes de computadoras
- Si desaparecieran todas las fronteras
- Si en nuestro país (no en otros) desapareciera el ejército

121. Escriba las consecuencias:

- Si nunca lloviera de día y todas las lluvias fueran de las diez de la noche a las seis de la mañana
- Si todos los varones en todo el mundo llevaran barba y bigote natural (se podría acicalarlos, pero no cortarlos)

122. Redacte las consecuencias si hubiera una sola moneda en todo el mundo.

- Si de improviso la ley de la gravedad se redujera una quinta parte: por ejemplo, lo que pesa cinco kilos pesaría un kilo...
- Si un buen día todos los seres humanos amanecieran teniendo la mitad de su estatura

123. Discuta estas dos opiniones:

- 1a. El pensamiento creativo va muy de acuerdo con los plazos fijos; es decir, somos más creativos cuando tenemos la presión del tiempo
- 2a. El pensamiento creativo no va de acuerdo con dichos plazos. Parece haber argumentos en pro de la primera y en pro de la segunda. Ponderélos

124. Será anfitrión de tres grupos: uno de chinos, uno de negros y uno de esquimales. Para agasajar a los primeros tiene que ofrecer una comida amarilla; para los segundos una comida negra; para los terceros una comida blanca. Diseñe los tres menúes.

125. Mencione diez o más criterios para clasificar:

- Los vehículos
- Los chistes

- Los juegos
- Los periódicos

126. El perfume francés Fidji usa en su promoción la frase "La femme est une île" (la mujer es una isla). Encuentre a esta expresión cinco o más sentidos posibles y plausibles.
127. Para cada renglón enumere muchas cosas que tengan cada una los dos atributos:
- Elástico y pesado
 - Pesado y caro
 - Caro y azul
 - Recto y rígido
128. Mencione o dibuje todos los objetos que tengan
- Una cruz griega (+)
 - Un óvalo
 - Un cuadrado
 - Un triángulo isósceles
129. Mencione diez o más cambios que este principio originaría en los hospitales y en las familias de los pacientes: "La sociedad acepta como norma universal que nadie podrá imponer operaciones a nadie; los pacientes serán no sólo objeto, sino sujeto participante en decidir sus propios tratamientos, incluida la eutanasia".
130. Elabore listas lo más largas que pueda sobre las variables que intervienen para:
- La elección de una carrera u oficio
 - Elegir una empresa donde trabajar
 - Las vacaciones familiares de fin de año
131. Asimismo las variables por considerar
- Para elegir novio(a)
 - Para dar mil dólares a una obra de beneficencia
132. Invierte un juego en el que cada jugador tenga una sola pieza.
133. Proponga ideas para el mejor manejo de los mensajes que llegan a los huéspedes de los hoteles.
134. Los grandes enemigos de la creatividad son los paradigmas, es decir, creencias que se dan por sentadas y no se cuestionan ni se discuten; mencione

algunos paradigmas que han estorbado su desarrollo y el despliegue de sus potencialidades. Luego busque modos de escapar de ellos.

(Ejemplos: como provengo de familia humilde, no puedo aspirar a equis puestos; como soy mujer, no puedo tener equis libertades que tienen los varones...)

135. Estimulación verbal al azar: Piense en un problema que le resulte muy difícil. Tome al azar tres palabras. Relacionelas con su problema. Nota: Edward De Bono considera de la mayor utilidad este sencillo método: "The random word is by far the simplest and most effective way of getting ideas moving again" (*Serious Creativity*, Harper Collins, Toronto, 1992, pág. 212.)
136. Estimulación visual al azar. Visualice uno de los problemas que trae entre manos. Visite una gran juguetería, o una exposición fuera del campo de su especialidad. Su intención explícita es buscar allí algún estímulo que le ayude. Analice la experiencia.
137. Método CV. Este método consiste en Considerar las Variables que deben o pueden intervenir en alguna decisión. Ayuda a definir y aclarar los objetivos, los propósitos y los valores de las personas y de las situaciones.

Aplíquelo a este tema:

- Mejoras posibles al FAX
 - Mejoras posibles al juego del ajedrez
138. Método CA. Consiste en Considerar muchas Alternativas para una situación equis. Por ejemplo:
 - Para el número y usos de las llaves de un coche ¿una llave?, ¿dos?, ¿tres? (Tenga en cuenta: las puertas, el motor, la cajuela, la guantera, la gasolina...)
 139. Aplique el método CA para explicar los siguientes fenómenos:
 - Los adolescentes buscan películas de violencia y terror
 - Los modelos de los coches europeos (una misma marca) son más parecidos entre sí que los americanos
 - Los países del norte tienden a ser más prósperos que los del sur
 140. Aplique el método CA para explicar:

- La ropa de mujer es mucho más variada que la de hombre. Otro tanto sucede con los peinados
 - En la naturaleza casi no se encuentran las formas cuadradas y rectangulares, y en la obra del hombre abundan intensamente
 - Los países de Latinoamérica nunca reciben premios Nóbel de ciencias
141. Puntos de vista (PV). Se imaginan los puntos de vista de diversas categorías de personas ante una situación hipotética. Esta práctica ayuda a ampliar y flexibilizar las percepciones. Maneje la siguiente hipótesis: Se inventa el tren que marcha sobre cojines de aire y el día de hoy, de improviso, se introduce por decreto general en todo el país. De este modo, salen sobrando las vías del tren. El decreto entrará en pleno vigor de aquí a seis meses. Diga los puntos de vista:
- Del público viajero
 - De los empleados ferrocarrileros de tierra
 - De los madereros
 - De las fábricas de acero
 - De los propietarios de terrenos adyacentes a las vías
 - De los operadores de las locomotoras
 - De los dueños y directores de los autobuses
 - De los dueños y directores de las líneas aéreas
142. Puntos de vista (PV). Hipótesis: Una nueva ley proscribe absolutamente que se enseñe religión en los colegios de cualquier tipo y nivel. Dicha educación quedará confinada a los hogares y a los templos. Imagine y escriba las reacciones:
- De los alumnos de secundaria
 - De los alumnos universitarios
 - De los maestros de religión
 - De la jerarquía religiosa (obispos, sacerdotes, pastores...)
 - De los políticos de derecha (conservadores)
 - De los políticos de izquierda (liberales)
 - De los editores y libreros
 - De los filósofos de la educación
143. Puntos de vista (PV). En un país del Primer Mundo se publica la siguiente ley: En adelante todos los presidentes del país y los gobernadores deberán tener alguna de las siguientes profesiones humanísticas: abogados, sociólogos, psicólogos, antropólogos o economistas.

Imagine los puntos de vista y los comentarios de:

- Los abogados
- El clero
- Los militares
- Los periodistas
- Los ingenieros
- Los psicólogos
- El público en general

144. Haga una lista de todas las cosas útiles y/o interesantes que pueda hacer en diez minutos:

- En su casa
- En un aeropuerto

145. Diseñe cinco diferentes concursos de creatividad en una escuela, para celebrarse en cinco años sucesivos.

Incluya el reglamento de los mismos.

146. El instructor pida que cada quien escriba cuántos nombres de flores (o de insectos, o de herramientas, o cuántas marcas de coche...) cree saber. Anote cada quien su número. Luego que todos escriban la correspondiente lista. Finalmente el cotejo entre la cantidad que creían saber y la que de hecho saben se presta a interesantes comentarios.

147. Halle muchos paralelismos entre:

- Vendedor y detective
- Vendedor y sacerdote confesor
- Vendedor y psicólogo

148. Halle muchos paralelismos entre:

- Vendedor y pedagogo
- Conversación y ajedrez
- Lenguaje y plastilina

149. Halle muchos paralelismos entre:

- Juego y arte
- Arte y sueños
- Creatividad y agresividad

150. Señale diversas maneras de aprovechar:

- La energía del calor solar que se acumula en los vehículos, sobre todo en los estacionados
- La energía de los vientos y huracanes
- La energía del caudal de los ríos
- La energía de las olas del mar que chocan contra la orilla

151. Para cada concepto señale todas las mejoras que pueda imaginar.

Identifique previamente las fallas y deficiencias:

- En los periódicos
- En los autobuses urbanos
- En los paraguas
- En las brochas de pintor

152. Imagine muchas mejoras:

- En los aeropuertos
- En los planos de las ciudades
- En los exámenes escolares

Aplique las técnicas de activación del pensamiento que crea adecuadas. Luego analice las ideas que haya producido. Seleccione una en cada caso. Intente definirla hasta los detalles. Si quiere, dibújela o haga diagramas de las partes que llevan la modificación.

Estudie los costos de fabricación.

153. Pensamiento paradójico. Para superar el dogmatismo y los extremismos, y para cultivar la flexibilidad del pensamiento escriba aspectos negativos de algunos valores que nuestra sociedad persigue:

- La obediencia
- El orden
- La libertad
- El trabajo bajo supervisores
- Las normas de cortesía
- El respeto a las personas con autoridad

A continuación van algunos ejercicios de razonamiento lógico, pero que, lejos de ser simple aplicación rutinaria de instructivos, apelan a la creatividad. Uno de los rasgos imprescindibles de nuestra inteligencia es la capacidad de

razonar con lógica. Gracias a ella relacionamos los distintos datos que nos llegan por medio de los sentidos y los que acumulamos con la experiencia, y así elaboramos un conocimiento de la realidad seguro y fiable.

154. Ponga en práctica su capacidad deductiva. Fíjese bien en las instrucciones. Tiempo máximo 25 minutos.

Marque con una V las conclusiones que considere lógicas; marque con una F las que no considere lógicas.

1. Los perros son animales, los animales tienen orejas, por lo tanto los perros tienen orejas V F
2. Pocas casas de este barrio tienen balcones, pero todas tienen ascensor. Por lo tanto
 - 2.1. Algunas tienen o balcones o ascensor V F
 - 2.2. Algunas tienen balcones y ascensor V F
3. El metro es más barato que el autobús. No tengo dinero suficiente para ir en autobús; por lo tanto
 - 3.1. Tengo dinero suficiente para ir en metro V F
 - 3.2. Puedo tener o no tener dinero suficiente para ir en metro V F
4. Luis es tan buen estudiante como Pedro. Pedro es mejor estudiante que la mayoría. Por lo tanto
 - 4.1. Luis es mejor estudiante que la mayoría V F
5. Si usted se lleva mal con su hermano y se pelea con él, él se enfadará con usted. Si no se lleva mal, no querrá pelearse. Pero se llevan bien. Por lo tanto
 - 5.1. No quiere pelearse con él ni él se enfadará con usted V F
6. Las mesas tienen patas. Este mueble no tiene patas. Por lo tanto
 - 6.1. Este mueble no es una mesa V F
 - 6.2. No se puede saber qué mueble es V F
7. Madrid está al noreste de Sevilla. Barcelona al noreste de Madrid. Por lo tanto
 - 7.1. Madrid está más cerca de Barcelona que de Sevilla V F

- 7.2. Sevilla está al sudoeste de Madrid V F
- 7.3. Barcelona está lejos de Sevilla V F
8. Va por la calle. Una moto a toda velocidad lo atropella. Por lo tanto
 8.1. La moto es mal manejada V F
 8.2. No debería permitirse circular a las motos V F
 8.3. Desconocemos las causas del atropello V F
9. Mi amigo es el segundo de su familia. La mayor es una niña y el pequeño un varón. Por lo tanto
 9.1. Mi amigo tiene sólo dos hermanos V F
 9.2. No sé cuántos hermanos tiene mi amigo V F
10. La iglesia es alta y la casa es baja. Si el supermercado es mediano (altura intermedia) el banco es alto. Por lo tanto
 10.1. El banco es más alto que la iglesia V F
 10.2. La casa es tan alta como el supermercado V F
 10.3. La casa es más baja que el banco V F
11. Llegar tarde no significa perder el avión y el boleto. Llegar pronto no significa necesariamente subir al avión y utilizar el boleto. Por lo tanto
 11.1. Llegar tarde da igual que llegar pronto V F
 11.2. Llegar pronto significa utilizar el boleto V F
12. Si María viste de rojo, Pilar viste de verde. Mientras Pilar no vista de verde, la que va de azul es Silvia. Pero Silvia nunca va de azul si María va de rojo. Por lo tanto
 12.1. Si Silvia va de azul Pilar puede ir de verde V F
 12.2. Mientras María no vaya de rojo Silvia no tiene por qué ir de azul. V F
 12.3. Si Pilar no va de verde, María no puede ir de rojo V F
13. Cuando H es J, M es P. Cuando M no es P, R es J o P. Por lo tanto
 13.1. Cuando H es J, R no es J ni P V F
 13.2. Cuando M es P, J o P es R V F

- 13.3. Cuando H no es J, R no es J ni P V F
14. Cuando H es más grande que J, S es más pequeña que J, pero J es más grande que H. Por lo tanto
- 14.1. S nunca es más grande que H V F
- 14.2. S nunca es más pequeña que H. V F
- 14.3. S nunca es más pequeña que J V F
155. Tres hombres en fila india miran hacia adelante una misma pared. Se les informa que hay cinco gorras; tres negras y dos blancas. Una persona pone una a cada uno, sin que ellos puedan ver cuál les tocó.

El de atrás dice: no sé de que color es la que yo traigo.

El de en medio comenta: no sé de qué color es la mía.

El de adelante dice: la mía es negra.

Identifique el razonamiento que lo condujo a esta conclusión.**

156. Continúe hasta la Z este alfabeto de mayúsculas:

AEF

BCDG

Debe decidir qué letras pone arriba y qué letras abajo de la raya.**

157. Una persona agoniza, víctima de un asalto. El ministerio público conduce hasta su lecho a tres sospechosos: Díaz, Ruiz y López. El moribundo no puede moverse y apenas emite sonidos audibles, pero alcanza a decir sin señalar a nadie: "Fue él el asesino". Todos concluyen que fue Ruiz. ¿Por qué?**
158. Tenemos un lote de 55 monedas buenas cuyo peso correcto es de diez gramos cada una. Pero sabemos que entre ellas hay una falsa que pesa once gramos. Hay diez máquinas para pesar. Con una sola pesada en cada pesa debe saber cuál es la falsa. ¿Cómo resuelve el problema?**
159. Tenemos doce monedas aparentemente iguales. Pero nos informan que una es falsa y pesa diferente (no se sabe si más o si menos). Necesita identificar la falsa y para tal efecto dispone de una balanza, misma que se le permite utilizar sólo en tres pesadas. (Nota: este problema de razonamiento no

requiere conocimientos de ninguna ciencia. Se ha considerado que quien lo resuelve en media hora tiene un cociente intelectual de 140, es decir de genio**).

160. Un sendero que serpentea por un exótico bosque lo lleva un punto en el que se bifurca; sabe que una de las rutas desemboca en una casa y la otra en un precipicio. Por supuesto quiere evitar el segundo. En la "Y griega" están dos hermanas gemelas que se ven iguales, pero usted sabe que una siempre dice la verdad, y la otra siempre miente. Se le concede dirigir a una de ellas una sola pregunta para orientarle sobre cómo proseguir su camino. ¿Qué pregunta le haría?**
161. Una señora le dice a su jardinero: Aquí tiene cuatro arbolitos. Colóquelos donde usted quiera en mi jardín. Le pongo una sola condición: que cada uno quede a la misma distancia de los otros tres. ¿Cómo los colocará el jardinero?**
162. Otra señora dice a su jardinero: Aquí tiene diez arbolitos. Quiero que me los ponga en mi jardín, de modo que formen cinco hileras de cuatro árboles cada una...**
163. Aquí tiene dos versiones gráficas de una misma palabra. Diga cual de ellas refleja más el trabajo del hemisferio derecho del cerebro y cuál es el del izquierdo

HEMISFERIO

HEMISFERIO

Dé las razones de su postura.**

164. Dé varias explicaciones para el siguiente fenómeno:

Las personas muy creativas tienden a valorizar sus propios sueños y a tomarlos en cuenta para sus decisiones.

165. Tenemos 21 vasos desigualmente llenos, a saber: siete bien llenos, siete a la mitad y siete vacíos.

Repártalos entre tres personas sin vaciar el líquido de modo que toque a cada una la misma cantidad de líquido y el mismo número de vasos.**

166. Responda, si es capaz, en un máximo de 20 segundos:

Si tengo 4 $\frac{2}{3}$ montones de arena en un extremo de mi campo, y 3 $\frac{2}{5}$ en el extremo opuesto, y los junto, ¿cuántos montones tendré?**

167. Encuentre una o dos explicaciones a la siguiente situación: "No está permitido enterrar en el norte de Inglaterra a un individuo que vive en Londres".**
168. Un viandante extraviado llega a un monasterio, en una montaña del Tibet. Al monje que lo atiende en el recibidor le pide ayuda pecuniaría; alega que debe proseguir un viaje muy largo. El religioso le responde: "Está bien; le duplicaré el dinero que traiga cuántas veces quiera, pero cada vez le cobraré 200 rupias".
 - El viajero acepta. A la tercera vez se queda sin nada; el monje ha ganado todo.

¿Qué cantidad traía?**

169. Perdí el autobús por un minuto. Si hubiera por hora tres autobuses más de los que hay y hubiera yo perdido uno por un minuto, hubiera tenido que esperar el próximo un minuto menos de lo que esperé. ¿Cuánto tiempo esperé?**
170. Exprese cada uno de los diez dígitos con cuatro cuatros.**
171. Exprese cada uno de los diez dígitos con cuatro treses.**
172. Moviendo sólo uno de los palillos (o cerillos) en cada renglón, haga que resulten ecuaciones:
 - a) $IV = III + III$
 - b) $IV = III + III + III$ **
173. Aquí tiene un ocho: 8. Le ponen la tarea de señalar cuál es su mitad, y le advierten que hay tres respuestas posibles: 4, 3, 0. Todas son correctas.
Explique.**
174. Hay 6 cadenas de 4 aros cada una. Únalas para formar una de 24 aros, de modo que no cueste más de cien pesos, sabiendo que cada corte cuesta \$10 y cada unión cuesta \$15.**
175. Determine el número mínimo de pesas para pesar en una balanza sucesivamente de 1 a 50 kilos de café (sólo kilos enteros).**
176. Tres personas, Juan, Luis y Ana, dicen lo siguiente:
Juan: tengo 22 años, y dos menos que Luis y uno más que Ana.

Luis: No soy el más joven; Ana y yo tenemos tres años de diferencia. Ana tiene 25 años.

Ana: Yo soy más joven que Juan. Juan tiene 23 años. Luis tiene tres años más que Juan.

Determine la edad de cada uno sabiendo que una de las afirmaciones que hace cada persona es falsa.**

177. Está en la cocina de una casa, tiene que llevar dos litros de agua a una distancia de 30 metros y no dispone para ese movimiento más que de un periódico y de un cedazo. ¿Cómo resuelve el problema?**
178. Báscula romana. Encuentre el menor número de pesas para pesar de uno a 40 kg (sin fracciones).**
179. Para agilizar su pensamiento, tome el papel de abogado del diablo, es decir, busque las más duras objeciones:
- Contra la Lotería Nacional (por ejemplo fomenta dependencia y actitudes mágicas)
 - Contra las escuelas particulares elitistas
 - Contra la costumbre de dar propinas (originan corrupción)
Haga esto en el grupo, polemizando con otros que contradigan
180. Con el método PNI considere estas situaciones:
- Todas las tiendas grandes tienen robots en vez de empleados para la atención al público
 - Todas las empresas son cooperativas
 - Se decreta que jamás se volverán a levantar monumentos a personas todavía vivas
 - Para evitar los negocios sobre la salud, todos los sanatorios y hospitales del mundo funcionarán con seguros, sin ningún cobro directo a los pacientes
181. Como ejercicio de flexibilidad mental, encuentre todas las clasificaciones posibles de los vehículos.**
182. Como ejercicio de flexibilidad mental, escriba comentarios de ocho a diez renglones cada uno, sobre el Sol, desde estos puntos de vista: astronomía, física, química, medicina, turismo, filosofía, religión, poesía, pintura. Es preferible realizar esta tarea en grupo.

183. Realicen la técnica de lluvia de ideas (brainstorming) sobre un tema que les sea de gran interés. Tomen las tres ideas más descabelladas y elabórenlas hasta mejorarlas y sacarles algo útil. Mantengan presente la idea de que lo que cuenta en este ejercicio *no es si una idea es correcta o no, sino a qué otra cosa podría llevar.* (Un ejemplo: Alguien propone helicópteros revoloteando como solución, a los bloques del tráfico. Esto no es viable así como así. Pero de allí puede pasarse a la idea de que policías en helicóptero manejarán a control remoto algunos semáforos...)
184. Sugiera muchos nuevos usos para los ojos electrónicos que se usan en los elevadores.
185. Encuentre tres o más sentidos plausibles para cada una de estas frases:
- La vida humana es como un paracaídas
 - La vida humana es como la Biblia
 - La vida humana es como el Quijote
186. Es medianoche. En un departamento del cuarto piso, donde vive un médico, suena el teléfono. La esposa se levanta, descuelga y oye una voz femenina: "Quiero hablar con el doctor". Va a despertar a su marido, el cual coge el teléfono. Han colgado. ¿Qué ha pasado?**

RESPUESTAS

22. Puede envolver la media en papel encerado y ponerla en el congelador de su refrigerador. La plasta se endurece y así se hace quebradiza, y se puede despegar con facilidad.
24. Los marinos echan mano de una manguera contra incendios y dirigen el chorro hacia la bomba, de modo que ésta lentamente se aleje del barco.
154. ¿Razona con lógica?

Uno	Dos	Tres
V	2.1 F 2.2 V	3.1 F 3.2 V
Cuatro	Cinco	Seis
4.1 V	5.1 V	6.1 V 6.2 V

Siete	Ocho	Nueve
7.1 F	8.1 F	9.1 F
7.2 V	8.2 F	9.2 V
7.3 F	8.3 V	
Diez	Once	Doce
10.1 F	11.1 V	12.1 F
10.2 F	11.2 F	12.2 F
10.3 V		12.3 V
Trece	Catorce	
13.1 F	14.1 V	
13.2 F	14.2 F	
13.3 V	14.3 F	

Por cada respuesta equivocada u omitida anótese un punto. Súmelos y tendrá su puntuación, que de acuerdo con el siguiente baremo será:

- De 0 a 7: Muy buena. Tiene una lógica casi perfecta.
- De 8 a 14: Buena. Está por encima de la mayoría.
- De 15 a 19: Regular. Tiene que fijarse más en lo que lee.
- De 20 a 31: ¡Cuidado! Se entera muy poco de lo que lee y eso lo puede perjudicar en sus estudios y en su vida.

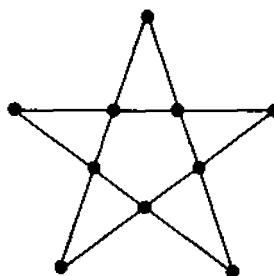
155. El razonamiento fue el siguiente: El de atrás no pudo ver blanco y blanco en las cabezas de los dos compañeros, pues entonces deduciría: mi gorra es negra. Así pues, vio negro y blanco o negro y negro. Etcétera.
156. Van arriba las letras que tienen sólo líneas rectas (HIJKLMNTVXYZ), y abajo las que tienen alguna curva (JUPQRSU).
157. Porque Diaz y López eran mujeres.
158. Ponga una moneda en la primera máquina, 2 en la segunda, 3 en la 3a., 4 en la 4a., 5 en la 5a., 6 en la 6a., 7 en la 7a., 8 en la 8a., 9 en la 9a. y 10

en la 10a. El peso total de cada máquina dirá dónde está la que no pesa 10 gramos.

159. En la primera pesada ponga 4 en un plato y 4 en el otro. Si no se equilibraran, resultan 3 grupos de 4 monedas cada uno: las que pesaron más (M), las que pesaron menos (m), y las buenas (B). La 2a. pesada será: MMn en un plato y MmB en el otro; de allí para delante el camino es muy fácil.

Si en la primera pesada los platos se equilibraran, esas 8 son buenas (B) y la moneda mala está entre las 4 no pesadas, que llamaremos: ??. Entonces: 2a. pesada: ?B en un plato y ?? en el otro.

160. ¿Qué me diría su hermana si yo le preguntara cuál es el camino correcto?
161. Es imposible resolver este problema en un terreno plano. El jardinero coloca los árboles en los vértices de un tetraedro.
162. La solución está en formar una estrella de cinco picos. Nótese la tendencia a buscar soluciones convencionales en hileras paralelas.



163. Obviamente la de la izquierda, gariboleada, va más con el hemisferio derecho, y la otra lineal y sobria pertenece al hemisferio izquierdo.
165. El primero recibe: 3 llenos, 1 medio, 3 vacíos.
El segundo: 2 llenos, 3 medios y 2 vacíos.
El tercero: 2 llenos, 3 medios y 2 vacíos.
166. Tengo un montón grande.
167. No se puede enterrar a una persona que aún vive.
168. Éste es un buen ejemplo de problemas en los que conviene invertir el enfoque. En vez de empezar por el principio (cuánto traía al llegar), empieza por el fin.
La respuesta es: \$175

3

PERCEPCIÓN SENSORIAL

En una de las historietas de Mafalda, uno de los personajes dice, tras observar a alguien que escribe y escribe: ¿no es increíble todo lo que puede tener adentro un lápiz?

Puede parecer una observación banal. Pero podemos también reconocerle una dimensión profunda y hasta filosófica. No somos receptores pasivos del medio ambiente; un mismo vaso de vino está medio vacío para Juan y medio lleno para Pedro.

El mundo se nos mete por nuestros sentidos, que son las ventanas del alma y los proveedores de las materias primas para el trabajo de la mente. Pero hay muchos modos de percibirlo. Es un simplismo pensar "abro los ojos y automáticamente veo lo que hay, tal cual", como si fuera yo una cámara fotográfica.

Además de ser el más maravilloso proveedor de materias primas para nuestra mente, la percepción es el mejor agente de cambio que tenemos a nuestra disposición; un verdadero caleidoscopio incrustado en nuestro cerebro. Y no se trata sólo de la vista; también del oído, del olfato, del tacto, del gusto, de la cinesesia...

El medio ambiente es un inmenso museo: miles de millones de cosas creadas por la naturaleza, y otras tantas creadas por el hombre.

Las ocurrencias creativas (inspiraciones, iluminaciones) suceden a quienes, además de poseer una base de conocimientos, saben observar, es decir, percibir finamente.

La persona creativa sabe captar las cosas desde puntos de vista peculiares y luego las procesa en diferentes modos. Muchos inventos no nacieron de que alguien haya tenido acceso a datos desconocidos o a informaciones esotéricas sino a que alguien percibió una situación de manera novedosa; alguien vio la realidad con ojos

frescos y visión nueva; como cuando James Watt observó la olla de la sopa sobre la lumbre con la tapa que se alzaba y surgió la máquina de vapor.

La actitud creativa se manifiesta desde el modo de percibir los problemas. J. Laveter lo expresa muy bien:

"Las mentes grandes comprenden más en una palabra, una mirada, una presión de la mano, que los hombres corrientes en una larga conversación o en comunicaciones elaboradas".

Ante los retos y problemas de la vida requerimos una doble actitud: conciencia del problema y conciencia de nosotros ~~mismos~~ (*self-awareness* y *problem-awareness*, dirían nuestros vecinos del norte). Es decisiva para un manejo adecuado de las situaciones la autopercepción y su resultado sintético que es la autoimagen: el que se tenga un cuadro de autoestima o uno de autodevaluación difiere como de blanco a negro.

La percepción directa e intensa nos provee de materiales frescos y de primera mano. Pero, cuántas personas, incluidos muchos intelectuales, viven en un mundo de segunda mano, ¡hecho de generalidades, abstracciones, prejuicios y clichés mentales!

La capacidad de ver semejanzas y diferencias entre las cosas y las situaciones, es cualidad decisiva para saber afrontar situaciones nuevas, y también lo es el hábito de desmenuzar un proceso en subprocesos y un problema en subproblemas.

Es posible, por ejemplo, con sólo cambiar el punto de vista, transformar una ocupación tediosa en una tarea interesante, un puesto de trabajo pesado, en un reto fascinante.

Si los clientes de los psiquiatras se fijaran metas y trayectorias que los apasionaran, se levantarían cada mañana contentos de vivir y de trabajar y pronto podrían prescindir de sus tratamientos.

Pero hay que atreverse a percibir activamente, no pasivamente; en forma original, no convencional. Algunas de nuestras mejores certidumbres y adelantos los debemos a individuos que en su época fueron calificados de excéntricos o de locos.

Aquí, adelante, practicaremos "métodos inversos", que nos obliguen a desestructurar y a reestructurar la información nueva y las experiencias ya acumuladas.

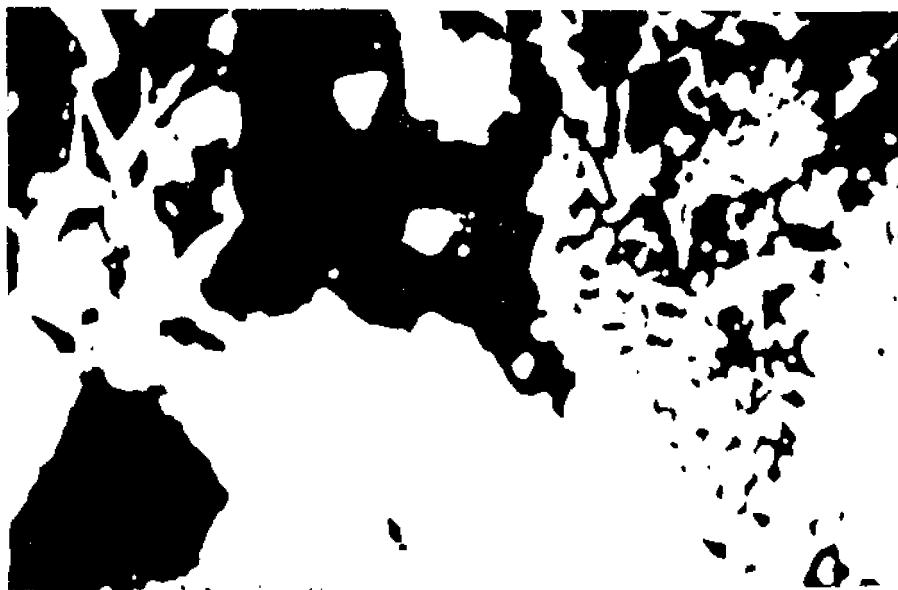
Dividiremos el ~~ambiente~~ y rico material en tres secciones:

- Percepción sensorial
- Percepción mental
- Percepción emocional

En el presente capítulo abordamos la primera.

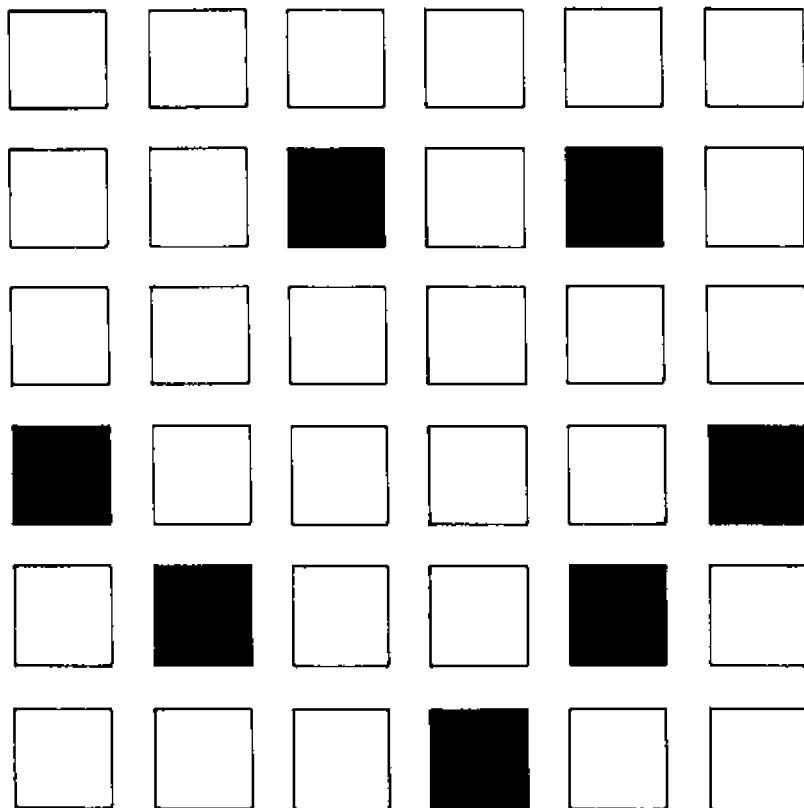
EJERCICIOS

1. Tome varios limones. Obsérvelos y describa minuciosamente las diferencias que hay entre ellos. Cuéntelas; anótelas por escrito.
2. Describa minuciosamente, *sin verlo*, un objeto; por ejemplo, su cartera, su teléfono, la carátula de su reloj, el volante de su coche, la placa de su coche, la fachada de su casa. Anote detalles de su forma, textura, colores, olores, peso, según el caso. Luego coteje sus descripciones con las realidades respectivas.
3. Entre a un cuarto que desconozca (una sala, una oficina, un aula de clase...). Al cabo de tres minutos salga y escriba todos los objetos que recuerde. Luego regrese para verificar su precisión.
4. En un grupo entregue a cada uno una naranja o una cereza o un cacahuate sin pelar, y digales: "Cada uno de ustedes tiene en la mano su fruto". Al cabo de un minuto pida que los pongan todos juntos sobre una mesa o escritorio. En un tercer momento haga que acudan a reconocer su respectivo fruto. Comenten entre todos la experiencia y dialoguen sobre las complejidades de la percepción.
5. ¿Qué representa esta figura?**

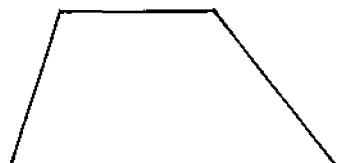
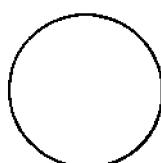


6. Describa con detalles los colores y matices de sus manos y/o de su rostro. Trate de ser muy minucioso y exacto.

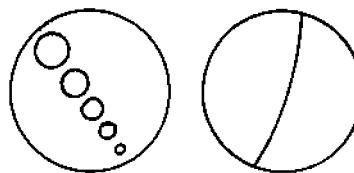
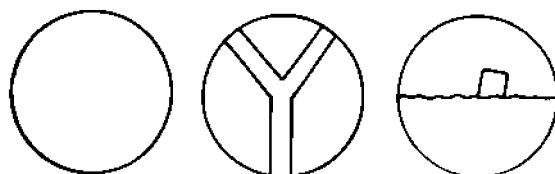
7. Muestre al grupo la siguiente figura. Advierta antes que la expondrá 15 segundos y que se trata de ver quiénes son capaces de contar en este breve tiempo los cuadrados blancos.**



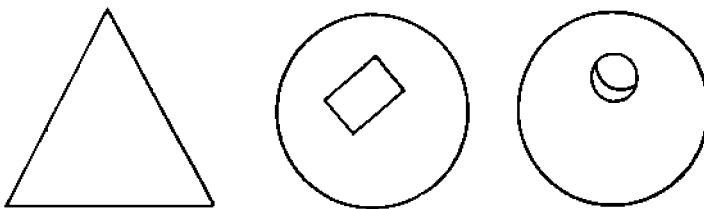
8. Ponga frente al grupo, o en el centro de él, un pequeño montón de grava. Dé 5 minutos para que todos lo contemplen en silencio. Al cabo de este lapso escriban lo que pensaron y sintieron. Finalmente lean al grupo sus impresiones y deduzcan las riquezas infinitas de la creatividad perceptiva.
9. ¿Qué representan las siguientes figuras? Dé 5 o más respuestas para cada una.



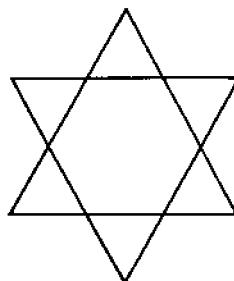
10. Anote todas las formas, sonidos, colores, olores y texturas que es posible captar en este estudio, o en esta aula.
11. Diga varias cosas que puedan ser cada una de estas figuras.



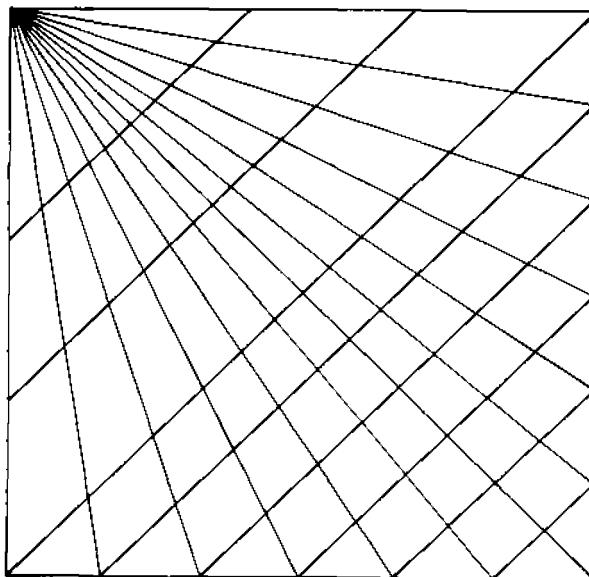
12. Asimismo, todo lo que pueda ver en estas tres:



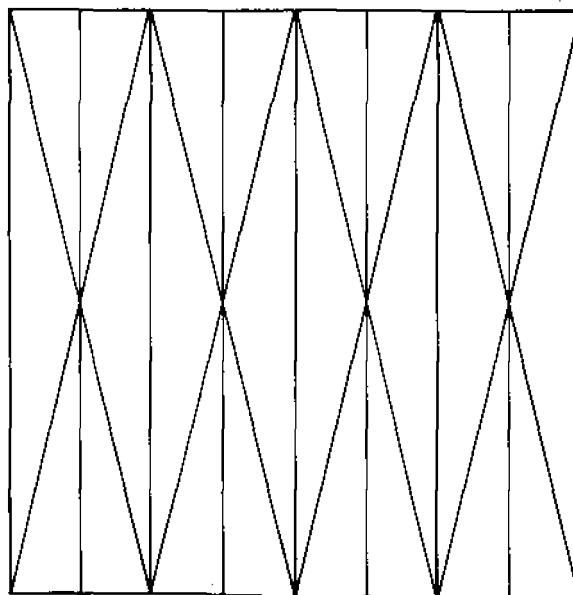
13. Ponga ocho objetos sin que nadie los vea en una bolsa opaca. La persona que los va a reconocer que meta la mano y los tome uno por uno y los identifique sin verlos.
14. Perciba en esta estrella nueve o más figuras diferentes entre sí. Escríbelas una por una.



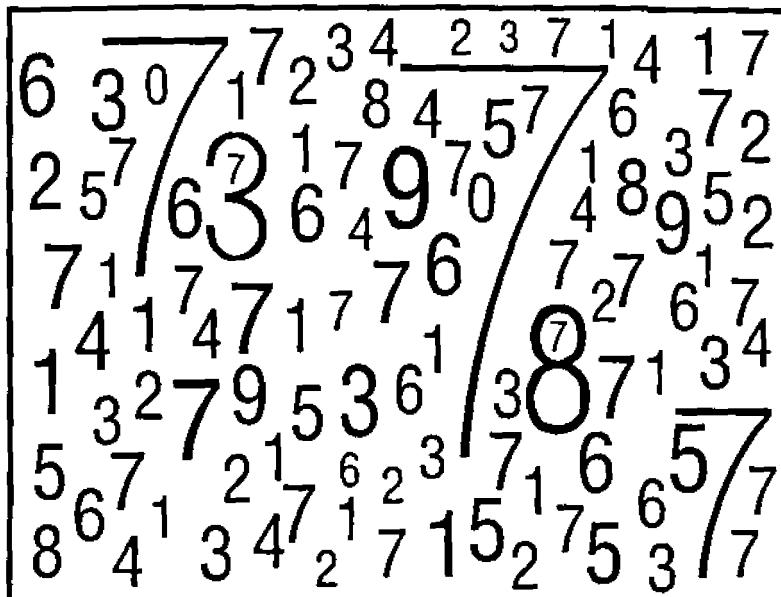
15. Cuente los triángulos en esta figura.**



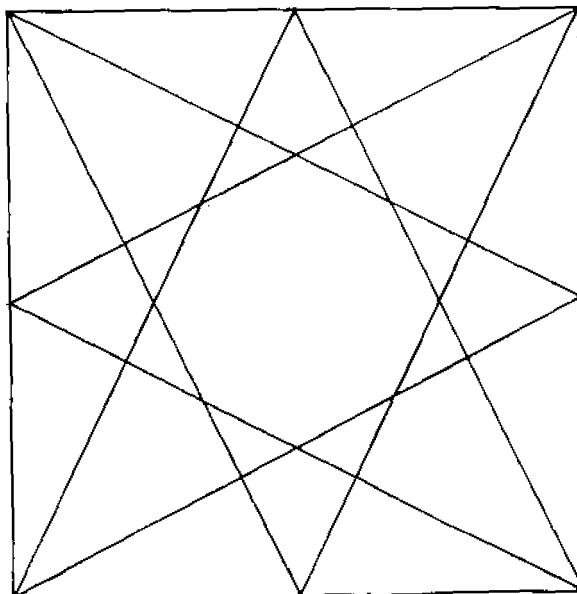
16. Cuente los triángulos en esta figura.**



17. ¿Cuántos "sietes" puede encontrar en este cuadro?**

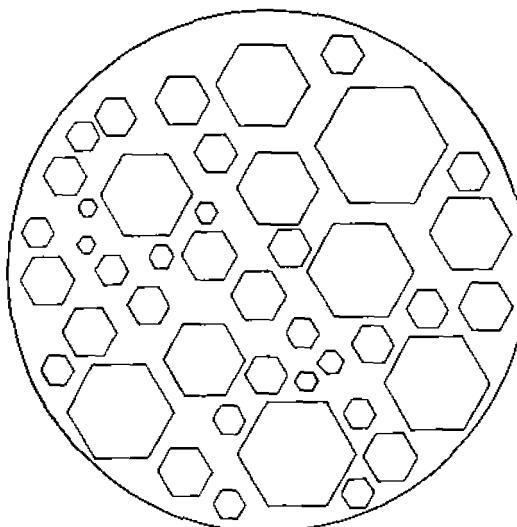


18. Cuente los triángulos.**



19. Trace un camino de la Entrada a la Salida con sólo cuatro rectas*, sin cortar ning n hex gono.**

S



E

20. Diga diez o m s cosas que pueda ver en esta mancha. Explique c mo podr a aplicar la t cnica de percibir diferentes cosas en una misma mancha —o en una nube— al manejo de problemas poco estructurados.



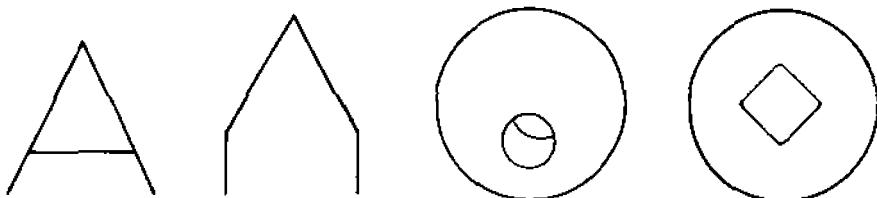
* Tomado del libro de R. Latta: *Games for travel*. Prince-Stern-Sloan, Los Angeles, 1976.

21. Vende los ojos a los participantes. Póngales en las manos objetos no muy complicados (un cenicero, un pequeño juguete, un cepillo, un adorno femenino...). Pida que los describan, así, con los ojos cerrados.
22. Perciba las diferencias de ruidos al botar contra una superficie dada:

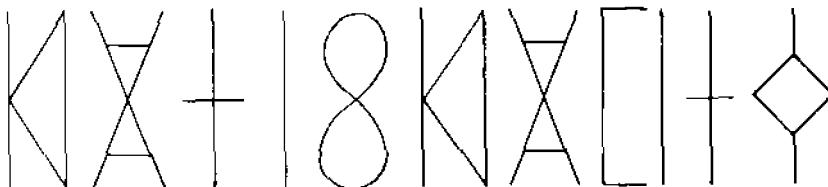
- Un balón de fútbol
- Un balón de basquetbol
- Una pelota de tenis nueva
- Una pelota de tenis muy gastada
- Una pelota de ping pong
- Una pelota de goma rellena
- Una bola de madera
- Un balín de acero

Además de percibirlas, intente describir con palabras esas diferencias.

23. Perciba muchas cosas en cada figura:**

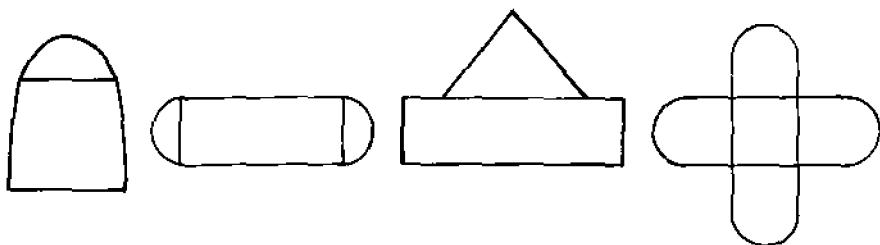


24. ¿Qué ve en esta figura?**



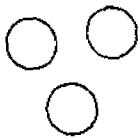
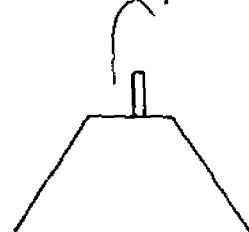
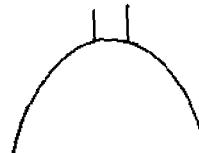
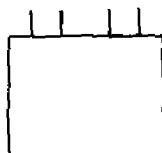
25. Explore visualmente su cuarto de estudio; registre con esmero todos los detalles de formas, colores, texturas, tamaños. Comparta esta percepción fina con sus percepciones.
26. Camine tres cuadras por una calle muy concurrida. Registre, sin escribir nada, el mayor número de estímulos visuales, auditivos y olfativos. Al regresar al aula, comente la experiencia.

27. Tome una mascada muy ligera. Láncela hacia arriba con mucha fuerza tres o cuatro veces. Observe cómo sube, cómo cambia de formas, cómo cae, cuánto tiempo tarda en caer...
28. Beba muy lentamente un jugo de alguna fruta, como si fuera la primera vez que lo tomara. Sienta su paso a través de sus labios, encías, dientes, lengua, paladar, epiglotis, faringe, esófago, estómago...
29. Coloque sobre una hoja de papel su mano izquierda con la palma hacia abajo y con la derecha trace el contorno. Luego dibuje de memoria en ella las líneas de su mano derecha, suponiendo que la figura no es la izquierda boca abajo sino la derecha vuelta hacia arriba. Registre siquiera unas veinte líneas (pliegues) de las muchas que tiene y luego compare su dibujo con el original. Relacione esta experiencia con la frase consabida: "Conozco a Fulano como la palma de mi mano".
30. ¿Qué pueden ser cada una de estas figuras? Dé un total de veinticinco o más respuestas. **

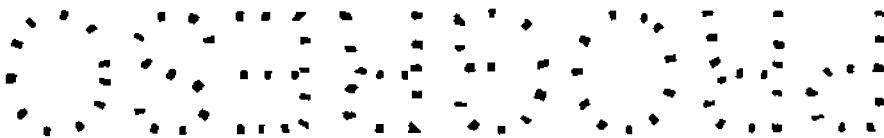


31. Encienda en un lugar oscuro una luz grande de bengala, de esas que venden para Navidad o para las fiestas patrias... Observe muy atentamente, segundo a segundo, cómo brilla y cómo se consume, cómo suena, cómo vibra, cómo huele...
32. Quite los zapatos y jueguee con sus pies moviéndolos sobre bolas de ping pong. Puede hacerlo sentado, o bien, acostado boca arriba en el suelo y con los pies contra una pared. Tome conciencia de sus sensaciones.
33. Vende los ojos a los participantes. Déles un jugo que sea mezcla de dos frutas o de dos legumbres, sin advertírselos y pídale que identifiquen lo que están tomando. Defina usted la proporción de la mezcla; por ejemplo, 50% y 50%, o 70% y 30% o 90% y 10%...

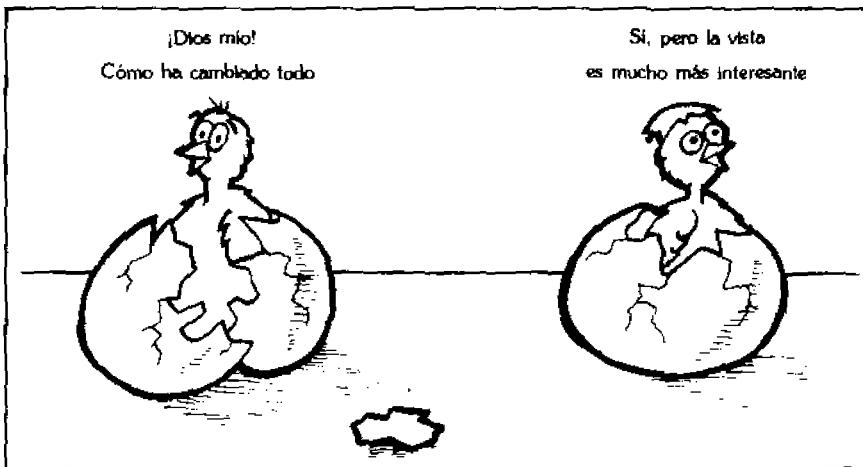
34. ¿Qué pueden representar estas figuras? Halle varias interpretaciones para cada una.



35. ¿Qué representa esta figura?**



36. Reaccione a esta figura.



37. Describa por escrito lo que vea aquí abajo.**

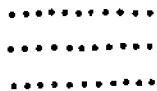
a)



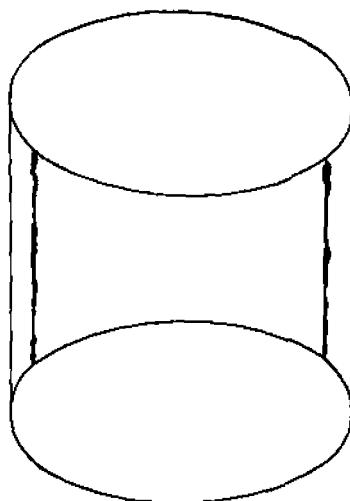
b)



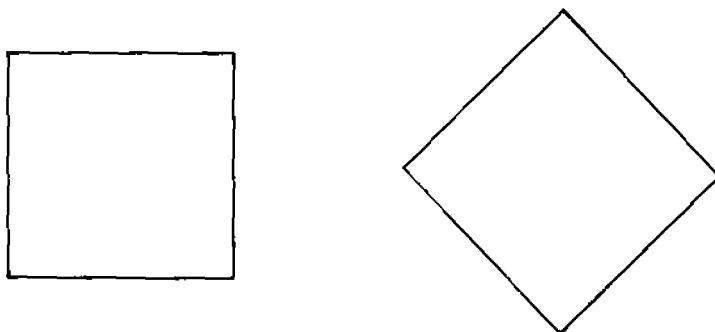
c)



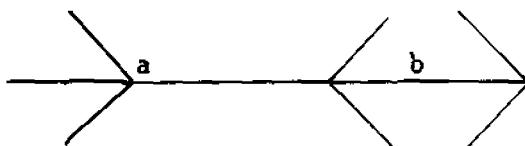
38. Perciba al menos tres formas de la siguiente figura.**



39. Diga cuál de estas dos figuras es mayor.**



40. En la figura de abajo diga cuál de las dos líneas es mayor: a o b.**

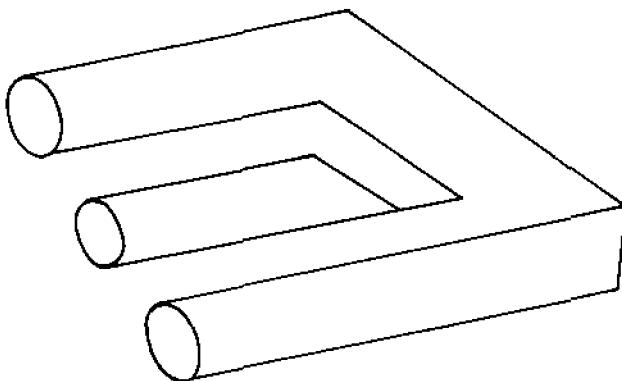


41. Observe con precisión todos los colores y matices en la superficie de:

- Sus manos cuando hace frío
- Sus manos cuando hace calor
- Un plátano
- Una piedra

42. Aplique sus sentidos, uno por uno, a este tema: cómo sería el viaje ideal en avión.
43. Dibuje de memoria:
- El piso del banco a donde suele ir
 - Las ventanas del restaurante que frecuenta
44. Imagine que un plumero muy pequeño se le mete por la boca y le va a sacudir por dentro... Recorre su cuerpo parte por parte: el paladar... los oídos... la nariz... la garganta... la faringe... el esófago... hasta salir por el dedo gordo del pie izquierdo. —Durante esta fantasía, tome conciencia de cómo es por dentro y qué siente y cómo siente.
45. Observe durante 15 segundos esta figura:

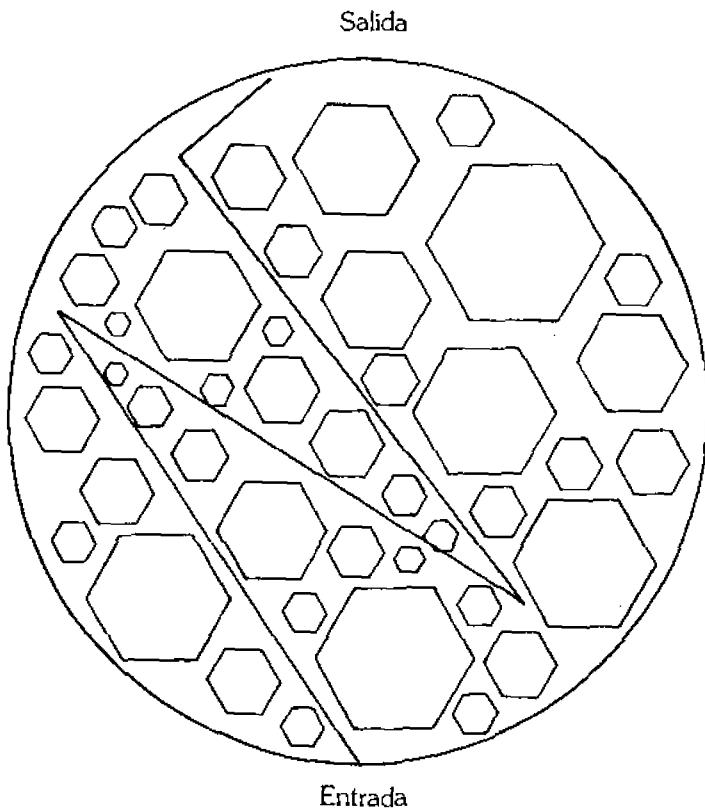
Luego dibújela de memoria.**



46. Dibuje de memoria:
- La torre Eiffel
 - El monumento a la Revolución, en México, D. F.
- Luego confronte su dibujo con la realidad o con las correspondientes fotografías. Evalúe así su percepción de estímulos visuales.
47. Dibuje de memoria:
- La fachada de su casa
 - La torre de la iglesia que mejor conozca
- Controle luego la exactitud o inexactitud de sus dibujos.

RESPUESTAS

5. Rostro de Cristo. Se halla algo enmascarado.
7. 29 cuadrados blancos. Convenía invertir el problema: contar los oscuros (7) y restarlos del total (36).
15. Son 371.
16. Son 76.
17. Son 28.
18. Son 52.
- 19.



24. Está enmascarada la palabra *Nationality*. Para hacerlo más gráfico ponga una raya horizontal por la mitad de la figura.

35. Progreso.
37. ¿Fue convencional en su percepción, o fue exacto y original? Probablemente vio:
- En a) un triángulo, un óvalo o círculo
 - En b) 3 paralelas
 - En c) un rectángulo.

De hecho no hay triángulo ni óvalo, porque éstas son figuras cerradas y las que presentamos no lo son. En b) hay 11 paralelas, pero usted las agrupó en tres. En c) hay 32 puntos.

Aquí ve el carácter integrador de la percepción, que tiende a encontrar una forma o Gestalt. Es como cuando va por la calle y no ve una suma de rejas, ventanas, paredes, tejas, sino *una casa*.

38. Esta figura, conocida como argolla de Wundt, es un ejemplo de figura ambigua.
40. El cuadrado y el rombo son exactamente iguales. Y las líneas a y b también son iguales. Estas ilusiones ópticas ilustran cómo el contexto determina la percepción del campo total; y cómo hay que aprender a desligarnos del contexto para captar las cosas con objetividad.
45. Es una figura rara, porque no puede existir en tres dimensiones. Pudo sentir la dificultad de captar los estímulos visuales, y la necesidad de educar la percepción.

4

PERCEPCIÓN MENTAL

Hemos dividido la percepción en tres capítulos: sensorial, mental y emocional; pero conviene tener presente que se trata de compartimientos un tanto artificiales, que parcialmente se traslanan. La división obedece al criterio pragmático de clasificar el material en capítulos breves y ágiles, pero no es matemáticamente exacta. Algún ejercicio que está en este capítulo 4, podría también estar en el 2 o en el 3...

La percepción de un hombre ante un cuadro será siempre diferente de la percepción de un perro ante el mismo cuadro, por más que ambos coincidan en el sentido de la vista y que quizás la del perro sea más aguda. Los ojos captan líneas, formas, espacios, colores, pero la mente estructura y organiza y asigna significados.

Una vez que queda claro que las diferencias entre lo sensorial y lo mental pueden ser borrosas, este capítulo pone énfasis en los aspectos mentales de la percepción, es decir, en lo conceptual e intelectual. Le invita a desarrollar una percepción activa, flexible, móvil, atrevida, capaz de apartarse de las rutinas y de los clichés convencionales. No olvide que la mayoría de las ideas realmente nuevas tienen al principio cierto tinte de insensatez.

EJERCICIOS

1. Como ejercicio para percibir diferencias finas y matices, señale el aspecto más característico y el poder propio de cada uno de los siguientes medios de información y comunicación:
 - La televisión
 - El cine
 - La radio

- Las caricaturas (cartoons)
- Los carteles o cartelones (posters)
- Las gráficas

2. El instructor muestre al grupo un cartel (poster) que represente un paisaje o, mejor aún, una escena en que haya personas interactuando.

Pida que lo contemplen unos tres minutos. Después escriban:

- Qué ideas les sugirió el cuadro
- Qué sentimientos les despertó
- Qué título le pondrían

A continuación lean sus escritos al grupo y el instructor subraye las diferentes percepciones, y destaque cómo el hecho de percibir es actividad dinámica, personal y potencialmente creativa.

3. Análogamente muestre el cartel o poster del globero y el negrito. Si no lo tiene, relate la anécdota: Pasa un vendedor de globos llenos de helio. Los hay de todos colores; uno solo es negro. Se acerca un negrito y timidamente pregunta al vendedor: "¿También el negro puede subir?" El hombre responde: "¡Por supuesto! Los globos no suben por el color sino por lo que traen adentro".
4. Visiten una tienda de antigüedades con el deliberado propósito de buscar alguna inspiración e ideas nuevas. Recórranla lentamente en silencio, con ánimo relajado. Este ejercicio se puede realizar en dos claves diferentes:
 - Para buscar ideas novedosas, sin un enfoque particular
 - Para buscar ideas que sirvan para un propósito determinado (problema o proyecto)
5. Consigan revistas ilustradas lo más viejas posible. Reaccionen ante las diferencias entre lo de antaño y lo de hoy.
6. Muestre el instructor tres carteles o cuadros heterogéneos entre sí, preferiblemente sin mensajes escritos. Pida que cada uno de los presentes arme una historia a partir de ellos, y que la escriba. Luego léanlas, compárenlas y comenten la experiencia.
7. Muestre al grupo un poster (cartel). Digales que su tarea consiste en hacer el antiposter, es decir, ofrecer el mensaje opuesto.
8. ¿Por qué los elevadores suelen ser cuadrados o rectangulares? Encuentre varias explicaciones. Sugiera otras alternativas.

9. Imagine que a partir del mes que entra su institución le concede un año sabático total. ¿Qué haría? ¿Cómo? ¿Dónde? ¿Por qué? ¿Solo o con otros? Señale varias alternativas. Identifique luego sus reacciones emotivas ante esta posibilidad.
10. Aquí tiene una miscelánea de definiciones de creatividad. Subraye las tres mejores y justifique su elección.

Creatividad es:

- = El poder de combinar, relacionar e integrar lo que el uso común divide, aísla y aleja.
- = El encuentro de un ser humano, muy concientizado, con el mundo.
- = La producción de significados por medio de la síntesis.
- = La yuxtaposición de los contrarios.
- = No tiene definición; es la energía de la vida humana.
- = El proceso por el que una forma encuentra su movimiento y un movimiento su forma.
- = La capacidad de combinación libre, sin las inhibiciones y cortapisas del juicio.
- = Es la forma más cabal de la libertad.
- = Es ser y hacer sin límites de tiempo ni de espacio.
- = La capacidad de pensar de una manera original y de producir ideas novedosas, que puedan materializarse en cosas.
- = El hábito operativo que dispone a las personas a transformar los seres del cosmos.
- = Crear es pensar cosas nuevas: innovar es hacerlas.
- = Crear es pensar simultáneamente en más de un plano de experiencia.
- = La capacidad de combinar ideas conocidas para lograr una idea novedosa, capaz de causar un efecto en el mundo de la realidad.
- = Un proceso mental abierto a los sentidos para expresar un sentimiento, una vivencia cualquiera, olvidando las barreras sociales y teóricas.
- = Una actitud de vida: la libertad de expresión proyectada a ser más auténtico como ser humano y a transformar el cosmos.

- = El desarrollo imaginativo para hacer, ser productivo y progresar.
- = El conjunto de ideas nuevas, modernas, que nos llevan a la superación personal y por consecuencia al desarrollo de nuestro país.
- = El poder de imaginar y realizar algo que sea útil.
- = La expresión de la originalidad de nuestra imaginación.
- = La expresión, apoyada en nuestra imaginación, de nuestros propios cambios para dar realce a nuestros actos y a nuestra vida.
- = La producción de ideas novedosas y útiles.
- = La capacidad de estructurar la realidad, desestructurarla y reestructurarla en formas originales.
- = Simplemente, darnos cuenta de nuestro entorno y aprovechar lo que nos ofrece la vida.
- = La batalla contra las actitudes fijas, las categorías congeladas y las definiciones que paralizan nuestra mente.
- = La capacidad de distinguir con claridad las igualdades y las diferencias.
- = Es ver algo y ver allí mismo algo más.
- = No una genialidad, sino la conducta habitual del hombre libre.

11. Clasifique las definiciones del ejercicio anterior en

- Conceptuales
- Operacionales

12. Emplee sus cinco sentidos, pero sobre todo su mente, para encontrar posibilidades de mejorar:

- Una rasuradora
- Una secadora de pelo

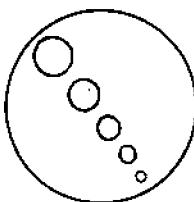
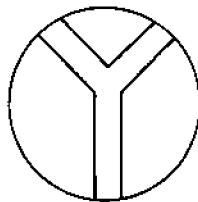
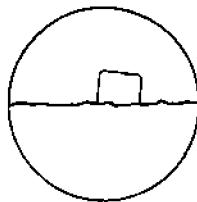
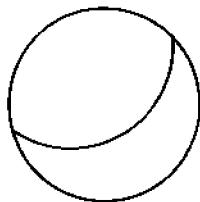
13. Haga otro tanto para:

- Un refrigerador
- Una bolsa de mujer

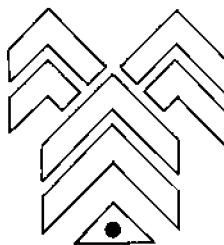
14. Haga otro tanto para:

- Una cafetera
- Una raqueta de tenis

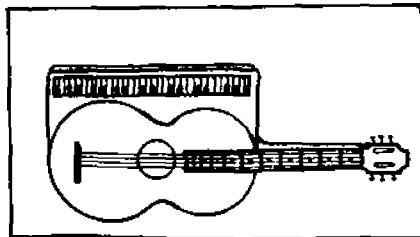
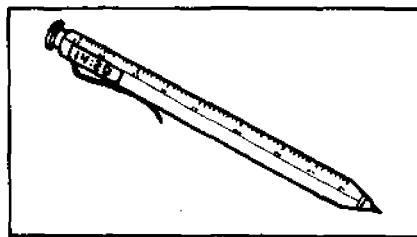
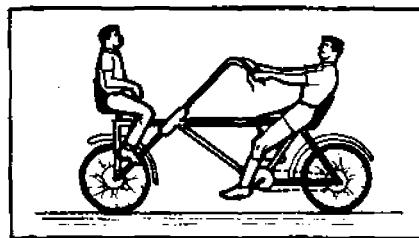
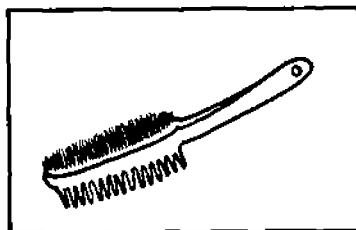
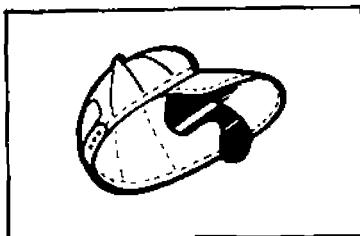
15. Haga otro tanto para:
- Una hamaca
 - Un sillón
16. Concéntrese en un problema de su vida real. Póngase frente a usted un objeto elegido al azar, o bien su representación en un cuadro. Trate de extraer de este estímulo visual, por vía de asociaciones sucesivas y de contacto emocional, algunas ideas para su problema.
17. Escriba en una columna diez rasgos de su personalidad. A continuación diga cómo cada uno de ellos se relaciona (positiva o negativamente) con la creatividad; es decir, vea cómo la favorecen o la estorban. Saque consecuencias prácticas.
- 18) Escriba una historia partiendo de cada una de las siguientes ilustraciones:



19. Exprese tres comentarios a este dibujo:

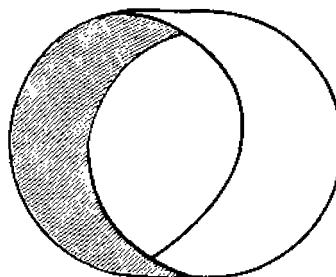


10. Intente subrayar algo bueno y algo interesante de estos objetos. Aprenda en esto de los niños. Tome conciencia de la tendencia a criticar y a encuadrar en paradigmas.

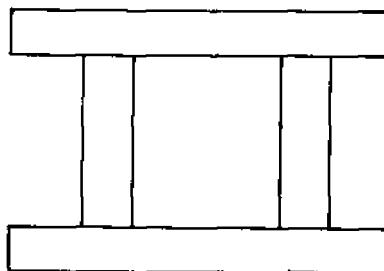


Vea si es capaz de superar la fijeza funcional que lleva a percepciones estereotipadas.

21. Diga si esta figura es imposible o posible en tres dimensiones.**



22. Opine sobre este punto de vista: La causa principal de la desocupación o paro es el desarrollo científico y tecnológico, que es creciente e irreversible. Por lo tanto la crisis de desocupación nunca tendrá remedio. Y hay que buscar modos de que la gente se mantenga sin necesidad de tener trabajo retribuido.
23. ¿Qué ve en esta figura?**



24. Proponga varias interpretaciones para cada una de estas figuras.



25. Con objeto de aplicar el "método invertido" o de reversa, es decir, para buscar modos inusitados de estructurar la información y escapar de la tiranía de los paradigmas y estereotipos, vea en su videogramadora una breve película al revés (del fin hacia el principio, o bien, boca abajo). Derive de esta experiencia algún aprendizaje sobre la percepción.
26. Para el mismo efecto, imagine y visualice en diferentes modos las siguientes situaciones inusitadas:
- La vaca ordeña a la lechera
 - El enfermo cura al médico
 - El coche compone al mecánico
27. Imagine también:
- La pelota juega con los niños
 - La muñeca viste y da de comer a la niña
28. Imagine también:
- El reo condena al juez
 - El alumno enseña al maestro
29. Imagine también:
- El avión conduce al piloto
 - El vestido se pone a la señora
30. Imagine asimismo:
- No voy yo a París; París viene a mí
 - No le rezó yo a Dios; Dios me reza a mí
31. Visualice un problema que actualmente le preocupe. Vaya a una juguetería, o al departamento de juguetes de un supermercado, y, con la mayor calma y relajación, compare su problema con alguno de los juguetes. Derive de allí alguna idea que pueda serle útil.
32. Tome una palabra al azar: nombre, adjetivo o verbo. Puede hacer esto abriendo una página de un libro y poniendo el dedo a ciegas sobre lo escrito. Relacione algún problema suyo con esta palabra. Tal vez tenga que presionar las analogías y las relaciones (método *remote relations*). Puede invertir el proceso: primero identificar el problema y luego las palabras-estímulo.
33. Tome una poesía que considere muy bella y muy inspirada; léala con atención y empátice con ella. Descubra cómo los poetas emplean las palabras no sólo por su significado sino sobre todo por sus efectos estimulantes, por sus

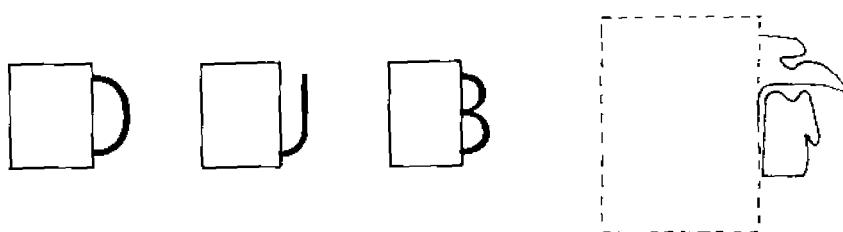
connotaciones afectivas. Seleccione las cinco palabras que más le impacten por ello.

34. Comente este principio: En las tareas creativas no hay que ver tanto si algo es verdadero o falso, operante o inoperante, sino, a qué nos puede llevar. La creatividad siempre es puerta abierta y es plataforma de lanzamiento.
35. El instructor muestre una figura parcialmente tapada y pida que anoten sus percepciones por escrito. Luego descúbrala totalmente e invite al grupo a reflexionar sobre los diferentes modo de procesar información y cómo estamos siempre expuestos a equivocarnos, sobre todo cuando nuestra percepción es fragmentaria e incompleta.**

Ejemplos simples: una D será vista como un arco;

una U, como una J;

una B como un tres.



36. Si el grupo se compone de adultos, compilen una lista de cosas que son hoy diferentes de lo que fueron en su niñez. Analicen las diferencias y definan el diverso impacto que unos y otros usos tenían y tienen en la gente. Consideren áreas tales como:

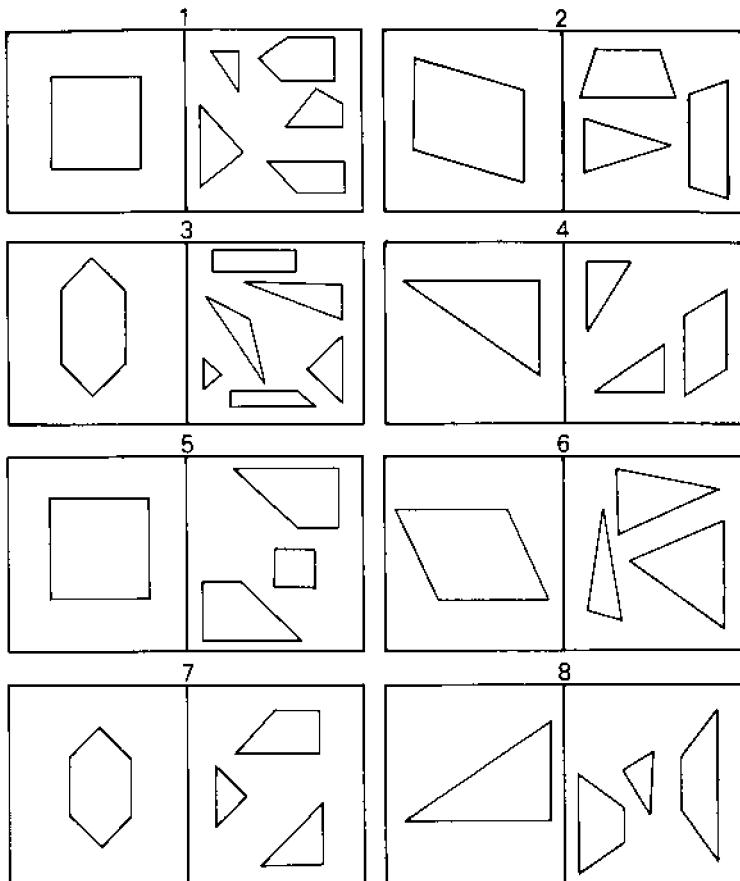
- Las modas
- Los espectáculos
- El tráfico urbano
- Los vehículos en general
- Las normas morales
- La publicidad
- Los periódicos y revistas
- Los utensilios
- Las relaciones familiares
- Las relaciones laborales
- Las escuelas

37. Redacte varias refutaciones a este prejuicio:

"Equivocarse es vergonzoso; equivocarse es un fracaso".

38. Lea un hecho de la historia antigua con el expreso propósito de decir alguna idea útil para un problema que traiga entre manos, o bien, de concebir un proyecto o partir de dicha situación.
39. Haga otro tanto con un relato de la mitología griega, romana, náhuatl y maya.
40. Escriba tres breves relatos (cuentos, anécdotas, noticias) en torno a esta frase: "cuando regresé al hotel ella estaba junto a la alberca".**
41. Busque cinco o más modos en que pueda ser cierta la siguiente afirmación: "un matrimonio es una empresa".
42. Análogamente, precise sentidos posibles de estas frases: "amar es crear" y "creer es crear".
43. Ofrezca sentidos plausibles para estos enunciados:
 - Ver para creer
 - Creer para ver
44. Dé definiciones, no de diccionario, es decir, no conceptuales y abstractas sino imaginativas y pintorescas, de los siguientes términos:
 - Progreso
 - Amistad
 - Éxito
 - Pesimismo
45. Dé definiciones pintorescas y humorísticas de:
 - Diplomacia
 - Autoestima
 - Política
 - Divorcio
 - Elecciones
 - Héroes nacionales
46. Busque en el periódico de hoy algo relacionado con la creatividad.

Recuerde que la percepción no es algo automático, sino que puede orientarse en formas conscientes. Cuanto más creativamente perciba, más hallará en el periódico el tema de la creatividad.
47. Compile una lista de los pretextos más comunes de las personas para justificar su falta de conductas creativas y formule respuestas a cada uno.
- 48: En cada uno de los ocho casos siguientes acomode mentalmente las figuras de la derecha para que formen la que corresponde a la izquierda. No se permite dibujar ni manipular las figuras que aquí tiene.**



49. La orquesta escondida. Encuentre los nombres de doce instrumentos; se hallan ocultos en las siguientes frases; uno en cada una. **
1. Esta copia no quedó muy clara, dile a la secretaria que la repita
 2. Vamos a tener que citar a María Luisa para el domingo próximo
 3. Ayer en la tarde noté en tu balcón que habías cambiado tus cortinas
 4. Alberto mandó linaza fina para los cuadros que iba a pintar Camilo en la capilla
 5. A mi hermana le recomendó el médico no salir a la calle porque estaba con gripe
 6. Voy a comprar pantuflas y medias en la tienda de departamentos

7. El robo estaba planeado con un año de anticipación
8. El auditor habló a todos los socios para informarnos de un peligroso desfalco
9. Herlinda vio lindos paisajes por el sureste de México
10. Con trabajos pude terminar el artículo que pidieron para el boletín de la empresa
11. Martha hizo los vestidos de una sarga italiana
12. Nicanor ganó una medalla por ser el más honrado del pueblo**
50. Forme un paralelo aduciendo numerosas analogías entre los procesos creativos por una parte y los procesos caóticos por la otra.
51. Lean por separado una obra literaria. Califíquela con tres (sólo tres) adjetivos. Luego comparen sus percepciones con las de los compañeros de grupo.
52. Traducción de números telefónicos en formas geométricas. Muchos aparatos telefónicos digitales modernos ofrecen los números en esta disposición:

1	2	3
4	5	6
7	8	9
0		

Es posible convertir cualquier número telefónico en una figura: la que resulte de seguir el camino de la mano al marcarlo.

Por ejemplo: 374-78-52 568-54-13**

Busque números (de 7 cifras) que den como resultado figuras interesantes.

53. Trate de que esto, además de ser un ejercicio mental, sea un recurso mnemotécnico. Varios inventos están emparentados entre sí. Por ejemplo:
 - El globo, el dirigible, el avión de hélice, el jet y el helicóptero
 - El papel manila, el cartón, el papel higiénico, el kleenex, la servilleta de papel, el papel tapiz
 - La salsa ketchup, la mayonesa, la salsa tabascoSeleccione uno de estos grupos. Estudie algo de su historia y analice las mutuas semejanzas y diferencias de estas invenciones

54. De estas familias de inventos, seleccione una y analice los procesos creativos.
- El papiro, el pergamino, la tablilla de madera o barro, el amate
 - Los raviolis, los espaguettis, los cannellonis, los vermicelli, los fettuccinis o tallarines
 - La imprenta, el mimeógrafo, las copias heliográficas, el duplicador Gestetner, el Xerox...

55. Procesos análogos. Tome dos procesos que puedan ser comparados entre sí. Por ejemplo:

- Hacer una tesis y hacer una película de cine
- Construir una casa y construir un puente
- Organizar un congreso y organizar una kermés
- Imprimir libros y acuñar monedas
- Dirigir a la policía y dirigir una cárcel!

Elija un par. Desmenúcelos en pasos secuenciales y póngalos uno frente al otro, en dos columnas. Busque algunas mejoras, tratando de enriquecer a uno de los procesos con puntos del otro.

56. Aprenda de memoria en tres minutos esta serie de 23 dígitos:

91216192326303337404447.**

- 57.) Ejercicio de "Justifica al villano": Exprése como si fuera: a) Judas Iscariote, b) Hitler, c) Saddam Hussein, dando explicaciones de su forma de actuar.
58. Enumere todos los números primos del 1 al 100. Dispone de cuatro minutos.**
- 59.) Un explorador se pierde en el bosque. ¿Cuál de estos cinco objetos le es más útil para producir fuego: un lápiz, una cebolla, un reloj de bolsillo, una pelota de tenis, una moneda?
60. Diseñe un mejor teclado de las máquinas de escribir. Note que en el actual, algunas de las letras más usuales, como la *a*, *e*, *s*, *r* tocan a la mano izquierda, y alguna de las menos usadas, como la *k*, quedan en los mejores dedos de la derecha.
61. En todo relato policial convergen dos historias. ¿Cuál y cuál?**
62. Una palabra de este grupo está fuera de lugar, porque no es homogénea con las demás. Diga cuál es.

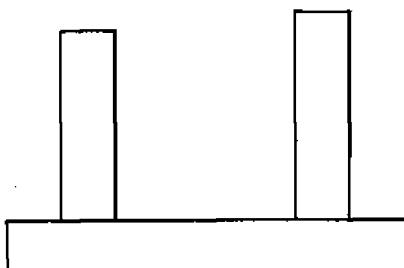
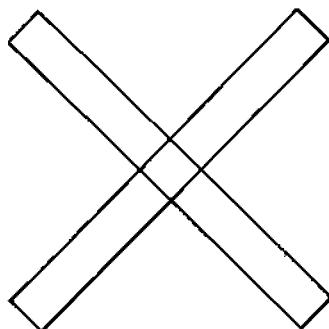
aviso
sitio

poema
prisa

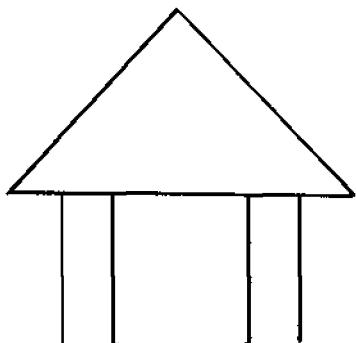
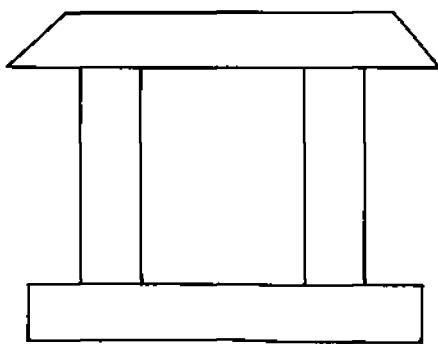
línea
ahora

jalea
venía**

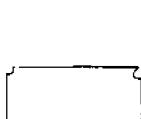
63. Dé el instructor un artículo de revista o periódico. Cada uno exprese la idea central (núcleo o esencia) en veinte palabras exactamente (o en el número que les indique).
64. Sintetice la vida de Jesucristo (o de Mahoma o de Gandhi) en exactamente cincuenta palabras.
65. Diga al instante qué son las siguientes figuras.**



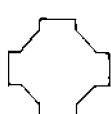
66. Dé varias interpretaciones para cada una de estas figuras.



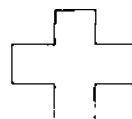
67. Aquí tiene diez figuras cuyas superficies difieren en alrededor de 5%; es decir, la figura que ocupa el segundo lugar por su tamaño es 5% más pequeña que la mayor, la tercera 5% más pequeña que la segunda, etc.



A



B



C



D



E



F



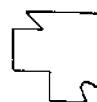
G



H



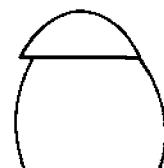
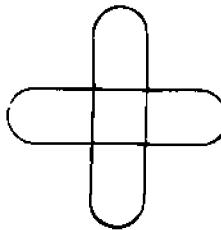
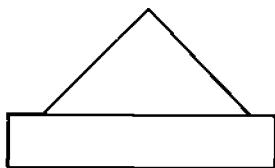
I



J

Su tarea consiste en clasificar estas figuras según su tamaño, de la mayor hasta la menor.**

68. Asigne nombres, inventados por usted, para estas figuras.



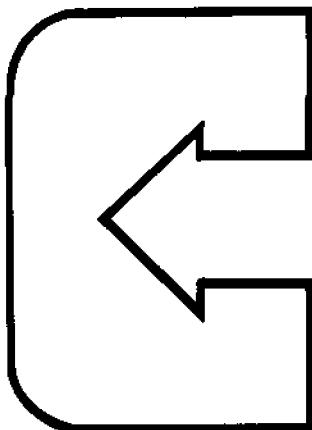
Comente luego las operaciones mentales implicadas en relacionar figuras con nombres y viceversa.

* * *

A continuación hay unos reactivos que le dirán si su percepción tiende a ser cuidadosa o no.

70. ¿La línea de Ecuador pasa o no pasa por el océano Índico?**
71. ¿Con cuántos países colinda Mónaco, el de la princesa Carolina?, ¿y Bélgica?**
72. ¿Con cuántos estados colinda Aguascalientes? ¿Y Tlaxcala?**
73. ¿Cuántas letras diferentes se usan en los números romanos?**
74. ¿Cuál de estos tres colores: índigo o añil, marrón, naranja, no está en el arco iris?**
75. ¿Cuántas cuerdas tiene un violín?**

76. ¿Dónde está el mar de la Tranquilidad?**
77. ¿Qué país es más grande, España o Francia?**
78. Diga lo que ve en este grabado.



79. Haga una lista de los cambios que ha traído al mundo el teléfono. Puede recorrer, entre otras, estas áreas: las relaciones humanas, la arquitectura, la economía, los oficios, los transportes, la psicología, la sociología, la administración, los viajes, la medicina.
80. Un ejercicio útil para entender las creatividad humana y su poder de transformar el mundo consiste en realizar las diferencias entre Natura y Cultura. Aquí tiene unos ejemplos:

Es Natura:

Una docena de flores en un jardín
La lechuga y el jitomate
Un árbol
El lodo
El cuero
Las uvas

Es Cultura:

Un ramo de flores
La ensalada
Una viga, una canoa
Los adobes
Un cinturón
El vino

Añada otras diez parejas de ejemplos y explique en cada caso las diferencias y la creatividad implicada.

81. ¿Es posible doblar una hoja tamaño carta doce veces, doblez sobre doblez?**
82. Trace un paralelo entre la creatividad de la naturaleza y la creatividad del hombre: es decir, entre la biológica y la psicológica. Tome en consideración el tema de las mutaciones.

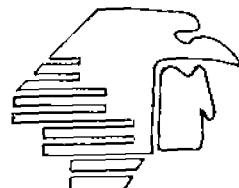
RESPUESTAS

21. Sí es posible.

23. Si supera el pensamiento rutinario pudo encontrar varias letras: 2U, 2L, 2J, 1L, 1J, y 4T...

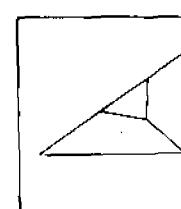
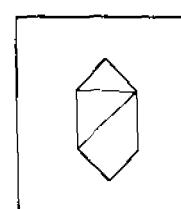
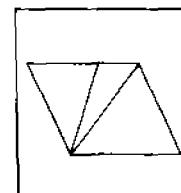
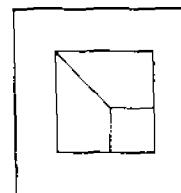
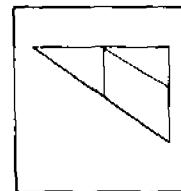
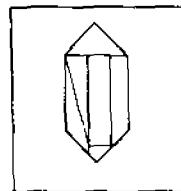
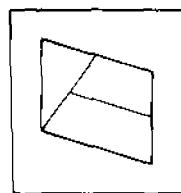
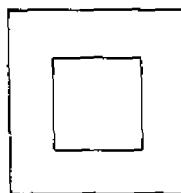
35.

D U B



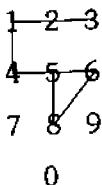
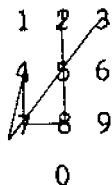
40. En la mente del narrador, "ella" se refería a una vaca. Es probable que usted se haya atenido al cliché de que no podía tratarse más que de una mujer. ¿Sí o no?

48.



49. Piano - cítara - tuba - mandolina - lira - arpa - oboe - laúd - violín - contrabajo
- gaita - órgano.

52.



56. Debe captar la clave de la serie, que es: +3 +4 +3 +4 +3 +4, etc.
58. Basta que quite los múltiplos de 2, 3, 5, y 7. (Note que el siguiente dígito, el 11, ya se pasa, porque su cuadrado es más de 100).
61. La del crimen y la de la investigación.
62. Prisa. Las demás tienen todas tres vocales. Otra respuesta: línea, que es esdrújula.
65. Probablemente dijo: una equis y una u.

Tiene que luchar contra los estereotipos, paradigmas y clichés.

Alternativas: Para la primera: 4 letras í y un cuadrado
 Para la segunda: tres rectángulos

67. De mayor a menor son: C, H, A, B, G, I, D, J, F, E.
70. Sí.
71. Sólo uno: Francia.-Cuatro: Francia, Holanda, Luxemburgo, Alemania.
72. Dos: Zacatecas y Jalisco.-Tres: Estado de México, Puebla, Hidalgo.
73. Siete.
74. El marrón.
75. Cuatro.
76. En la Luna.
77. Francia.
81. Es imposible. ¡Resultarian 4096 pliegos! Pruébelo.

5

PERCEPCIÓN EMOCIONAL

En el gran caleidoscopio que es nuestra capacidad perceptiva, aparecen colores brillantes, que nacen del optimismo, la alegría, la fe, la esperanza; pero también colores lúgubres y reflejos siniestros; éstos proceden del miedo, la ansiedad, el pesimismo y el derrotismo. No tenemos un control absoluto sobre este terreno, pero si un apreciable grado de dominio.

La afectividad, que había sido minusvaluada y relegada en las épocas del racionalismo, ahora es reivindicada como pieza clave para el desarrollo humano y para el sentido y el disfrute de la vida.

EJERCICIOS

1. El instructor proyecta al grupo 12 diapositivas, "Rostros", en secuencias de seis, o bien, las muestra en fotografías. Después de cada bloque les deja un par de minutos para que escriban sus reacciones. Al final, todos reportan sus vivencias al respecto.





② Realice el análogo ejercicio con las diapositivas "Manos".



3. Identifíquese con:

- Un color ("si yo fuera un color, ¿qué color sería yo?")
- Un animal ("si yo fuera un animal...")
- Una flor ("si yo fuera una flor...")
- Un libro ("si yo fuera un libro...")
- Un juguete ("si yo fuera un juguete...")
- Una estación del año ("si yo fuera una estación del año...")
- Un país ("si yo fuera un país...")

Explique el porqué de su respuesta en cada caso. Ayúdese de estas respuestas para perfilar y definir su autoimagen.

4. Ejercicio de frases incompletas. Redacte cinco terminaciones diferentes para la frase: "Yo soy una persona creativa y..."

5. Identifique tres o más motivaciones suyas para:

- Vivir en donde vive
- Trabajar en donde trabaja
- Vacacionar donde acostumbra
- Leer el periódico que lee

6.) Lea el siguiente diálogo, de origen japonés, entre un río y un ciruelo:

"Hacía mucho que se conocían, pero nunca habían platicado; quizá por timidez o quizá porque cada uno vivía ensimismado en su curso y desarrollo.

Una tarde de verano, fresca y luminosa, el río sintió ganas de hablarle al ciruelo, y animándose desde sus reflejos plateados le dijo: Aunque me ves todos los días a lo mejor no sabes quién soy. Yo soy el río. Vengo desde la montaña, en donde nací como un hilito y después fui creciendo poco a poco con la ayuda de mis hermanos, otros arroyitos de plata. Mi vida es agitada pues no paro de andar y, mientras camino, voy regando los campos y los trigales, las milpas y las huertas. También doy agua a los pueblos y las ciudades que encuentro a mi paso. Sólo descanso al final de mi carrera, cuando desemboco en el mar. Y eso por poco tiempo, pues mi madre, la fuente de la montaña, no quiere holgazanes: luego me alienta de nuevo para que me vaya al cielo en forma de vapor y de nubes y vuelva a recorrer mi cauce; porque yo cumple una labor social.

¡Qué interesante! —respondió el ciruelo—. Yo creo que eres más feliz que yo, que no recuerdo ni cuándo ni cómo nací. Sospecho que algún chiquillo goloso al pasar por aquí dejó caer en la tierra húmeda de tus orillas el hueso de la ciruela que se había comido... y así vine al mundo. Lo peor es que debo estarme

siempre quieto y, para colmo, medio adormecido durante el invierno. Por suerte, cuando en febrero el Sol empieza a entibiar el aire, comienzo a sentir un sabroso cosquilleo en todo mi cuerpo. Ya lo conozco y sé que pronto renacerán las flores en mis ramas dormidas, que luego me llenaré de hojas y que después empezarán a crecer mis ciruelas en pequeños racimos, verdes, al principio, y después, de un alegre rojo brillante. Es entonces cuando todo el mundo se acuerda de mí, pero únicamente para arrancar mis frutas y seguir tranquilamente su camino.

Te comprendo —dijo el río—; pero creo que exageras: yo he visto más de una vez que algunos chiquillos vienen a jugar a tu lado y a sentarse bajo tu sombra. Seguramente comparten mi opinión de que en toda la comarca no existe un árbol más generoso y bello. Sobre todo cuando estás cubierto de flores, en primavera, o cuando brilla entre tus hojas verdes y oscuras el rojo violáceo de las ciruelas maduras. ¡Como brillan hoy!

El ciruelo, que nunca había oído un elogio, se turbó, pero de inmediato respondió al río:

Si lo que dices es cierto, todo eso te lo debo a ti. Sin tu ayuda no serían tan abundantes mis flores, ni mi follaje tan verde y espeso, ni serían mis frutas tan dulces, frescas y hermosas. Y ahora que somos amigos te confieso que mi única distracción es contemplarme reflejado en tu corriente, porque en el movimiento de tu espejo me veo gracioso y ágil: mi imagen jueguea como si yo bailara. Eso me ayuda a sentir que estoy vivo, aunque siga casi inmóvil con mis raíces aferradas al suelo."

Trate de identificarse con uno de los dos protagonistas de este diálogo. Luego imagine un diálogo entre una máquina de escribir y una secretaria; o bien, entre una máquina de escribir y un teléfono.

7)

Lea esta página titulada "El sendero de la cabra", de Sam Walter Foss:

"Certo día por un bosquecito pasó una cabra buscando su redil; saltaba rauda en zig-zag sin fin, y abrió una brecha en su ansioso ir.

Desde ese entonces, 300 años ha, la cabra murió ya, dejando aquel sendero tras de sí; de donde saco la moraleja aquí: Siguiendo aquel sendero un perro solía caminar. Luego un pastor a sus ovjas solía apacentar en cierto valle no lejos del lugar, dia tras dia sobre el zig-zag aquel llevaba su rebaño a su diario yantar. Y fue así como en el remoto bosque, el sendero de nuestra historia se formó. Cientos de hombres lo transitaron, no sin quejarse de su zig-zag, y aunque más de uno dio algún traspie, siempre seguían el zig-zag aquel.

Nuestra verdad se hizo camino, que vueltas daba sin gran razón; este camino se retorcía...

Las pobres mulas en su trajín llevaban carga que se caía por las mil vueltas tan sin razón.

Todos seguían la brecha aquella que nuestra cabra trazó aquel día, cuando en busca iba de su redil.

Años pasaron, y aquel camino por una aldea llegó a pasar, y con el tiempo se convirtió en una calle muy principal de conocida y gran ciudad; y por dos siglos se transitó tras las huellas del bruto aquel.

Un ciento de años de desperdicio en cada día de transitar, cientos de miles de un continente yendo y viniendo en su bregar, siguiendo siempre el paso incierto de nuestra cabra del cuento aquel.

Esto nos dice cuánto ascendiente tiene en el hombre un precedente."

"La moraleja del cuento es: todos tendemos a seguir lo que los otros suelen hacer, aunque ellos sigan un paso incierto, y den mil vueltas sin avanzar, porque es costumbre seguir sus pasos sin detenernos a preguntar."

Encuentre casos y situaciones que en alguna manera se asemejen a este relato simbólico. Decida aplicar su creatividad para manejos más flexibles y ágiles.

8. Identifique los cinco eventos más importantes en su desempeño laboral. Puede enfocarse en su puesto actual, o bien, en todo su currículum.

Diga luego por qué cree que son tan importantes estos cinco.

9. Con objeto de calibrar su autoestima, señale las tres características que más le gustan de sí mismo. Pondérelas y realce su valor. Puede referirse a aspectos somáticos, mentales, sociales, morales.
10. Aplique a una situación de su vida el principio de que es posible, con sólo cambiar el enfoque perceptivo, hacer de una ocupación tediosa una tarea interesante.

11. Haga una lista completa de los criterios que le guian, o le pueden guiar:

- En la elección de carrera
- En la compra de un coche
- En la elección de una película o de una obra de teatro

12. Liste los criterios para:

- La elección de escuela para sus hijos
- La elección de un viaje al extranjero

13. Liste los criterios para:

- La elección de regalos para su pareja
- La compra y lectura de libros

14. Comente la sentencia de Mencio, el nieto de Confucio: "Un gran hombre es aquel que no ha perdido su corazón de niño". Aproxímela a la de Freud: "Todo hombre eminentemente conserva algunos rasgos del carácter infantil".

15.) Busque y enumere posibles aspectos positivos en los siguientes casos:

- Me quedo sin coche
- Me corren de mi trabajo actual
- Se muere de repente el médico (o mi abogado)
- Me meten injustamente a la cárcel y allí me tendrán seis meses
- Esperamos un bebé y resultan dos gemelos

16. Comente esta observación de Donald McKinnon: "Las personas creativas prefieren la riqueza de lo desordenado a la aridez de lo simple".

17. Escriba los tres aspectos que más le gustan de su trabajo actual. Luego relacione cada una de ellas con su desempeño creativo, real o posible.

18. Presionando un poco su imaginación, señale cómo percibe:

- El color de la tristeza
- El color de la alegría
- El color de la envidia
- El color de la esperanza
- El color del amor
- El color del éxito

19. En forma análoga, trate de dar forma a su percepción de:

- El olor de la ternura
- El olor de la gratitud
- El olor de la modestia
- El olor de la ira
- El olor de la ingratitud
- El olor del miedo

20. Anote las cinco situaciones que más le impacientan. Al lado de cada una indique tres o más recursos que podría emplear para mejorar y mantenerse sereno.

21. Evoque tres decisiones muy importantes que haya tomado. Enumere para cada una los valores que influyeron en su elección. Defina su vivencia de dichos valores y su capacidad de lanzarse hacia nuevos horizontes.

22. Lo entrevistan en la televisión y le piden que en dos minutos señale cinco modos de convertir la propia vida en una obra de arte. ¿Qué responde?
23. Suponga que improvisadamente recibe una herencia de diez mil millones de dólares, habida de un pariente casi desconocido que acaba de morir en un remoto país. Escriba lo que haría en tal situación. Intente visualizarlo.
24. Imagine y visualice: cómo cambiaría mi vida si, a partir de mañana:
- Yo fuera el director general de la empresa
 - Yo fuera el conserje
 - Me ascendieran a jefe de mi actual jefe
- Señale en cada caso doce o más cambios resultantes.
25. Cómo cambiaría mi vida si:
- Trabajara diariamente dos horas más
 - Trabajara diariamente dos horas menos
26. Cómo cambiaría mi vida si en la empresa en la que trabajo:
- Ofreciéramos al público un nuevo producto o servicio, y yo quedara en mi actual puesto
 - Se cambiara a una ciudad que dista cien kilómetros del sitio actual
27. Escriba un relato que se refiera al tema de la timidez. Luego vea si se ha modificado su idea de la timidez y si encuentra caminos para superarla.
28. Mencione tres hábitos tuyos, que deseé cambiar. Anote:
- Por qué cambiarlos
 - Hacia dónde reorientarse
 - Cuáles serán las estrategias
29. Para analizar críticamente cómo algunas creencias se bloquean, y defenderse de límites autoimpuestos, forme una columna de acciones que se suponen imposibles y luego a la derecha reformúlelas en forma positiva y añada los motivos con la palabra porque...
- Ejemplo: "Los mexicanos nunca serán puntuales. Los mexicanos sí serán puntuales, porque..."
- El hombre no llegará a Marte
- No soy capaz de...
- No tengo tiempo para...
- Yo nunca haré un viaje alrededor del mundo
- México nunca será más rico que Estados Unidos

Yo nunca produciré una obra de arte
La vejez no se da más que con enfermedades y achaques
Las enfermedades terminales son muy dolorosas

30. El instructor toque cuatro o cinco veces una campana. Los del grupo escucharán en silencio. Mirarán fijamente. Escribirán todo lo que estos sonidos les hacen pensar y sentir. Finalmente buscarán relaciones entre esta experiencia y el tema de la actividad humana y de la productividad.
31. Recuerde alguna de sus travesuras de sus años mozos. Analicela en busca de elementos creativos.
32. De entre las canciones actualmente en boga, enumere cinco que ofrezcan un mensaje educativo a la población. Analice las percepciones y las reacciones de la gente.
33. De las siguientes frases señale la que mejor refleje su experiencia o sintonice con ella:

Creatividad y autoestima
Creatividad y evolución
Creatividad y equilibrio
Creatividad y fantasía
Creatividad e integración personal
Creatividad y alegría de vivir
Creatividad y potencial humano

34. Señale y analice el renglón que más vaya con usted:

Riqueza de símbolos creativos
Relación humana y proceso de individualización
Afectividad e inconsciente colectivo
Maduración y logros
Creación individual
Creación en equipo
Objetivos a corto plazo
Metas y objetivos a largo plazo
Esterilidad por falta de energía
Esterilidad por miedos de fantasmas
Esterilidad por estereotipos y paradigmas

35. Haga un cartel donde escriba con letras grandes esta frase: LA CREATIVIDAD, DON Y RETO DEL SER HUMANO. Concéntrese en ella. Resuma y redacte luego en tres o cuatro frases su reacción.

36. Ponga frente a usted un letrero grande con la palabra "ÉXITO". Contémplo durante noventa segundos. Trate de visualizarse dentro de él... Luego escriba o comente con un compañero lo que imagine.
37. Entreviste a tres personas notoriamente creativas. Averigüe qué papel desempeñan en sus éxitos:
 - a) El entusiasmo
 - b) La tenacidad
 - c) La autoestima
38. Cada participante haga un garabato inventado en ese instante por él. Luego formen parejas. La tarea de cada quien consiste en "interpretar", es decir, hallar un sentido al garabato del compañero. También pueden hacerlo por trios o cuartetos.
39. Escriba un cuento que haga llorar a determinado público.
40. El instructor pone un mismo problema a dos grupos para que lo trabajen en forma independiente. A uno le dice que la solución es muy fácil; a otro que es muy difícil. Compare luego las reacciones y las actuaciones.
41. Escriba tres cosas que desearía crear. Analice cómo combinaría lo emotivo con lo cognitivo y conativo, para que algo de esto pudiera realizarse.
42. Mire una foto de cuando era muy pequeña(o). Platique a sí misma(o), o bien escribase una carta. Comente luego los aspectos afectivos de esta práctica y trate de aprender algo de ella.
- 43) Dé el instructor hojas de papel tamaño carta y plumones y crayones de colores. Con este material haga cada quien una máscara del animal que elija. Adviértase a todos que se la pondrán para seguir el ejercicio. Cuando estén listas las máscaras cada quien se la pondrá frente a la cara, y dirá qué siente personificando al respectivo animal.

Luego conversen sobre la importancia de las emociones en la percepción de nuestro entorno.
44. Piense en un artículo que realicen en su empresa y en uno análogo de la competencia. Imagine una diferencia psicológica para el suyo, en este sentido: alguna emoción que pueda despertar o de un empaque, o de un nombre o de un eslogan.
45. Escriba un artículo sobre este tema: "Para los ancianos, la creatividad significará la mejor conservación de estatus, de autoestima y de salud".
46. Conversen en grupos sobre este tema: "Se recobra y recarga la creatividad al jugar con niños".

47) Lea con atención estos pensamientos de Andrew Oerke:

EN MI PUEBLO

"En mi pueblo, en mi pueblo, en mi pueblo
la vida se repite, se repite la vida.
Hay claridad hay tinieblas.
Lo obscuro se repite, se repite lo claro.
La siembra se repite, se repite la siega.
El invierno brilla, la primavera promete.
Sin embargo la vida nunca es monótona.
El escondido temblor de la noche resuena satisfecho,
y al ladrar de los perros se escucha la pisada.
En mi pueblo, en mi pueblo, en mi pueblo.

En mi pueblo, en mi pueblo, en mi pueblo
la vida se renueva, muere la vida;
y de nuevo se recrea de la misma manera.
Somos cuidadosos de no fallar,
de repetir los mismos saludos, las mismas despedidas
que nuestros padres y los padres de nuestros padres
usaron..."

Confronte con estos párrafos sus propias actitudes ante la vida.

48. Platicue de un problema suyo importante y grábelo en una grabadora. Describalo con los colores más vivos. Póngala luego a funcionar en un volumen agradable mientras se duerme. Observe luego el impacto de estos mensajes que se infiltraron hacia su subconsciente y que tal vez tocaron de lleno su emotividad.
49. VISUALIZACIÓN. Siéntese cómodo o acuéstese boca arriba sobre una alfombra. Cierre los ojos... Respire profundamente... Atienda al ritmo de su respiración... Está sobre un lecho de musgo fragante un día del mes de mayo. El aire es tibio, sumamente agradable... Contempla el mar. Se concentra en su respiración, se siente más liviano... flota... deja abajo las colinas onduladas, tapizadas de pasto verde... A distancia percibe un pico alto, azulado, surcado por algunas nubes que se mueven lentamente... Flota hacia él... Al acercarse ve árboles de distintas clases, ve riscos... el paisaje es pintoresco y atractivo... con cada respiración sube más y más... sin esfuerzos... Ya apagado... Desde allí recorre con sus ojos la campiña... Está frente al cráter... Dentro hay un lago limpio y transparente... y en él una islita arbolada... Llega a ella... Una fuente cristalina y de suave curso brota burbujeante y va hacia el lago... Bebe el agua

fresca... Flota de nuevo sobre el aire perfumado... Deslizándose suavemente por él, regresa al valle... Llega a su casa. Ve allí a una persona que quiere mucho... Disfruta su presencia...

El Sol cae y el día declina...

50] (Para un final emotivo de un curso o de un congreso)

Se pone como fondo una música suave. El instructor da estas consignas, en dos tiempos:

- 1) Respiren con soltura y facilidad... Relájense... Caminen en silencio por el aula. Vayan mirando a los ojos y sonriendo a los compañeros que vayan encontrando...
- 2) Si sienten el impulso para ello, ahora den una palmada, o saluden de mano, o abracen, o besen a algunos de los compañeros, o a todos...

6

EXPRESIÓN CORPORAL

Cuentan que en una población del sur de Italia la policía prendió a un napolitano sospechoso de haber robado la cartera a un turista. El tipo gritaba y gesticulaba con dramatismo y ruidosamente alegaba su inocencia. Los agentes le amarraron brazos y manos y lo condujeron al tribunal. Pero sucede lo más imprevisible: presentado y acusado ante el ministerio público, toda la febril elocuencia del hombre ha desaparecido. El presunto ladrón guarda silencio... Tras un buen rato de este vacío, el funcionario le dice:

"¿Pero qué te pasa? ¡Habla! Y el napolitano replica: ¡Cómo quiere que hable si me tienen con las manos amarradas!"

Nuestro cuerpo es lenguaje, es energía, es emoción, comunicación, intuición; puede ser respeto, creatividad, ternura, misticismo; y también altanería, desprecio, agresividad.

Ya superamos la época del dualismo que hacía una dicotomía de alma-cuerpo, y entendemos la unidad integrada del ser humano.

La expresividad corporal es muy diferente de una persona a otra; y también de una cultura a otra. Pensemos en el lenguaje corporal de los mexicanos, los japoneses, los chinos, los alemanes, los ingleses... los napolitanos. Mediante nuestro cuerpo externamos nuestra subjetividad, reflejamos el mundo, canalizamos nuestros conflictos, expresamos nuestros valores y nuestros anhelos.

La expresión corporal es cotidiana y continua, más aún que la expresión verbal: gestos, mimica, teatro, danza, gimnasia, deporte...

Toda expresión genuina es movimiento desde dentro hacia afuera, desde el sujeto hacia el cosmos. También la creatividad es movimiento de dentro hacia afuera; somos creativos no tanto cuando asimilamos lo que nos llega de fuera (*im-presiones*) sino cuando nos *ex-presamos*.

La creatividad empieza con la vivencia del cuerpo. Una persona creativa es, antes que un espíritu, una madeja de procesos biológicos: somos anatomía y fisiología antes que ciencia y filosofía.

La expresión es por definición corporal: el cuerpo mediatisa toda expresión humana. Destruir las propias corazas es facilitarse la vía para ser uno mismo en plenitud, para que aflore toda la verdad personal.

Las investigaciones de la educadora española Paloma Santiago demuestran que la expresión corporal, al desarrollar la conciencia del propio cuerpo, hace a los niños más abiertos, más creativos, más desinhibidos, mejor relacionados con los demás, mejores en su rendimiento escolar, y además desbloquea y libera sus ansiedades y sus miedos.¹

Un elemento importante de un programa ambicioso de creatividad es el desarrollo de la capacidad expresiva del cuerpo, máxime cuando muchas zonas de nuestra cultura, por las ideologías intelectualistas y por el hábito de expresar todo con palabras y signos gráficos, ocasionan una atrofia de la creatividad corporal.

En las escuelas los alumnos ven pasar, casi paralizados de la cintura para abajo, las mejores horas del día. Los profesores se atienen al principio —pseudoaxioma— de que la comprensión del mundo se da por medio de la razón. Muy poco o casi nada se enseña acerca de cómo percibir el cuerpo y cómo expresarse con él más allá del nivel primario y natural.

En todo esto la desviación es más acentuada para los adultos, de quienes se espera más rigidez y más convencionalismo.

Hay que superar la dicotomía "mente-cuerpo" que nació de los espiritualismos antiguos (Platón, San Agustín) y modernos (Descartes, Kant).

Nuestra búsqueda de la creatividad incluye un reencuentro con nuestro cuerpo y con nuestra biología; es necesario recuperar la espontaneidad, el sentido lúdico, la vivencia somática plena en el "aquí y ahora". Podemos agradecer a Freud el que nos haya convencido de la indisoluble unión de lo biológico con lo psicológico, reconquistando para las ciencias la unidad radical del ser humano. Quien no acepta su corporeidad difícilmente podrá aceptarse en profundidad.²

¹ Santiago P.: *De la expresión corporal a la comunicación interpersonal*. Narcea, Madrid, 1985, pág. 11. Y más adelante (pág. 39) anota: "la expresión corporal desarrolla por una parte la capacidad perceptiva y por la otra la espontaneidad y a través de ambas la creatividad".

² Stokoe P.: *Expresión corporal: arte, salud y educación*. Humanitas, Buenos Aires, 1990, pág. 62.

Y hay más: nuestra conducta corporal (que es un lenguaje no verbal) conlleva mensajes que propician o inhiben la productividad creativa de otros.

Como objetivos muy concretos de los ejercicios que proponemos en esta sección, destacan:

- Romper inhibiciones y estereotipos
- Desahogar angustias y frustraciones
- Defenderse del estrés que ronda en torno al hombre moderno; muchas experiencias confirman que las personas que participan en estos ejercicios sienten alivio en sus problemas emocionales
- Descubrir en sí mismo posibilidades ocultas y/o atrofiadas
- Estimular el hemisferio derecho del cerebro que es plástico, global, y también el izquierdo porque al verbalizar las experiencias estimula también este segundo hemisferio
- Desarrollar canales de expresión y de comunicación con elegancia, fineza, tino y ritmo
- Reconquistar niveles perdidos de espontaneidad

En suma, se trata de adentrarnos en la psicoterapia centrada en el cuerpo; de tomar en serio al cuerpo como fuente de energía y de serenidad. Las técnicas de este capítulo llevan a agudizar la percepción de sí mismo, la conciencia corporal. Las autoras del libro *Expresión corporal y creatividad* nos dicen que "una sesión de expresión corporal siempre debe incluir como objetivo el placer del movimiento y un sentido lúdico del trabajo y del aprendizaje".³

Vale la pena echar un vistazo a las danzas religiosas, que son un verdadero arquetípo presente en todas las culturas. Estudiar casos como el de la Danza Shiva, considerada por los hindúes como la máxima imagen de la actividad divina: movimiento de armonía y de energía, que estimula y libera, o como los chamanes que usan la danza para liberar y curar. Es significativo este testimonio de la historia de las religiones y de la antropología religiosa: la instancia que más se remonta a lo espiritual hace enorme hincapié en la expresión corporal.

Muchos adultos en proceso de fosilización pueden recobrar el gusto de vivir y la salud a través del movimiento creativo.

Líneas importantes de trabajo en este campo son:

³ Sefchovich G. y Waisbord G.: *Expresión corporal y creatividad*. Trillas, México, 1992, pág. 39.

- La danza, no como mera ejecución de formas creadas por otros, sino como proyección, como la poesía corporal de cada quien
- Las metáforas corporales
- La percepción del otro a través del diálogo corporal
- El psicodrama, que es imaginación y transformación mágicas: "el psicodrama como experiencia terapéutica es enriquecedor en la medida en que reproduce esa dialéctica tan apasionante ficción-realidad"⁴

Conviene tener una buena provisión de cojines, globos, serpentinas, ligas, telas, platos y vasos de cartón, periódicos, aros, latas de conservas, y contar con música grabada como elemento de refuerzo y de apoyo. Para poder percibir el medio ambiente desde las plantas de los pies, en muchos ejercicios pedimos trabajar descalzos, sobre pisos de material cálido.

EJERCICIOS

1. Cruce los brazos de su modo habitual. Luego crúzelos del otro modo, es decir, que los dedos que queden hacia afuera sean los de *la otra mano*. Note el peso de las rutinas corporales y cómo nos hacen pensar y sentir que *un modo* de hacer las cosas es *el modo* único. Considere la conveniencia de superarlas.
2. Cruce los dedos de las manos del modo que le es habitual; luego del *otro modo*, es decir, que quede en el extremo inferior-exterior el dedo meñique de *la otra mano*.
3. Escriba tres o cuatro renglones con los ojos vendados. Haga luego comentarios sobre los diferentes grados y modos de coordinación entre los sentidos y demás sistemas del cuerpo, y sobre sus posibilidades expresivas que ha dejado atrofiar.
4. Escriba con la mano izquierda si es diestro; con la mano derecha si es zurdo. Haga comentarios análogos a los del ejercicio anterior.
5. Por turno pasen a gesticular como si estuvieran usando instrumentos musicales o herramientas. Toca a los demás miembros del grupo la tarea de identificarlos. Eviten los que puedan ser muy obvios y fáciles de reconocer o "adivinar".
6. Exprese cada uno sin palabras y sin dibujos qué es comunicación. Comenten luego la diversidad de enfoques y la riqueza de estas creaciones.

⁴ Pavlovsky E.: *Proceso creador, terapia y existencia*. Búsqueda, Buenos Aires, 1982, pág. 50.

- 7) Frótense el estómago con un movimiento circular de una mano y al mismo tiempo con la otra mano tóquese la cabeza con movimientos verticales de arriba hacia abajo. Parte de aquí para examinar las situaciones de coordinación neuromotriz fácil y de coordinación difícil.
- 8) Pasan por turno al frente. Cada persona describa con gestos y mimica a uno del grupo sin decir quién. Los demás compañeros tendrán que "adivinar".
- 9) El instructor da al grupo una lista de ocho personas; la ofrece en tarjetas que se reparten a cada uno, o bien, escrita en el pizarrón. Puede tratarse de miembros del grupo o de personajes muy famosos y conocidos. Por turno, los miembros van pasando al frente a representar con mimica a uno de los ocho, en silencio. El grupo debe "adivinar" o más bien identificar de quién se trata.
- 10) Ronda de animales. Se colocan todas las personas en círculo. Uno por uno se transforman en un animal y lo imitan uno o dos minutos.
 No se admiten palabras pero sí sonidos.
 El grupo debe identificar no sólo la especie sino también la raza.
 Por ejemplo, no basta decir: "eres un perro", sino "eres un perro bulldog" o "un perro doberman".
- 11) Ronda de animales. Se establece previamente un orden y una lista de tantos animales cuantos miembros haya en el grupo; por ejemplo: canguro, mono, águila, perro, gato, caballo, jirafa, ardilla, sapo. Se asigna un animal a cada uno. Luego pasan, uno por uno, a representarlos.
- 12) Baile de espaldas. Forman parejas, se colocan y se juntan de espaldas y se ensartan con los brazos a la altura de los codos. Uno de los dos dirige y ambos danzan al son de música grabada. Luego se alternan y dirige el otro.
- 13) Carrera de canguros. Uno por uno se inclina hacia adelante y coge sus tobillos con sus manos y salta. Todos observan con mucha atención para descubrir diferencias y perfiles, y captar las alternativas y estilos de la expresión corporal creativa.
- 14) Expresión coreográfica. Durante unos minutos, los participantes hacen movimientos rítmicos al son de una música, cada uno por su cuenta. Se concentran en ella y en sus propios movimientos. Luego expresan, mediante la danza, las vivencias que origina en ellos la pieza. Se les da la consigna de que plasmen sus imágenes preferidas y su energía motivadora.

En un tercer momento cobran conciencia de los demás compañeros y tratan de sintonizar con los movimientos expresivos de ellos. Se requiere un animador que coordine y logre una composición coreográfica.

15. Juego de adivinar proverbios expresados con mimica. Por turno pasan al frente e indican con los gestos convencionales de las manos el número de palabras del proverbio que quieren comunicar. Luego lo representan como mejor pueden y los compañeros tienen que reconocer de qué proverbio se trata. El tiempo límite para cada proverbio será de 2 minutos.
16. Juego escénico mudo. Inventan un cuento y lo actúan; o bien, actúan un cuento ya conocido. Los expositores pueden ser individuos o pequeños grupos. No se admite ni una sola palabra. Los demás participantes tienen que "adivinar" la acción representada.
17. Para una vivencia de lo que es romper hábitos y tomar conciencia de alternativas y despertar los sentidos embotados, cepillese los dientes con la mano con la que no acostumbra hacerlo.
18. Asimismo, tome con la mano que no suele usar, la raqueta de tenis, o la del ping pong, o el martillo, o la pala o el azadón.
19. Con análogo propósito, coma con la mano izquierda, si es diestro o con la derecha si es zurdo.

Luego de cada ejercicio de éstos, verbalice sus experiencias y aprenda algo de ellas.

20. Observe con mucha atención a un orador durante su discurso. Anote lo que dice con su cuerpo. Compárela con algún otro orador.
21. "Hable fuerte" con su cuerpo frente a un grupo, sin proferir palabras. Dicho de otro modo, camine con energía y aplomo, mire con firmeza; exprese optimismo y decisión.
22. Enumere diversos modos de expresión corporal (del maestro y de los alumnos) como recurso didáctico y educativo en el salón de clase.
23. Dé ejemplos concretos de diferencias del lenguaje corporal de los mexicanos con respecto a los estadounidenses, sobre todo con los sajones genuinos. Distinga también entre la expresión del mexicano de clase alta y la del mexicano muy pobre y marginado.
24. Trabajo con globos. Jugueteen en silencio llevando uno o dos globos en las manos y paseando por el aula, sin orden, pero viendo con atención a los compañeros. Pueden moverse al son de una música. Traten de aplicar tres o

cuatro sentidos. Un modo interesante consiste en atar cada globo a la punta de una vara. Capten las diferencias de movimientos entre las diversas personas. Comenten luego entre todos la experiencia.

- 25) Realicen expresión corporal artística empleando *libremente* pelotas, aros, varas, cojines, al son de una pieza musical.
- 26) Acuéstense de espaldas sobre el piso y dense masaje con una pelota o con un rodillo. Vayan recorriendo cada pierna, cada brazo, el abdomen, el tórax...
- 27) Formen parejas; tenga cada una un cojín de hule espuma. Pónganse de espaldas, y sujeten entre los dos el cojín con la presión de sus espaldas. En esta forma caminen.

Luego pónganse de frente y sujétenlo con los vientres, o con las frentes si es pequeño.

Analicen luego el grado de flexibilidad, o tal vez de rigidez, en estos ejercicios.

- 28) Que cada participante jueguee con un cojín y encuentre su movimiento favorito. Al cabo de unos cinco minutos se iniciará una ronda en que pasarán, a ejecutar frente a los compañeros dicho movimiento. Una vez que hayan pasado todos, conversen intercambiando explicaciones, preguntas, reacciones y demás vivencias en torno a la expresión corporal.
- 29) Usted es una pelota de ping pong. Muévase como tal. Luego es un balón de basquetbol. Después es un sillón giratorio. Luego, una cortadora de pasto...
- 30) Desmenucen entre todos gran cantidad de papel periódico. Usénlo para crear una lluvia de papel y luego échense sobre él como si fuera el agua de una alberca; jueguen allí.
- 31) Tome cada quien un aro grande y jueguen con él en formas variadas, con las manos y con los pies. Luego métanse en su aro, que será su territorio. Sálganse de él pensando que dejan su territorio. Inviten a un compañero a meterse, como quien comparte una propiedad...

Pueden combinar el manejo del aro con el de una pelota. Analicen la experiencia de habilidad psicomotriz y de dominio del medio ambiente a través del cuerpo.

- 32) Cada quien jueguee con un pañuelo durante unos minutos. Luego vayan pasando frente al grupo a simbolizar con mimética lo que están haciendo con él. El grupo debe adivinar de qué se trata. Pueden inspirarse en los movimientos y ritmos de los aeróbics.

33) Cierren los ojos. El instructor pone una música grabada y cada uno en su asiento simula que está tocando un instrumento musical. Luego cuando el instructor diga, abran los ojos para tener una imagen de la original orquesta o banda.

34) Relate con mimica:

- Su mejor venta
- Su mejor acuerdo o negocio

35) Relate con mimica:

- Sus mejores vacaciones
- Su mejor compra

36) Cierre los ojos. Respire profunda y rítmicamente. Concéntrese en sus vivencias corporales:

- Movimientos internos
- Ruidos
- Contactos y presiones con el medio físico (la ropa, los muebles, el piso)

37) Tome una hoja grande de papel y un lápiz, pluma o crayón. Cierre los ojos y póngase a dibujar, garabateando o reproduciendo algo. Luego abra los ojos y busque en lo que dibujó asociaciones creativas con algún problema o proyecto que traiga entre manos.

38) Formen grupos de unas ocho personas. El instructor irá pidiendo que con sus cuerpos formen números de una o dos cifras. Por ejemplo: "el ocho", "33". Al inicio de cada ejercicio todos estarán de pie y así podrán permanecer si lo desean.

39) Caminen por el aula al ritmo de una pieza musical. Sientan, una por una, las partes de su cuerpo. Estírense. Repliéguense. A un determinado momento, a la indicación del instructor, deténganse formando cada uno una estatua. Luego, a nueva indicación, formen entre dos personas una estatua, y luego entre cuatro personas otra estatua, etcétera.

40) El instructor pide que cada participante exprese una idea. Terminada la ronda, se pasa a una segunda ronda, con la siguiente consigna: ahora expresarán corporalmente, uno por uno, su idea frente al grupo.

41) El instructor o un voluntario pasen frente al grupo y en 40 segundos realicen cinco mímicas relacionadas entre sí. Todos los participantes, o bien uno de ellos, tienen que reconocer de qué se trata y poner un título general a dicha serie de cinco elementos.

42. Invente cada quien una breve danza terapéutica, es decir, una serie de movimientos rítmicos que le produzcan (o bien, que puedan producir a alguien) desahogo de tensiones, es decir, catarsis y bienestar.
43. Acuda a una discoteca. Observe con atención la diferente expresión corporal de varias personas. Informe luego sus observaciones.
44. Platique con sus ojos como si ellos fueran personas que entienden. Hágalo también con su vientre, pulmones, corazón... dialogue con ellos.

(Nota: Los ejercicios que siguen son para grupos)

45. Usando sólo la parte superior de su cuerpo, de la cintura para arriba, exprese sucesivamente:
- | | |
|-----------|---------------|
| armonía | - discordia |
| seguridad | - inseguridad |
| energía | - fatiga |
46. Con la parte superior de su cuerpo exprese:
- repetir - acelerar - detenerse - estar enfermo - curarse
47. Con la parte superior de su cuerpo, y sin recurrir a las manos, exprese:
- yo - tú - nosotros - ustedes - todo mundo - hoy - ayer - anteayer - mañana - el año próximo
- 48.) Exprese los mismos temas de los tres ejercicios anteriores, pero sólo de su cintura para abajo.
- 49.) Quite los zapatos y póngaselos al revés; es decir, el derecho en el pie izquierdo y el izquierdo en el pie derecho. Diga si esto le sirve de algún modo para tomar conciencia de su cuerpo.
- 50.) El instructor entregue al grupo un montón de periódicos y masking tape. Con ellos cada uno haga un bastón. Luego lo toma cada quien con la mano izquierda y durante tres o cuatro minutos se corretean por el aula o por los corredores o patio para pegarse con dichos periódicos en los codos y en los talones.

Conversen luego sobre los efectos mentales de este ejercicio corporal.

- 51.) Sesión de comunicación sin palabras. Preferiblemente al inicio de un curso o taller, se da la instrucción: "Caminen por el aula. Véanse. Obsérvense mutuamente. Sonríanse." Después de cinco minutos, y por espacio de otros dos, tóquense suavemente las manos; ojalá que todos con todos.

52. Carreras de canguros. Se toman de los tobillos con las manos, y saltan hacia adelante. Cada quien elige sobre la marcha un rival y luego otro y otro, en plan informal. Traten de crear clima lúdico. Luego siéntense relajados y comenten cómo la relajación ayuda a la creatividad por dos razones: libera la espontaneidad y nos pone en contacto con nuestro inconsciente.

53. Danzas sucesivas, en el grupo, pero cada uno por su cuenta. En silencio. Durante un minuto expresen alegría; otro minuto energía, otro minuto autoestima, otro minuto apertura a la comunicación, etcétera.

Luego comenten la facilidad o dificultad y otros aspectos de estas creaciones corporales. Descubran la importancia de la conciencia corporal: sentir intensamente el cuerpo (músculos, piel, calor animal, contacto con los vestidos, etcétera).

54. Comparando a nuestra gente con los japoneses, argentinos, ingleses, gringos, etcétera, busquen en la expresión corporal algunos elementos para definir nuestra identidad nacional.

55. Exprese en movimientos y actitudes corporales su energía motivadora para determinada tarea. Trate de ser original y fino.

56. Discutan en grupo: cómo aprender a escuchar nuestros propios ritmos corporales y los ajenos; cómo desarrollar la actitud básica de "tomar contacto".

57. Imiten con mímica a una señora que va de compras al "super"; a una que mece a un bebé para dormirlo; a un anciano que camina con dificultad. O bien, un miembro del grupo inicie, y los otros imítenlo a él.

58. Imiten a una persona muy fuerte; a una muy débil; a una muy indecisa; a una muy tensa...

59. Muévanse como robots; como muñecos de trapo...

60. Creen vivencias profundas de diferentes aspectos y propiedades de su cuerpo, en este ejercicio de tres tiempos:

1) Siéntanse pesados como si fueran enormes piedras; todo su cuerpo tiende hacia el suelo; muévanse así por espacio de unos tres minutos.

2) Ahora siéntanse ligeros, capaces de vencer la gravedad; estírense hacia arriba y salten como si quisieran llegar a las nubes o al techo.

3) Ahora siéntanse comunicativos hacia los próximos y dilaten horizontalmente su cuerpo, sobre todo sus brazos y manos, expandiéndose hacia los otros.

- 61) Formen grupos de unas seis personas, que se dispondrán en círculos. Véndense o cierren los ojos, y a la voz del instructor vayan realizando las siguientes consignas de situaciones imaginadas:

Atraviesan por un prado seco que empieza a incendiarse

Atraviesan por un piso pegajoso, donde han esparcido pegamento

Atraviesan por una aula llena de plumas

Atraviesan por un campo totalmente congelado y muy resbaloso

Atraviesan por un empedrado de piedras de mediano tamaño y movedizas

- 62.) Ponga a dialogar a sus manos: se saludan; se platican anécdotas; están contentas; están tristes; se pelean, se reconcilan, se despiden...

7

EXPRESIÓN VERBAL

La palabra es un fino acercamiento al corazón, y puede ser tanto flor delicada y aromática, agua viva que fertiliza la fe en todo lo bueno, como también cuchillo afilado que corta los tejidos delicados del alma.

Sujomlinski

El año 1992 puede ser recordado históricamente como el quinto centenario de la Evangelización de América, o los quinientos años del genocidio y de la brutal explotación.

En una misma fábrica textil del estado de Puebla, por 1930, la gente de derecha hablaba de los despreciables "bolcheviques colorados", y en 1960 se referían a ellos mismos como los respetables "sindicalistas"...

Las mismas actividades e ideologías que en una época son condenables, en otra llegan a ser respetables.

Una canal de televisión que adormece a la gente y la induce al consumismo se llama nada menos que "el Canal de las Estrellas".

La pelea de conocido boxeador mexicano contra uno puertorriqueño, en 1993, se anunció como "la pelea del siglo".

El lenguaje modela la realidad; la crea o recrea de acuerdo con las percepciones e intereses de los sujetos hablantes.

Si comparamos palabras de nuestro idioma con los equivalentes en otras lenguas, hallamos que muchas palabras que dicen lo mismo lo hacen de diferente manera; por ejemplo, estamos acostumbrados a pensar que es exactamente lo mismo sábado y saturday. Pero sábado significa directamente descanso, mientras que saturday significa día de Saturno.

Un articulista de TIME (1992) decide entusiasmar a sus lectores con un artículo sobre tema bioquímico y lo titula "el evangelio de las vitaminas". Sabemos que evangelio significa "noticia feliz".

Queremos trascender el plano superficial de la gramática, que nos indica las formas de expresarnos (lo que decimos), y entrar en el reino de la lingüística.

~~La lingüística tiene mucho de psicología; es una ciencia del comportamiento porque considera la lengua como proyección del sujeto hablante y se adentra en sus dinamismos creativos; no se contenta con los productos y se pone a escudriñar los procesos.~~

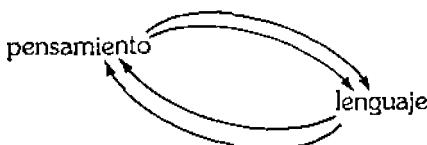
Muchas personas no piensan en ello, pero el habla es tal vez la única función cuya esencia es creativa: todos los días estamos creando por el solo hecho de estar hablando.

Se puede reconocer en el lenguaje un doble nivel de creación: La creación social que implica el haber inventado la lengua (el francés, el inglés, el ruso...), y la creación individual de cada hablante.

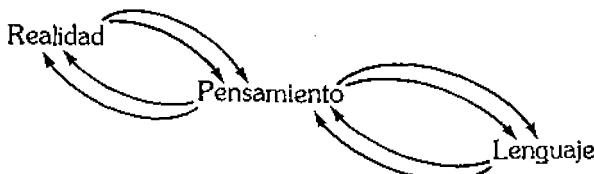
Por lo general, las personas muy creativas tienen un vocabulario abundante y variado, y una sintaxis fina. "Las personas creativas no sólo tienen un rico vocabulario sino que también saben cómo manejar las palabras efectivamente".¹

El lenguaje externaliza la mente; es nuestro pensamiento que sale de nosotros a través de la voz, o de la pluma; es el espíritu materializado.

Hay una influencia mutua y una causalidad circular:



Y en forma más completa, se incluyen los tres planos:



¹ E. Raudsepp: *Imaginación creativa*. Selector, México, 1990, pág. 36.

El lenguaje refleja la realidad y crea la realidad. Tenemos que suscribir de lleno la tesis de Benjamín L. Whorf, en el sentido de que las categorías gramaticales de una lengua determinan en quienes la hablan la manera general de concebir el mundo.

La estructura de nuestro pensamiento y de nuestra acción sobre el cosmos (= creatividad) está condicionada por nuestro lenguaje. "Language may not determine the way we think, but it does influence the way we perceive".²

Publio Terencio Varrón, el célebre gramático latino de la época de Julio César, solía decir; "Quien entiende bien las palabras entiende bien las cosas".

Recientemente nuestro erudito mexicano Andrés Henestrosa observaba el poder modelador del lenguaje: "... porque mientras las cosas no tienen nombre, es como si no existieran".

Aparte de que el lenguaje es el más sólido y claro enlace de una comunidad con su pasado, es también el primer signo inequívoco de la emergente racionalidad de nuestros remotos ancestros, el dinamismo motor desde los abismos del primate hasta las alturas del homo sapiens.

Pero el hecho de que los seres humanos utilicemos el lenguaje no implica que lo comprendamos a fondo. A muchos les sucede lo que a un niño de dos años con un aparato de televisión: es capaz de oprimir el botón que la pone en marcha, o el de cambio de canal, pero no comprende ni de lejos la naturaleza de la televisión.

El lenguaje empaqueta información, y con ello la hace manejable. Pero hay muchas palabras que son durante toda la vida, para muchos, cajas negras, selladas y enigmáticas. No olvidemos el reverso de la medalla: las palabras funcionan como pautas y paradigmas que tienden a convertirse en moldes rígidos; y cambiar paradigmas llega a ser tan difícil como inventar palabras nuevas o dar a una palabra un sentido del todo nuevo.

Quien se toma el trabajo de abrir los paquetes lingüísticos se abre el camino para entender los procesos mentales y para manejar con mayor agilidad la expresión y sacar partido de las riquezas potenciales de la lengua.

Por fortuna contamos con valiosos aliados para la aventura fascinante de desarrollar la creatividad lingüística: la metáfora, los sinónimos, la expresión lúdica, los paralelos interlingüísticos, etcétera.

² D. Crystal: *The Cambridge Encyclopedia of language*. Cambridge University Press, 1989, pág. 16.

La metáfora es el núcleo y quintaesencia de la creatividad lingüística. La metáfora crea porque asocia, combina y sintetiza. No olvidemos que la palabra griega meta-fora corresponde punto por punto a la latina trans-ferencia.

Los sinónimos, con su poder de sugerir nuevas percepciones, nos abren insospechadas perspectivas de descubrimiento, y nos ayudan a captar matices finos y suggestivos.

Los aspectos lúdicos son por ejemplo los dobles sentidos, los chistes, los refranes, los retruécanos, los acrósticos, los anagramas, las paradojas, y muchos otros juegos de palabras, tales como los palíndromos, los crucigramas, los trabalenguas. Jugar con las palabras, cosa impensable en los animales, es una actividad humana universal. Como quien dice, ellos nunca y nosotros siempre.³ Muy significativo es que la palabra latina *jocus* (= juego) se haya conservado en inglés para indicar los juegos verbales: *jokes*.

Los paralelos interlingüísticos fertilizan la mente a través de comparaciones de una lengua con otra, destacando analogías entre los recursos semánticos y entre los sistemas de connotaciones propios de las diversas lenguas, y haciendo de la traducción un método heurístico, no meras transposiciones mecánicas.

Por ejemplo, si ponemos la palabra castellana *eficiencia* frente a la francesa *rendement*, veremos que los modos de connotar son bien diferentes. En el primer caso, *ex + facere* = hacer salir algo; en el segundo, *reddere* = devolver.

La importancia de las palabras es tal que dentro de una misma lengua la elección de una palabra enfoca el pensamiento en una dirección, y otra palabra poco diferente lo llevaría por otros caminos.

Se pueden realizar muchos ejercicios en este campo verbal. Pero que quede claro: el presente capítulo de creatividad en la expresión verbal no quiere ser un taller de redacción; es menos pragmático y más profundo que eso; quiere introducir al lector hacia los resortes psicológicos, más íntimos de la conducta verbal. No actuamos aquí como quien enseña a alguien a operar una computadora determinada, sino como quien explica los principios por los cuales funcionan las computadoras.

³ Unos pocos ejemplos de usos lúdicos del lenguaje: Una empresa editorial se llama "Círculo cuadrado". Santa Teresa de Jesús se molestaba por las minucias de la vida cotidiana y exclamaba: "que muero porque no muero". Un poeta moderno nos habla de "el sonido del silencio"... Dos anagramas en inglés: mother in law = woman Hitler; revolution = to love ruin.

Un palíndromo célebre en nuestro idioma: "Dábale arroz a la zorra el abad" (leído de atrás para adelante, dice lo mismo). Una antigua inscripción que significa: "Te aplasto, Roma, con mi mano desnuda; entreguen los dardos y escóndase", fue redactada así, en elegante latín: TETE RORO MAMA NUNU DADA TATE LALA TATE. Es evidente la intención lúdica del anónimo autor.

Dispuesta para ser fácilmente entendida, la frase reza: Te tero Roma manu nuda; date tela, latete.

Las empresas poderosas inventan palabras y los países poderosos inventan formas sintácticas y semánticas. Los débiles e inhibidos no se atreven a ello. "Imperio hace lengua", reza sentenciosamente Antonio de Nebrija, el clásico español.

Ya que es tan importante la creatividad lingüística, y teniendo en cuenta que para muchos ahora creatividad significa sobre todo lo plástico y lo figurativo, daremos especial importancia al tema de este capítulo.

EJERCICIOS

1. Discutan si los siguientes enunciados denotan hechos o sólo puntos de vista: "Con la actual y creciente globalización de los mercados (GATT, TLC, etcétera), las transacciones comerciales internacionales pueden ser estorbadas y dañadas por no tomar en cuenta las necesidades lingüísticas de los clientes".
2. Definan por escrito las siguientes palabras españolas de uso común:

pólvora	dinamita
faringe	laringe
bronquios	branquias
impresionismo	expresionismo
lúgubre	óbrego
eléctrico	electrónico
caloría	
logaritmo	
anhídrido	

Comparen luego sus definiciones con las precisas del diccionario. Fácilmente deducirán que nuestro conocimiento de nuestra propia lengua es muy imperfecto, y que nos queda mucho camino por recorrer. Afinar el manejo de la lengua materna es tanto como educar y elevar el espíritu y disponerlo a originales aventuras.

3. Tome seis palabras al azar (nombres y verbos) y empleando las seis en cada caso, redacte:
 - a) Un cuento
 - b) Una noticia deportiva
 - c) Un anuncio de un producto comercial
4. Diseñe una tarjeta de presentación con sabor humorístico. Basta que dé el texto, sin dibujar.

5. Invierte un antirrefrán a partir de un refrán que escoja. (Ejemplos: para el refrán "Una imagen vale por mil palabras", pondría "Una palabra vale por mil imágenes"; para "No dejes para mañana lo que puedes hacer hoy", "No cierres hoy asunto que pueda esperar hasta mañana"; para "Vivir fuera del presupuesto es vivir en el error", "Vivir en el presupuesto es vivir en el error").
6. Ponga en su grabadora un disco de música mexicana y contemple al mismo tiempo un paisaje mexicano que le inspire. Redacte enseguida una página sobre uno de estos temas.
 - "Amo a mi patria"
 - "Las bellezas de mi patria"
 - "Los recursos potenciales de mi patria"
 - "El porvenir de mi patria"
7. Ponga la puntuación que corresponde para dar sentido a las siguientes palabras, sin alterar su orden:

"La mujer que espera Juan no vendrá porque está ocupado". **
8. Escriba un artículo titulado "El lenguaje es el principal vehículo del liderazgo. Los líderes del mundo son personas que saben hablar"
9. Buzón de temas. Se entregan dos papeletas a cada persona y se les pide que escriban, uno en cada una, dos temas sobre los que les gustaría oír una conferencia. Se doblan en cuatro y se ponen todas en una charola, revueltas. Los presentes se van parando por turno y pronuncian un minidisco improvisado (2 o 3 minutos) sobre el tema que les toca en suerte. Terminada la ronda el grupo da retroinformación a cada uno.
10. Con la palabra "generación" constituida con diez letras (tipos) móviles forma más de 230 palabras castellanas empleando algunas letras (tipos) de esta palabra. ***
11. Forme cinco frases con palabras del ejercicio anterior. Tiene que poner siquiera cuatro de esas palabras en cada frase.
12. Cite muchos nombres de persona que no lleven ninguna de las letras del nombre CARLOS. Se puede restringir a sólo nombres masculinos, o bien, dejar abierto a los femeninos.
13. Palabras activadoras. El instructor da un nombre que designe una clase de objetos (por ejemplo: mueble, herramienta, flor, país). En ronda, los participantes van pasando a escribir en un rotafolio un nombre de la clase señalada. En el primer ejemplo podrían ser: silla, mesa, armario, etcétera. En el segundo: martillo, cincel, garlopa, etcétera. Se intenta que la lista sea lo más larga posible.

14. Inventa nombres (marcas) para estos productos:

- Para un jabón de tocador muy fino
- Para una bicicleta de carreras

15. Inventa nombres (marcas):

- Para un nuevo refresco
- Para un nuevo tequila, muy fino y caro
- Para un nuevo tequila corriente y barato

16. Inventa nombres (marcas):

- Para el primer reloj fabricado en México
- Para la primera máquina de escribir diseñada en México
- Para los primeros automóviles totalmente mexicanos, y que se lanzan en tres modelos: grande (caro) mediano (precio intermedio) y chico (barato).

17. Asómese a la ventana un día de cielo tachonado con diversos fenómenos atmosféricos. Asigne nombres a algunas nubes; nombres curiosos, originales, pintorescos, sugestivos, bien atinados.

18. Para motivar al análisis lingüístico y a la toma de conciencia de los elementos léxicos y de la riqueza casi infinita de sus posibles combinaciones, ayuda mucho concentrar la atención en palabras que tienen un elemento común. Por ejemplo, aquí tiene pares de palabras. Las de cada par provienen de una misma raíz, a la que se añadió algún prefijo, sufijo u otro componente. Pero coinciden en el significado básico. Encuentre en cada par el común denominador semántico, además del sentido particular:

Nota: Muchas veces un sencillo prefijo crea un nuevo sentido para una palabra latina o griega. Los prefijos más comunes son las preposiciones. Son latinas: ad, a = hacia, junto a; ex, e = desde, fuera de; cum, co = con, junto con; sub, so = debajo; inter = entre; in = en, dentro; in = sin; pro = hacia delante, en vez de. Son proposiciones griegas: syn, sy = con, junto con; para = a un lado, dia = a través de; ana = hacia arriba, parte por parte; hypo = debajo; etcétera.

in-quisión	ad-quisión
ac-cidente	oc-cidente
pro-stitura	in-stituto

19. Encuentre el común denominador de estas palabras que tienen una raíz común; intente comprenderlas con base en sus componentes:

de-cisión	circun-cisión
em-presa	sor-presa
com-putación	re-putación

20. Señale la creación semántica de las palabras de cada renglón que tienen un común denominador:

en-señar	di-señar
con-ferencia	circun-ferencia
uni-versidad	ad-versidad

21. Haga otro tanto con las siguientes palabras:

inter-rupción	cor-rupción
pro-gresivo	a-gresivo
sim-bólico	dia-bólico

22. Haga otro tanto con estas palabras:

pará-lisis	aná-lisis
micro-scopio	epi-scopal
sin-taxis	taxis

23. Haga otro tanto con estas palabras:

sin-agoga	ped-agogo
tesis	tesoro

Nota: Las palabras de los primeros renglones son latinas; las de los últimos seis (a partir de simbólico) son griegas.

24. Analice las siguientes palabras que tienen un elemento común y estudie las variaciones semánticas y la creatividad lingüística implicada:

- a-sistir, con-sistir, de-sistir, ex-sistir, in-sistir, per-sistir, re-sistir, sub-sistir (del latín sistere = poner, establecer, estar)
- in-minente, e-minente, mansión (del latín manere, mansum permanecer, quedarse)
- estereo-tipo, estereo-fónico, col-ester-ol (del griego: stereos = sólido)

25. Análogo análisis para:

- eco-logía, eco-nomía, ecu-ménico, (del griego ekos = casa)
- agoniz-ante, prot-agonista, ant-agonismo (del griego agonizein = combatir)

26. Análogo análisis para:

- crítica, criterio, crisis, hipó-crita (del griego krinein = separar, juzgar)
- com-petencia, a-petito, im-petu, re-petición (del latín petere = dirigirse a)

27. Ronda de fluidez verbal. El instructor dice una palabra de cuatro letras; el que está a su derecha la cambia en otra también de cuatro letras, *alterando una sola de sus letras*; y así sucesivamente hasta terminar la ronda.

Por ejemplo, palabra inicial: AROS; segunda persona: años - tercera persona, amos - cuarta, amor - quinta, amar - sexta, atar - séptima, ajar - octava, arar - novena, orar - décima, oral - undécima, oval - duodécima, aval - décima tercera, anal; etcétera.

Sólo se admiten palabras castellanas; aquí no se vale inventar. (Hay que notar que no cualquier palabra se presta bien para este ejercicio.)

28. Invente (o inventen en grupo) algún refrán sobre algún tema interesante de la vida: por ejemplo, el amor, el trabajo, el éxito, los amigos, la religión, las clases sociales, las mujeres, los niños.

29. Invente una fábula donde, por supuesto, los animales hablen.

30. Componga dos breves relatos destinados a crear actitudes ecológicas:

- En niños de diez años de un colegio elitista
- En adultos de clase pobre y marginada

- 31) El instructor escribe en papeletas, uno en cada una, nombres de oficios y roles sociales. Por ejemplo: presidente de la República, líder obrero, jefe de la policía, rector de la universidad, Señorita México, Miss Universo, arzobispo de México, cura rural, turista gringo, turista japonés, estudiante de preparatoria.

Hace tantas papeletas como participantes haya. Puede ponerlas todas revueltas en una caja, o bien, dar una a cada uno. Pide que pasen de dos en dos frente al grupo e improvisen diálogos personificando a quienes indican las papeletas.

32. Improvisen diálogos de una persona del grupo con una persona imaginaria que el instructor asignará. Estos personajes imaginarios podrán ser figuras históricas; por ejemplo: Conversará con Julio César, o con Napoleón, o con Hitler, o con Jesucristo...

33. Escriba las cinco palabras más opuestas a la palabra creatividad.

34. Escriba las cinco palabras más afines a creatividad.

35. Escriba encabezados de periódico, de cuatro palabras cada uno, cuyas palabras empiecen con las siguientes letras:

- 1) A E I O
- 2) A B C D
- 3) E I O U

(Un ejemplo del primer caso: Abundan extranjeros indocumentados ociosos.)

Si se trabaja en grupo, el ejercicio puede manejarse como concurso de rapidez.

36. Busque varias palabras para expresar cada uno de los siguientes conceptos; puede recurrir al diccionario.

— bonito — feliz
— feo — mediocre

37. Busque varias palabras que expresen lo mismo, o casi lo mismo que:

— impactante — exitoso
— contento — inhibido

38. Busque varias palabras que expresen lo mismo, o casi lo mismo que:

— soberbio — torpe
— tonto — falso

39. Siete personas, o siete subgrupos, escriban comentarios sobre "el Sol y los seres humanos" desde diferentes puntos de vista, por ejemplo:

— Científico (físico-químico)
— Filosófico
— Religioso
— Poético
— Psicológico
— Social
— Económico

40. Análogamente, escriban comentarios de una página sobre "El hombre ante la muerte", desde los siguientes ángulos:

— Antropológico
— Teológico
— Jurídico
— Médico
— Psicológico
— Filosófico
— Económico
— Poético

41. Tomando por su orden las letras de la palabra "creatividad", escriba un acróstico con once reglas sobre cómo ser más creativo.

- .42. Sin consultar el diccionario, haga una lista lo más larga que pueda de palabras que empiecen con:
- Di...
 - Tre...
43. Análogamente, sendas listas de palabras que terminen en:
- il
 - ol
44. Y también listas de palabras terminadas en:
- ed
 - no
45. Complete las siguientes frases con analogías sugestivas y pintorescas:
- Echar basura en las calles es como...
 - Hacer durante años un trabajo que nos repugna es como...
46. Complete asimismo:
- El ausentismo laboral es como...
 - Manejar en la ciudad a exceso de velocidad es como...
47. Mencione tres títulos para películas que podrían ser éxitos de taquilla en nuestro país.
48. Invente títulos o epítetos que dignifiquen y revaloricen las siguientes ocupaciones:
- Chofer de camión
 - Pintor de brocha gorda
 - Carpintero
 - Herrero
- (Es una tarea análoga a la que se realizó al pasar de peluquero a estilista" y de mozo a "empleado de intendencia")
49. Invente nuevos títulos o epítetos, es decir, etiquetas verbales sugestivas para:
- Barrendero
 - Taxista
 - Albañil
 - Plomero

50. Conociendo el elemento común, que va entre paréntesis, de las palabras de cada renglón, explique las creaciones semánticas:

capo capitán

capítulo

de-capitar (caput,
cápitis = cabeza)

lápiz

lapidario

di-lapidar

trofeo

trópico

(lapis, lápidis = piedra)

helio-tropo foto-tropismo
(tropos = cambio, victoria)

51. Explique las variaciones semánticas subyacentes:

e-jecutar

e-jecutivo

e-xequias séquito

(sequor, sequutus sum = seguir)

muestra

de-mostración

monstruo

(monstrare = mostrar)

moda

modo

có-modo

modelo

modesto

moderado

(modus = modo, manera)

52. Explique las variaciones semánticas:

a-péndice

in-dependencia

péndulo

(pendere, pensum = colgar)

re-sidente

pre-sidente

pre-sidiario

(sedere = estar sentado)

estúpido

estupendo

estupe-facto

(stupere = quedar boquiabierto)

in-versión

con-versión

sub-versión intro-versión

(vértere, versum = voltear, volverse)

Note que la primera palabra de este último renglón se usa en finanzas y en física, la segunda en religión, la tercera en política y la cuarta en psicología.

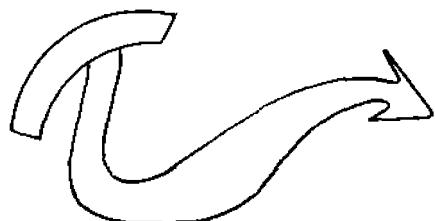
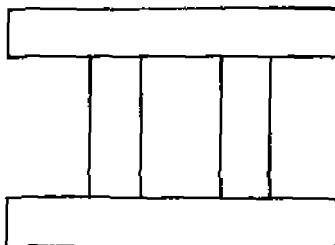
53. Escriba un cuento original involucrando personajes como a Blancanieves, los Enanos, Pinocho y don Quijote.

54. Sintetice el cuento de "El Principito" en 30 palabras exactamente.

55. Invente un desenlace muy diferente del que dio Saint Exupery al cuento de *El Principito*.

56. Invente un juego para aprender nuevas palabras y/o para conocer mejor sus significados.

57. Invente un nombre para cada una de estas figuras.



58. Escriba un cuento sobre el perrito y el changuito que podían volar.
59. Escriba un cuento sobre los ratones que llegaron a concertar un Tratado de paz con los gatos (o con un gatote).
60. Haga una lista de muchas palabras, varias docenas, que terminen en -ismo.
61. Dé nuevos nombres a las siguientes creaciones:
- La Biblia
 - La torre Eiffel
 - El Museo del Louvre
62. Invente nuevos, y mejores, nombres para:
- La Estatua de la Libertad
 - El Vaticano
 - La Organización de las Naciones Unidas
63. Sugiera nombres interesantes y sugestivos para una asociación cultural destinada a promover la creatividad en nuestro país.
64. Elabore definiciones humorísticas de:
- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> — Suegra — Adolescente — Japonés | <ul style="list-style-type: none"> — Marido — Jefe — Solterona |
|--|---|
65. Elabore definiciones humorísticas de:
- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> — Matrimonio — Gringo — Jubilación | <ul style="list-style-type: none"> — Policía — Cura párroco — Diputado mexicano |
|--|--|
66. Exprese con una sola palabra compuesta, tal vez inventada por usted:

- Una cena en la que cada uno lleva su comida
- Una comida hecha con lo que quedó del día anterior
- Una boda donde el hombre es muy rico y la mujer pobre

67. Exprese con una palabra:

- Un matrimonio entre compañeros de escuela y de profesión
- Un encuentro deportivo en el que al final los jugadores se dan de puñetazos y patadas

68. Exprese con una sola palabra:

- Un policía judicial muy honrado
- Un presidente que no se hace rico
- Una fiesta de 15 hombres y una mujer
- Una fiesta de 15 mujeres y un hombre

69. Cree una o varias metáforas originales para:

- La vejez
- La muerte
- La adolescencia

70. Elabore metáforas originales para:

- Una recién casada
- Un vendedor muy exitoso
- Un marido borracho consuetudinario

71. Cree metáforas originales para:

- Una esposa incontentable
- La economía de su país
- Su vida

72. Piense el título de una novela que sería best seller:

- En México
- En Estados Unidos
- En Japón
- En Rusia
- En el Vaticano

Trate de prever y perfilar las reacciones de los respectivos públicos lectores.

73. Busque en alguna enciclopedia diferentes nombres para diversos:

- Tipos de letras
- Picos de aves
- Nudos
- Mariposas
- Peces

Bautice con un nombre adecuado a los que aún no lo tengan; si hace falta invente nombres. (Ejemplo: el Diccionario Larousse nombra e ilustra gráficamente las siguientes cruces: egipcia, griega, gamada, latina, de san Antonio, de san Andrés, de Lorena, de malta, trebolada, potenzada, ancorada, papal.)

74. Escriba para niños de 8-9 años un cuento que incluya:

- Un policia - Una alberca - Un perrito - Una medicina

75. Evoque diez chistes que jueguen sobre dobles sentidos y equivocaciones. Tenga en cuenta que equi-vocar (palabra afín a equi-librio, equi-valencia, equi-látero) significa "llamar igual a dos cosas no totalmente iguales".

Luego invente un chiste nuevo, también utilizando palabras equívocas.

76. Suponga que es dirigente de una sociedad ecologista. Escriba una carta al director de la UNESCO sobre temas ecológicos de su localidad. Trate de interesarlo en grande.

77. ¿Cómo le describiría, con palabras, a un ciego de nacimiento, la diferencia entre el blanco y el negro?

78. ¿Cómo le describiría, con palabras, a alguien que jamás los hubiera probado, la diferencia entre el cognac y el whisky?

79. ¿Cómo le describiría, con palabras, a quien no los conociera, la diferencia entre el olor de las rosas y el de los claveles?

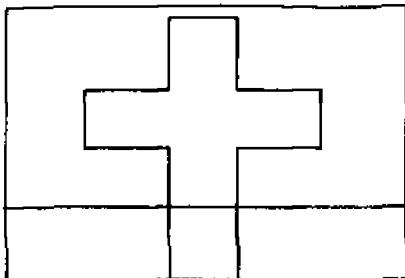
80. Busque mejores términos para los siguientes conceptos; trate de ser original:

- | | |
|-------------------------|-------------|
| — Cuñado | — Cáncer |
| — Empleado de confianza | — Funerales |
| — SIDA | — Ataúd |
| — Cárcel | — Quiebra |

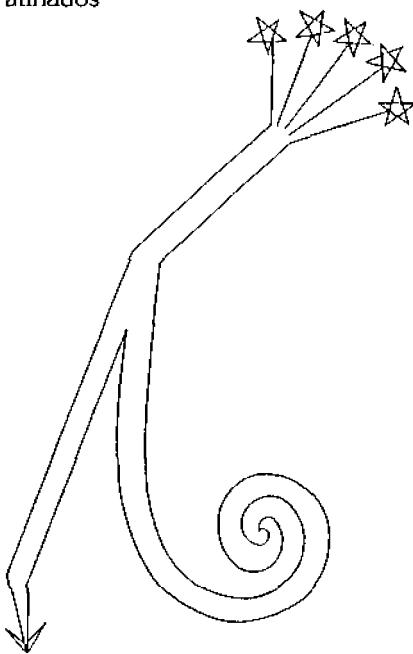
81. Busque términos alternativos; si puede mejores para:

- | | |
|---------------|----------------|
| — Invernadero | — Muerte |
| — Madrastra | — Papa |
| — Nuera | — Cura párroco |

82. Escriba varios pies de grabado que puedan ponerse para esta figura:



83. Busque tres títulos atinados para esta figura:



84. Con base en la palabra "caso", escriban todas las que puedan formarse intercambiando sus cuatro letras.**
85. Asimismo, formen muchas palabras con las letras intercambiadas de la palabra "amor".**
86. Determinen el sentido y el mutuo parentesco de las palabras de cada renglón, sabiendo que se remontan a un mismo origen, es decir, que comparten una misma raíz:
- re-parar pre-paración em-perador dis-parate (parare = disponer)
 - tensión ex-tensión tienda in-tento ex-tensión (tendere, tensum = tender, desplegar)
 - vocal vocación voceador in-vocar con-vocar equi-vocarse (vocare = llamar)

87. Pongan en relieve las creaciones léxicas y semánticas implicadas en cada renglón:
- puesto su-puesto pre-su-puesto im-puesto su-positorio (pónere, pósitum = poner)
 - prín-cipe prin-cipio muni-cipio parti-cipio anti-cipo prin-cipal (cápere = tomar)
 - de-creto con-creto dis-creto se-creto (cérnere = distinguir)
88. Aquí tiene ejemplos de fusiones semánticas, en que una misma palabra o palabras llevan al mismo tiempo dos sentidos. Léalas atentamente y busque otros ejemplos de lo mismo:
- En nuestro transporte de carga todo *marcha* sobre ruedas
 - *Estamos unidos mexicanos*
 - Aurrerá sí cumple... 25 años de servir al público mexicano
 - (Caricatura del ex regente Camacho Solis, en *Proceso*, junio de 1991). Su campaña *egológica*
 - Offset multicolor dando desde 1944 la mejor *impresión*
 - Pagan justos por *fumadores*
 - Banrural es *bandidal*
 - Iusacell: la *selección* nacional (con una foto del entrenador César Luis Menotti)
 - La *puntualidad* de Aeroméxico está por los cielos
 - Zwantojo está en la tienda Zwan
 - Diconomice: DICO (colchones) es diconomía
 - Piojo por piojo y liendre por liendre
 - Llanta Clos llega a Firestone
 - (El reportero a la artista despampanante) —¿Cuál ha sido el papel más importante de su vida? —Higiénico Kleenex.
89. Escriba un breve artículo que comente las palabras del presidente de Checoslovaquia Vaclav Havel en su visita a México: "Las palabras son más poderosas que las armas químicas".

90. Identifique y explique el común denominador semántico de las palabras de un mismo grupo:
- levantamiento - e-levar - a-liviar - leve (latín levis = ligero)
 - dinamita - dinamo - aero-dinámico (griego dynamis = fuerza)
 - verso - versátil - vértice - vertical - di-vertido - re-versa - con-vertidor in-vertir ad-vertir di-versidad ad-versidad uni-versidad sub-versivo (latín vértere, ver-sum = volverse, voltear)
91. Identifique y explique el proceso creativo que llevó a formar estas palabras:
- re-prender com-prender - sor-prender - em-prender - sor-presa - em-presa (latín prehéndere = atrapar)
 - vía ob-vio tri-vial vialidad viático en-viar (latín via = camino)
 - a-fecto e-fecto de-fecto per-fecto in-fecto con-fección (latín fácere, factum = hacer)
92. Identifique y explique el proceso creativo que llevó a estas palabras:
- tienda a-tender pre-tendiente tendencia a-tención (latín tendere, tensem = tender, estirar)
 - di-ferencia de-ferencia in-ferencia circun-ferencia con-ferencia pre-ferencia trans-ferencia inter-ferencia (latín ferre = llevar)
 - novia novela novicia novato re-novación in-novador (latín novus = nuevo)
 - plato platón plátano plaza plata (griego platys y latín platus = ancho)
93. Identifique y explique el proceso creativo que llevó a estas palabras:
- sim-bólico dia-bólico meta-bólico ém-bolo sím-bolo (griego ballein = poner)
 - péndulo pensar re-com-pensar ex-pendio ex-pensas (latín pendere = estar colgado)
 - portátil im-portancia de-porte re-portaje so-porte com-portamiento (latín portare = llevar)
94. Escriba con rapidez seis frases de cuatro palabras con cuatro letras cada palabra. Si se trabaja en grupo, háganlo en plan de competencia, a ver quién termina antes.
95. Dé en cuatro minutos tres o más sinónimos para cada término:
- Corriente
 - Arrogante
 - Velocidad

96. Dé tres o más sinónimos de:

- Maldad
- Emocionante
- Pereza

97.) Escriba un relato sobre "Europa y el Nuevo Mundo", ubicándose en el año 1600 y suponiendo que Colón naufragó en septiembre de 1492, yéndose a pique toda su flota, sin que nadie volviera a saber ya nada de él.

98. Tome encabezados del periódico de hoy y redúzcalos a la mitad de las palabras.

99. Formule un consejo a vendedores profesionales. Haga que cada palabra del mismo empiece con la letra "a".

100. Encuentre palabras y frases que expresen aproximadamente lo mismo que:

- | | |
|-------------|---------------|
| — Habil | — Malo |
| — Eficiente | — Absurdo |
| — Valiente | — Interesante |
| — Pedante | — Seductor |
| — Fuerte | — Corrupto |

Comente cómo los sinónimos enriquecen nuestras percepciones y nos abren caminos hacia descubrimientos.

101. Aporte ocho o más palabras que terminen en -puesto.

102. Igualmente, palabras que terminen en -sistir.

103. Igualmente, palabras terminadas en -ista.

104. Tome conciencia del lenguaje sexista o sexismó lingüístico. Observe cómo el lenguaje refleja y ayuda a mantener actitudes sociales dispares hacia los hombres y hacia las mujeres. Por ejemplo: Juana Pérez llega a ser viuda de Ruiz; pero Luis Ruiz nunca será viudo de Pérez.

- Ella al casarse es "de Ruiz"; pero él no es "Luis Ruiz de Pérez".
- Ella es señora o señorita; él no es señor o señorito; es decir, ella al presentarse declara asuntos privados como su situación conyugal, y él no.
- Si hay 20 mujeres y un hombre, no se dice "ustedes están cansadas".
- Si hay una o 100 mujeres en un grupo de hombres, se dirá "cansados".
Proponga mejoras en el lenguaje a este respecto.

105. Palíndromo es una palabra o frase que se lee lo mismo de derecha a izquierda que de izquierda a derecha.

Invente un palíndromo, aunque sea breve (Recuerde el más conocido en nuestra lengua: dábale arroz a la zorra el abad.)

106. Describa y explique las creaciones semánticas y fonéticas implicadas en las siguientes palabras:

- co-ito, circu-ito, tráns-ito, éx-ito, com-icio, súb-ito (latín ire, itum = ir)
- idio-ta, idio-ma, idio-sincrasia (griego idios = peculiar, propio)

107. El instructor pasa un anuncio de TV sin el correspondiente sonido. Se hace un concurso para ver quiénes de los presentes, a partir de la sola imagen, logran reconstruir ("adivinar") el texto hablado acercándose lo más posible al original. Luego se pasa el anuncio con su sonido.

108. Invente un encuentro y un diálogo de dos personajes famosos y distantes entre sí. Por ejemplo:

- Personajes históricos de dos épocas diferentes: Julio César platica con Napoleón, Cleopatra platica con María Antonieta, santa Teresa platica con Liz Taylor
- Personajes de novela: Don Quijote platica con El Principito...

109. Escriba cartas a personajes famosos de la historia o de la literatura. Por ejemplo, a Don Segundo Sombra de Ricardo Gúiraldes, a Preciosa, de *La Gitanilla* de Cervantes, a Marianela de Pérez Galdós, a Pepita Jiménez de Juan Valera.

110. Escriba un cuento con este tema: Una gran asamblea de animales en donde muchos se quejan de las desigualdades y discuten la creación de una sociedad animal igualitaria.

111. Escriba un diálogo entre:

- Un asno y un perro
- La casa y el coche familiar

112. Redacte un diálogo entre:

- El plato y la sopa
- El libro y el escritorio

113. Escriba un diálogo entre:

- Un zapato y un reloj
- Una nube y un monte solitario

114. Lea un artículo de periódico o de revista... Formule su mensaje esencial en tres renglones.
115. Escriba acrósticos con las siguientes palabras:
- Libertad
 - Responsabilidad
116. Realice un par de entrevistas hipotéticas a dos personas destacadas. Para cada una escriba tres posibles encabezados, suponiendo que las publicará un periódico de gran tiraje.
117. Den ejemplos de creaciones lingüísticas consistentes en extensiones del campo semántico. Por ejemplo, cuando se habla de navegación *aérea*, de mareo *en aviones*, de plumas para *escribir*, etcétera. Señalen alternativas, es decir, inventos de palabras nuevas para las realidades nuevas.
118. La pareja formada por Walter y Helen deciden combinar sus nombres para formar el nombre de su hijo y lo llaman Wallen. Invete combinaciones análogas para sus hijos o para otras personas.
119. Analice las siguientes creaciones léxicas y semánticas. A partir de ellas invente alguna otra palabra nueva:
- ornato ornamento ad-orno sob-orno (latín ornare = arreolar, embellecer)
 - crisis crítica criterio hipó-crita (griego krinein = distinguir, juzgar)
 - tesis hipó-tesis pró-tesis biblio-teca (raíz griega te = poner, colocar)
120. Busque analogías pintorescas y brillantes y con ellas complete los siguientes enunciados:
- Un viejo aprendiendo a nadar es como...
 - Un coche fino nuevo y fuertemente chocado es como...
 - Una monja corriendo en moto a toda velocidad es como...
 - Una nueva rica fea y altanera es como...
121. Enumere todos los nombres de mujer que pueda recordar en dos minutos, y que no tengan las letras de la palabra Juana.
122. Escriban artículos, o bien, pronuncien minidisursos de dos minutos, sobre este tema: "El lenguaje suele ser el primer vehículo del liderazgo".
123. Sintetice en exactamente 40 palabras cada una:
- La vida de Jesucristo
 - La novela del Quijote

124. Escriba un cuento original con estos personajes: Blancanieves; los 7 Enanos; Pinocho; las Tortugas Ninja.
125. Invente un refrán para cada tema:
- La política
 - La política en México
 - Las mujeres
 - La mujer mexicana
 - Los ministros religiosos
 - El alto clero mexicano
126. En 15 segundos reacomode estas palabras para que resulte una frase: vivo la ser obra un creación comparable una concepción de de es a la arte**
127. Escriba tres frases poéticas cuya última palabra sea:
- Para la primera: risa
 - Para la segunda: vida
 - Para la tercera: Dios
128. Propóniga eufemismos originales para:
- | | |
|---------------|---------------|
| — Moribundo | — Desahuciado |
| — Secuestro | — Drogadicto |
| — Muy anciano | — Madrastra |
| — Divorcio | — Quiebra |
129. Agrupe y mezcle para que formen una palabra de ocho letras cada una los siguientes pares:
- | | |
|--------|--------|
| — Reja | nabo |
| — Gane | eros |
| — Allí | amor |
| — Cure | nado |
| — Ante | cura** |
130. Busque términos mejores para:
- Quemacocos
 - Empleado de confianza
 - Sindicalizado
 - Sepulturero
 - Verdugo
 - Derrota

131. Imagine: El gobierno ha decidido dividir en dos uno de los grandes estados de la República. Usted diga cuál será. Encuentre los nombres para los nuevos estados.
132. Componga un eslogan que promueva y venda la máquina para tender camas que se menciona en el capítulo 9 de este libro.
133. Reformulaciones y paráfrasis. Presente el instructor algunas frases o enunciados. Redáctenlos de modo que no usen ninguna palabra de la redacción original.

RESPUESTAS

7. La mujer: ¿qué espera? Juan no vendrá porque está ocupado.
10. acero, acerino, acre, agrio, anegó, ano, aire, arce, arco, aré, are, arengó, arengo, argón, aro, aró, cae, caer, Caín, cagó, cago, can, canino, cano, cargo, cargó, carne, caro, cegar, cena, cenar, ceno, cenó, cera, cero, cerní, ciego, cien, cieno, ciénega, cierne, cine, Ciro, coa, coge, coger, córnea, cráneo, crea, cree, creí, creo, creó, cría, crío, con, conga, crié, crín, Cora, Corina, eco, ego, en, enano, encargo, encargó, encarno, encarnó, encaro, encaró, encera, encero, enceró, encoge, encoger, encona, enconar, encone, ene, enero, engarce, engrane, engrano, engría, engríe, engrío, engrió, Enoc, era, ergio, gane, gané, gano, ganó, gene, Genaro, genera, genero, género, genio, energía, gerencia, gira, gire, giro, giré, giró, goce, gocé, gran, grano, greca, ignoro, ignora, ignore, ignoré, ión, ir, Irá, Irán, Irene, nace, nacer, nació, nación, naco, nací, nana, necio, necia, negar, negocia, negocie, nene, nena, neón, negación, negro, Neri, Nerón, Nereo, ni, nica, Nicea, niega, nina, no, Noé, non, Nicanor, oca, orca, orea, oreo, ora, oren, oran, ore, organice, organicen, origen, orgía, orín, orina, oriné, Onán, rancio, reacio, rica, rico, rocía, rocíe, roce, rocé, ronca, roi, roe, reí, reo, río, rió, recae, rie, ría, renace, renací, ración, racioné, racione, raigón, rengo, René, renco, renegó, rocín, roca, recaí, rin, ronca, rocían, rocién, reno, ron, reniego, reniega, rango, recoge, recogen, riego, riegan, riega, regó.
84. roce, caos, caso, saco, cosa, asco, ocas, coas.
85. amor, roma, ramo, mora, armo, Omar.
126. La creación de una obra de arte es comparable a la concepción de un ser vivo.
129. jabonera, generosa, amarillo, cuaderno, cuarenta.

8

EXPRESIÓN GRÁFICA

Nuestra época vive una explosión de la expresión gráfica: un diluvio de anuncios, letreros, cartelones, carteles (posters), logotipos, membretes, dípticos y trípticos, empaques de las más inimaginables formas, estilos, tamaños y colores. Nos atrevemos a decir que la publicidad es el máximo exponente de la retórica actual.

Se sabe que, por ejemplo, la portada de un libro puede ser pieza clave para su venta, y que una tarjeta de presentación o un folleto que anuncia y ofrece un servicio constituirán el impacto inicial y decisivo en el público consumidor.

Vivimos en un mundo de formas y colores cada vez más sofisticados y que se ha ido afinando y refinando por el tráfico de mensajes y por la comunicación moderna.

Parece que se cree a ciegas el adagio que reza: "Una imagen vale por mil palabras". Y la ciencia psicológica se une a la observación popular para confirmar que la mayoría de los tipos humanos, en el campo perceptivo somos visuales.

No es pues extraño que la creatividad gráfica sea una de las habilidades altamente cotizadas en nuestra época.

Pero no todo es moda del siglo XX; también a lo largo de la historia brilló en todo momento la creación gráfica, desde los tiempos remotísimos de las cuevas de Altamira en Europa y de los reinos de Sumer en Asia y de las primeras dinastías faraónicas en África.

Por otra parte, deben anidar en este terreno serios problemas de educación y de desarrollo: cómo explicar por ejemplo que, si bien el cien por ciento de los niños manejan la expresión gráfica al lado de la verbal (= dibujan y hablan), ¿cerca del 90% de los adultos siguen hablando pero ya no dibujan?, y si dibujan lo hacen como niños de once años.

La mayoría de la gente ni siquiera repara en la extraña paradoja. Pero algo debe haber por allí que atrofie las capacidades expresivas, en vez de impulsarlas.

El primer paso de la reeducación consiste en reaprender a mirar; no es lo mismo mirar que ver. Hay que despertar y vibrar al lenguaje fascinante de las formas. Podrá parecer paradójico, pero antes que la habilidad manual vienen las habilidades perceptivas: el dibujante dibuja antes con su cerebro y con sus ojos y con sus manos. Para comprender los resortes del dibujo, nos interesa más la mano cerebral que la mano periférica.¹

Hay que aprender a ver y mirar en nuevas maneras; a hacer que el control de la situación se desplace del hemisferio izquierdo al derecho; a superar los estereotipos. Sólo así podrá emerger nuestro estilo personal. Y no quedarse en la superficie, porque visualizar e imaginar son elementos clave de las habilidades gráficas.²

En suma, lo periférico depende de lo central, lo manual de lo cerebral, y lo externo se explica por lo más íntimo.

En principio, el dibujo más creativo es el más ex-presivo, en el sentido genuino (ex significa hacia fuera); aquel en el que los sentidos se agudizan y el yo se manifiesta; no el dibujo directivo o dirigido.

Tenga en cuenta que en el arte se busca una forma material para un valor que vive en el ser humano de modo espiritual. Acostumbre a su espíritu a buscar múltiples y variados medios de expresión.

Ofrecemos aquí ejercicios no convencionales, tales como el pintar con los dedos, con la mano desnuda (*finger painting*), que constituyen un medio de tomar conciencia de sí mismo, desinhibirse, hacer sintonizar el soma y la psique, ser uno mismo.

Trataremos de aflojarnos, soltarnos y tener vivencias del desplazamiento del "modo izquierdo" al "modo derecho", es decir, del modo racional al modo místico, del modo lógico al modo fantástico, del modo occidental al modo oriental, del yang al yin.

Los modernos estudios de neurología cerebral nos enseñan que el dibujo libre y original activa nuestro hemisferio derecho, tan poco atendido por el sistema escolar.

Incluimos para tal efecto ejercicios de dibujar de memoria, de copiar cosas colocadas boca abajo, de copiar cosas que nos muestran sólo en parte, de dibujar con la mano izquierda si somos diestros, y viceversa, etcétera.

¹ Cf Betty Edwards: *Drawing on the right side of the brain*. Tarcher, Los Angeles, 1979.

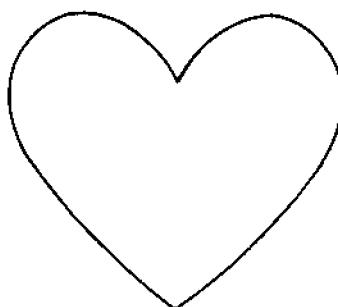
² Betty Edwards: op. cit. pág. 37.

EJERCICIOS

1. Lleve el instructor varias revistas ilustradas. Corte a tijeretazos algunas ilustraciones para hacer rompecabezas; tome tantos cuadros como subgrupos quiera formar. Revuelva todos los pedazos y póngalos sobre una mesa. Cada grupo tiene que ir entresacando las piezas de un mismo cuadro, y luego colocarlos hasta que quede armado.

Al final comenten entre todos la experiencia. Distingan: los aspectos perceptivos, el análisis, la síntesis, el ensayo y error, la interacción grupal.

2. El instructor reparte al grupo fotografías al azar, recortadas (enteras) de revistas ilustradas. Con ellas, pegadas en cartulinas, elaboren una historieta. Pueden poner frases como pies de grabado, o prescindir de ellas.
3. Lea el instructor, o bien entregue por escrito, un cuento. Pida que lo ilustren con fotos recortadas de revistas. Señale el número mínimo de ilustraciones que deben poner.
- 4) Haga un símbolo gráfico de usted mismo. Imagine que llega a otra comunidad extraña a la cual tendrá que integrarse, y que allí acostumbran dar a los nuevos la oportunidad de expresar mediante un dibujo quiénes son y cómo quieren ser percibidos. Ponga su símbolo en una cartulina grande.
5. Le dan esta figura:



Su tarea consiste en que represente, sin emplear otra cosa que números dígitos, este mensaje: "Un corazón sincero".**

6. El instructor reparte entre los asistentes cartulinas y plumones de colores. Les pide que con esos materiales expresen, sin palabras, qué es la comunicación.
7. Dibuje de memoria el rostro de un conocido que frecuenta mucho. Tenga en cuenta que el hemisferio derecho se especializa en reconocer estímulos visuales y, en particular, rostros.

8. Ponga su firma, muy grande, en una hoja de papel. Mírela como un dibujo, más que como un escrito. Analicela. Busque sus mensajes no verbales: ¿qué dice acerca de usted? ¿Cómo se proyecta en ella?
9. Dibuje un perfil humano que mire hacia la derecha. Luego otro simétrico que mire hacia la izquierda. Vea si logra hacerlos iguales, y si no, analice las diferencias. Luego vuélvalos a dibujar, pero trazando de abajo hacia arriba (es decir, empezando con la región del cuello y terminando en el pelo).
10. Ponga un cuadro volteado hacia abajo y cópielo así, de modo que su dibujo quede volteado hacia abajo.
11. Ponga un cuadro volteado hacia abajo y cópielo, pero colocado en su posición normal.
12. Imágenes de palabras. Con las siguientes palabras haga una imagen visual que refleje en algún modo la realidad correspondiente.

Ejemplos:**

AGUJER

R E L A J O

SUSTO

SOLIDEZ

Ago\$to al co\$to

En inglés:

**DANG R
E**

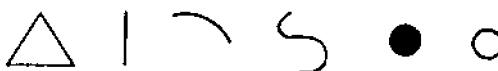
LK @ @ K

lovable



— Propongo algunas: amor, desastre, temblor, inundación, éxito, unión.

13. Dibuje varias cenefas o grecas utilizando sólo estos elementos.



Puede repetir las figuras cuantas veces quiera.

14. Dibuje grecas o cenefas con estos elementos y otros que usted desee:



15. Comente en qué sentido(s) puede ser cierta esta afirmación: "El arte no entra en el niño sino que sale de él".

16. Dibuje:

- Algo que le gusta mucho
- Algo que le disgusta

Si no se considera buen dibujante, haga esbozos o bocetos.

17. Dibuje:

- Algo que le da miedo
- Algo que querría hacer

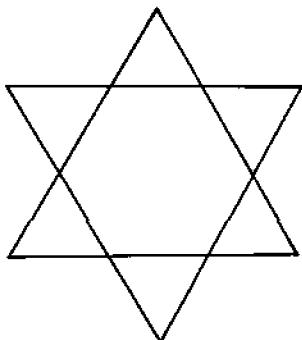
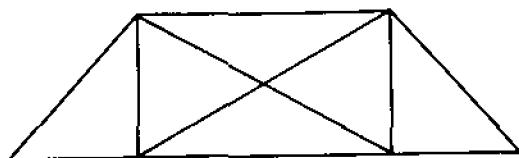
18. Dibuje:

- Algo que querría tener
- El camino de su vida

19. Pintura con la mano. Elabore sobre una cartulina un cartel sobre tema libre. Sus dedos le servirán de pinceles. Conviene que use líquidos viscosos, pastosos, de varios colores, y que los mezcle a su gusto.

20. Dibuje y pinte un mapamundi o globo terrestre, pero no en la forma convencional, sino de modo que queden en el centro las regiones polares. Usted decide si las del norte o las del sur. (Ejercicio útil para superar clichés y paradigmas.)

21. (Para desarrollar flexibilidad figurativa y aumentar su poder de análisis.) Descomponga las figuras como si fueran de piezas de madera agrupadas, y componga otras muchas a partir de sus elementos.



22. Identifique en su pasado la situación más feliz y la más infeliz que la haya tocado vivir. Represéntelas gráficamente en sendas hojas o cartulinas. Puede hacer pinturas, dibujos o simples bosquejos. Considere como opciones para ello: cuadros figurativos (concretos, descriptivos) o bien, composiciones simbólicas (abstractas). Comente sus dos cuadros con algunos compañeros.
23. Lea el instructor un cuento. Luego que los asistentes señalen la escena que mayormente les impactó o gustó e ilústrenla con un collage.
24. Invente otras tres firmas. Analice luego lo que distingue a la una de la otra, y los mensajes que tal vez descubriera un grafólogo.
25. En sólo dos minutos encuentre muchos modos de combinar entre sí estas cuatro figuras:

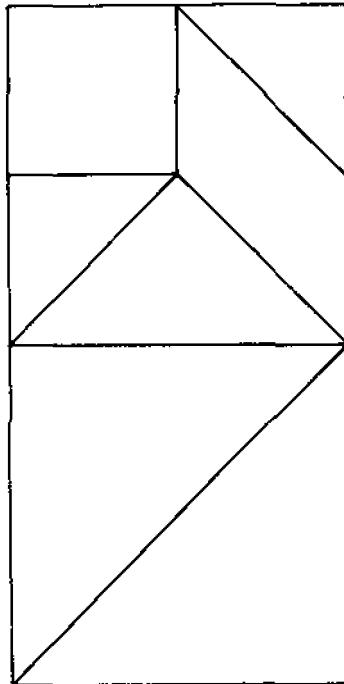


26. Una escalera está apoyada en el piso y en una pared vertical. Exactamente en el peldaño central de la escalera duerme un gato. La escalera empieza a deslizarse hacia abajo. ¿Qué trayectoria describe el gato, suponiendo que no se despierta? ¿Cómo lo sabe?**
27. Divida un triángulo rectángulo isósceles en tres partes de tal modo que luego reacomodándolas pueda formar con ellas un cuadrado.**
28. El escudo mexicano lleva como figura central un águila. Se objeta que un animal de presa no es el símbolo ideal para identificar a nuestro pueblo. Diseñe otro escudo mejor. (Lo importante es la nueva idea, no la realización técnica.)

29. Proponga un logotipo alternativo para su empresa, equipo deportivo o partido político.
30. Diseñe en 20 minutos algunas nuevas, y mejores, señales de tránsito.
31. Asimismo, diseñe algunos señalamientos útiles en un aeropuerto muy internacional. Por supuesto, sea original.
32. Dibuje a México; pero no sólo la reproducción del mapa físico, sino una representación de la nación. Hay campo abierto para su imaginación.
33. Trabaje con tangramas chinos.

Haga diversas figuras:

- Con las siete piezas
- Con las cinco de arriba

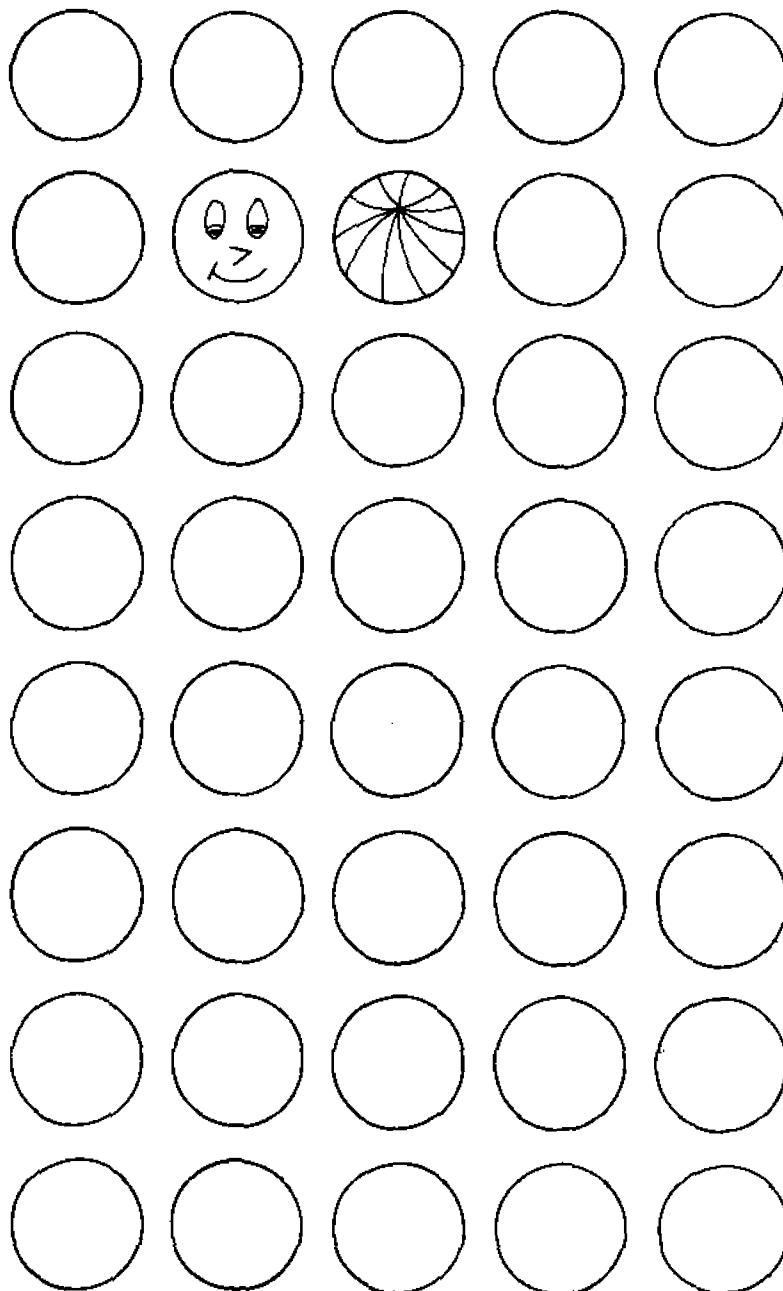


34. Dos hermanos decidieron participar en una carrera de 100 metros. El mayor ganó por tres metros. O sea, cuando el mayor llegó a la meta, el menor había corrido 97 metros. Decidieron correrla otra vez, pero ahora el hermano mayor iba a empezar 3 metros por detrás de la línea de salida.

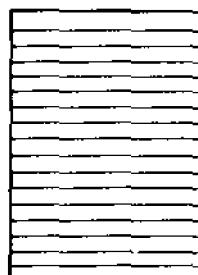
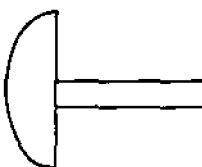
Suponiendo que los dos corrieron como la primera vez, ¿quién ganó esta vez?

Note: Un enfoque gráfico facilitará el manejo de este problema.**

35. Tome una hoja que contenga muchos círculos. En diez minutos convierta los más que pueda en otras cosas usando su pluma o lápiz.

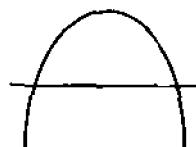
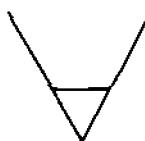
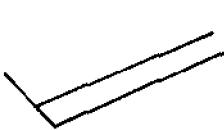


36. Figuras incompletas. Escoja tres de estas figuras:



Dé varias terminaciones para cada una. Dicho de otro modo, intégrelas en dibujos más elaborados que imagine, recuerde o invente.

37. En forma análoga a lo que hizo con el ejercicio anterior complete y complemente estos dibujos:



38. Hay tres palillos sobre la mesa. Conviértalos en cuatro sin añadir nada y sin quebrar ninguno de ellos.**
39. Diseñe cinco rines novedosos para automóvil o camión.
40. Los focos encendidos pueden simbolizar las ideas luminosas. Dibuje tres focos grandes. En el primero represente su mejor idea para su familia; en el segundo su mejor idea para su empresa, y en el tercero su mejor idea para su patria. Compárelos entre sí.

41. Véndese los ojos y dibuje algo, así, sin ver. Por ejemplo: una flor, un gato, un escritorio...
42. Dibuje un rostro que elija:
 - De frente
 - De perfil
 - A tres cuartos de la cara(Este ejercicio cultiva su versatilidad.)
43. Dibujos impresionistas I: Con un lápiz trace un diseño a su gusto. Moje el papel o cartoncillo con un algodón húmedo. Pinte con acuarelas.
-
- Materiales requeridos: papel o cartoncillo, algodón, pinceles, pinturas, agua.
44. Dibujos impresionistas II: Con un algodón humedecido en agua moje un cartoncillo. Luego haga dibujos con gises (tizas) de colores, bien secos. El resultado será un bonito cuadro, o un mantelito o carpeta.
45. Dibujos impresionistas III: Haga lo que piden los dos ejercicios anteriores, pero con su mano izquierda si es diestro.
46. Manchas decoradas: doble a la mitad una hoja de papel bond, y luego desdóblela. Ponga manchas de pintura de uno o varios colores. Antes de que se sequen doble otra vez la hoja para que queden impresas en la otra mitad. Eche a volar su imaginación y con crayones o plumas complete figuras variadas.
47. Combine al azar ruedas, triángulos, cuadrados y parábolas. Trate de que estas combinaciones le sugieran algún invento.
48. Preséntese cada uno al grupo hablando y al mismo tiempo dibujando algo en un rotafolio frente al grupo.
49. Piense alguna analogía entre el cerebro humano y alguna otra cosa. Luego dibuje dicha metáfora cerebral.
50. Dibuje su mejor cualidad y su peor defecto. Puede optar por dibujo naturalista o simbólico.
51. Dibuje una pieza de tal forma que con un solo corte recto, sin doblar, dé cuatro piezas iguales.**
52. Rediseñe el cuerpo humano. Compare luego su diseño con el actual.
53. Rediseñe algún animal, tratando de mejorararlo en un aspecto que usted elija.

54. Lenguaje ideográfico y pictográfico: en la línea de las señales de tránsito en las calles y carreteras, dibuje signos icónicos para expresar lo siguiente: ayudar, amonestar, crear, ordenar.
55. Dibuje signos icónicos para los siguientes conceptos: meditar, luchar, separar.
56. Esboce cinco o más portadas para determinado libro que ya existe.
57. Esboce cinco o más portadas para un libro que tratará sobre el derecho de morir (eutanasia o tanasia).
58. Esboce portadas muy sugestivas y atractivas para un libro sobre la corrupción administrativa.
59. Exprese con dibujos humorísticos: Qué es el éxito, cómo son los políticos mexicanos, cómo son las mamás mexicanas.
60. Diseñen en grupo un juego de mesa que fomente la creatividad. Partan de las siguientes ideas:

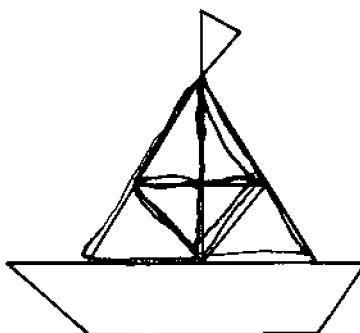
Un tablero dividido en los cuatro lóbulos que corresponde a las cuatro áreas del cerebro:

lógico:	— azul
administrativo:	— verde
imaginativo:	— amarillo
sociable:	— rojo

Una o varias fichas que se muevan por las áreas...

Podría ganar quien logre algún tipo de equilibrio entre las cuatro áreas...

61. Diga cuántos triángulos hay en esta figura:**



62. Encuentre muchos modos de dividir un cuadrado en cuatro partes iguales.**

63. Juego del alfabeto: Tomen una hoja que ilustre las letras mayúsculas en tamaño grande (unos 2 cm de alto) y bien separadas unas de otras. La tarea consiste enirlas transformando, una por una, en un dibujo, añadiéndoles trazos con toda libertad, como en el ejemplo.



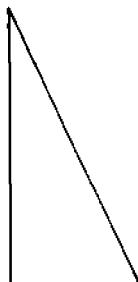
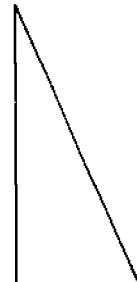
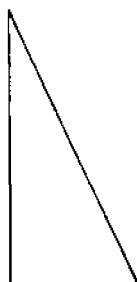
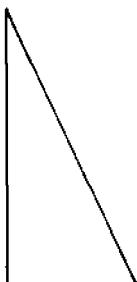
B C CH

D E F G H

I J K L M

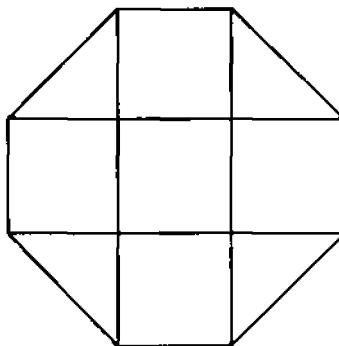
N O P R S

64. Tiene cuatro triángulos rectángulos, en los que un cateto es el doble del otro. Recórtelos en papel o cartón, de modo que pueda moverlos a voluntad.

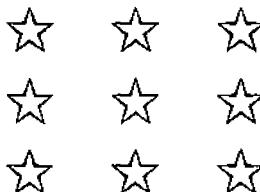


Encuentre 15 o más figuras que pueda hacer con ellos, usando siempre a los cuatro. No puede encimárlos, y en cada caso tiene que resultar una figura.**

65. Con estas nueve piezas, yuxtaponiéndolas y usándolas todas cada vez, forme muchas otras figuras.

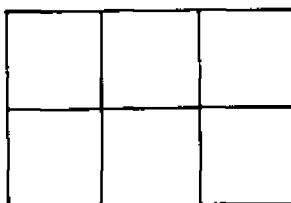


66. Problema difícil: Una estas nueve estrellitas con un solo trazo.



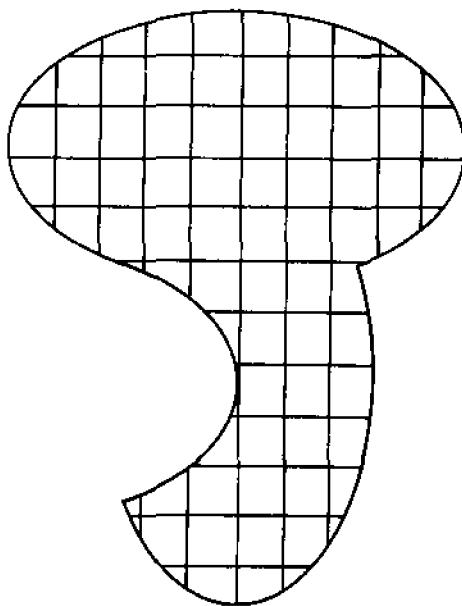
67. En no más de dos minutos:

- Quite 6 de los 17 palillos de modo que queden dos cuadros.
- Quite 5 de los 17 y haga que queden tres cuadros iguales.**



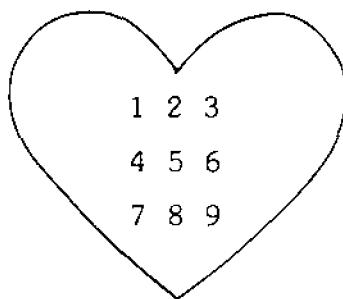
68. Con ocho palillos de dientes, sin partirlos ni encimárlos, haga una figura que contenga cuatro triángulos y dos cuadrados.**

69. Corte esta figura con una línea de modo que resulten dos figuras exactamente iguales.**

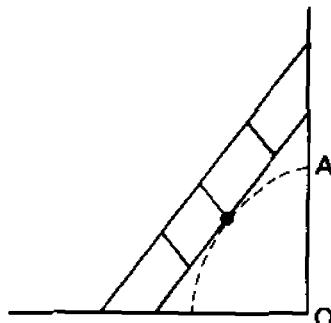


RESPUESTAS

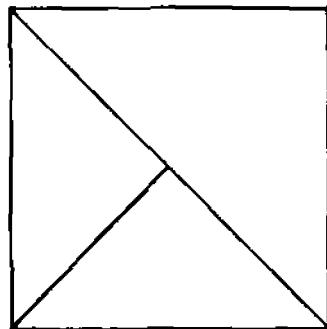
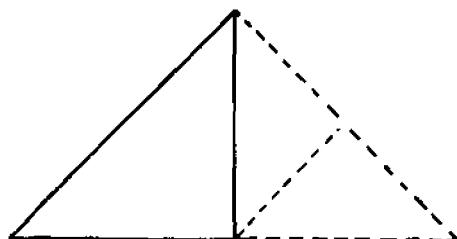
5. Un corazón sincero. Notar: no hay cero.



26. El gato describe un arco de 90° .
 La distancia AO se mantiene
 siempre igual.



27. Si empieza por el cuadrado, la tarea le resulta más fácil porque él tiene la forma más definida.

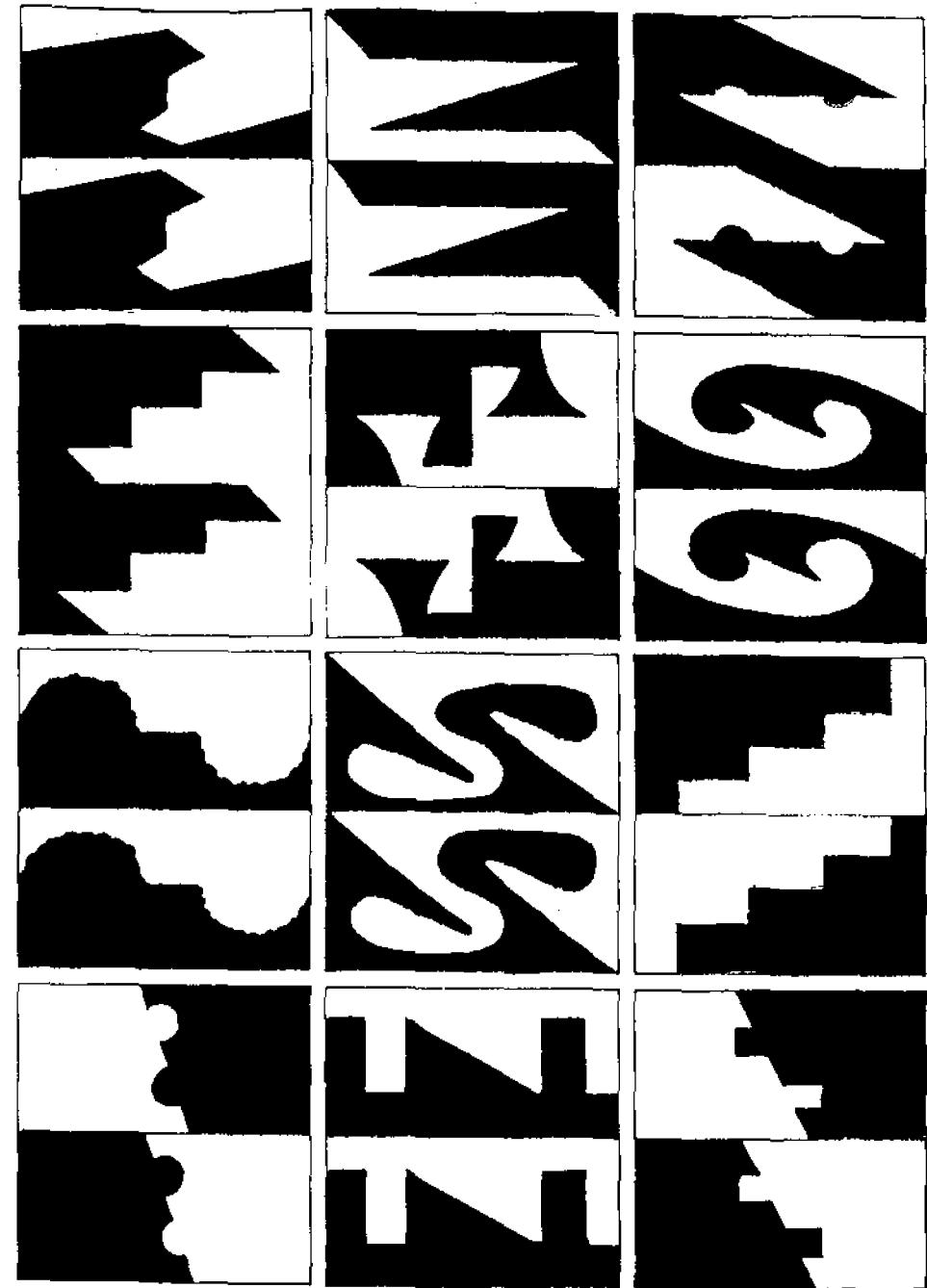
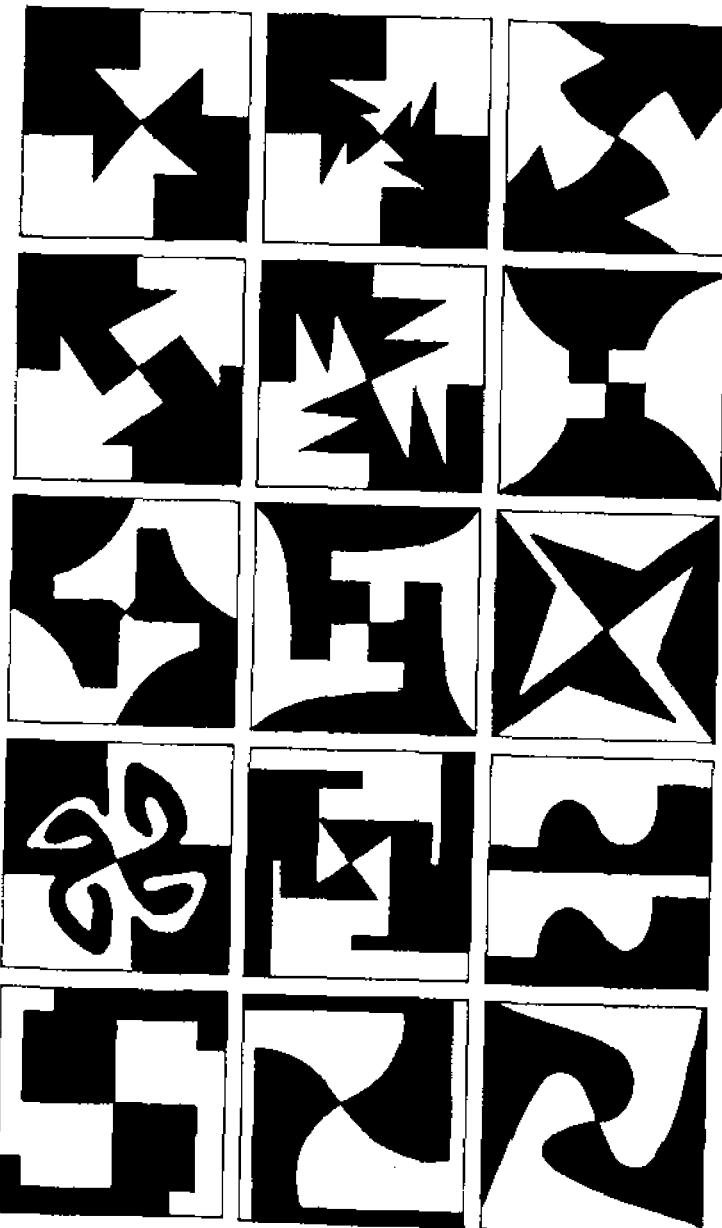


34. Vuelve a ganar el mayor. Explicación: cuando el menor corre 97 metros el mayor lo alcanza (corre 100), y en los 3 metros que faltan el mayor lo aventaja.
 38. Reacomodándolos forme con ellos la figura del cuatro (4) arábigo; o bien, el número romano IV.

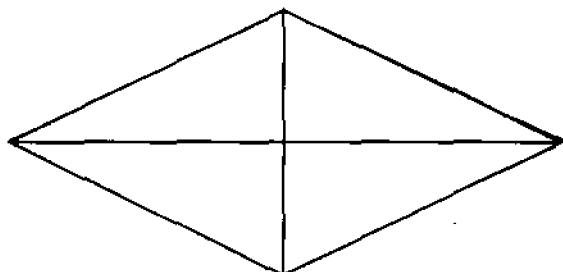
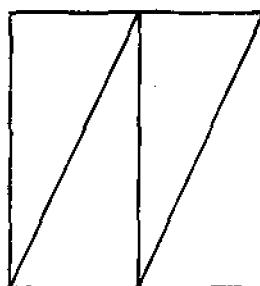


51. Ponga cuatro figuras sobre un corte imaginario (por ejemplo dos semicírculos arriba y dos abajo de una recta, dos cuadros arriba y dos abajo).
 61. 14 triángulos.

62. Éstas son algunas respuestas. Hay miles.

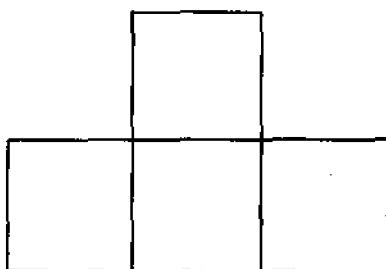
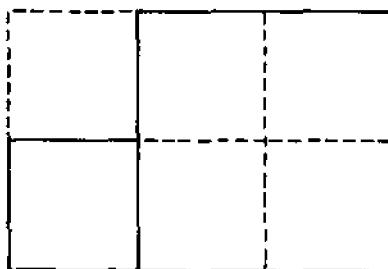


64. Tome en cuenta que el pensamiento lateral busca las respuestas menos obvias.

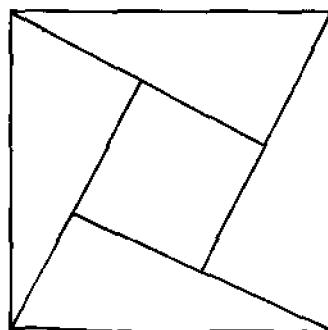


66. Se puede hacer con un trazo de brocha. Note la tendencia convencional de pensar sólo en una pluma o lápiz. Aquí se necesita el pensamiento lateral.

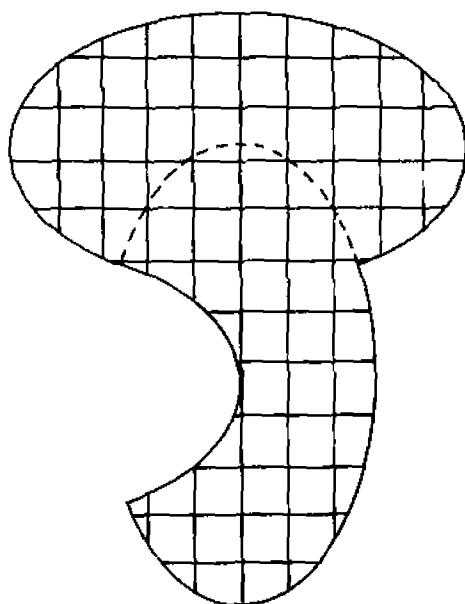
67. Respuesta:



68. Respuesta:



69. Corte siguiendo la línea punteada.



9

EXPRESIÓN PLÁSTICA

A diferencia de la expresión gráfica, que se maneja en dos dimensiones, la plástica es de tres, como el mundo real.

También la plástica tiene una historia de milenios, y se confunde con la historia del género humano. Su representante más típico fue hasta ayer el alfarero. Son todavía vestigios las ollas, jarras, lámparas de aceite, platos, ídolos, que nos guardan mensajes de la más remota antigüedad y forman el paraíso de historiadores y arqueólogos.

Alfarero se dice en latín *figulus*, de la misma raíz *figere*, *fictum*, de donde derivaron figura, ficción con-figuración. En griego su actividad se decía con el verbo *plassein*, del que hemos derivado plástico, plastilina, artes plásticas.

Era tan valorizada y gozaba de tan alto grado de estimación que varias religiones forjaron el concepto del *Dios-alfarero*. Por ejemplo, en el Génesis se nos dice que el Creador modeló un muñeco de barro y le sopló por la nariz el alma y lo llamó Adán.

Además del alfarero, había muchos otros artesanos: el orfebre, el carpintero, el herrero, el tejedor, el sastre, el zapatero, el talabartero.

En nuestra época muchos productos industriales sustituyen a las tradicionales manufacturas, que en rigor ya no son manufacturas sino mecanofacturas.

Pero existen muchas profesiones y oficios que apelan a la creatividad plástica: el diseño industrial, la arquitectura, la decoración, la carpintería, la herrería, la ebanistería, la joyería, la escultura, la alta cocina, la pastelería artística, la juguetería, la producción de ropa masculina y femenina, y muchas otras.

Es un hecho que para muchas personas adultas la cultura moderna automatizada atrofia las habilidades de la creación plástica; el obrero de hoy modela mucho menos que el artesano de antaño.

Podemos realizar ejercicios valiosos de afinación de la sensibilidad neurológica; podemos trabajar sobre la conexión entre las terminaciones nerviosas periféricas —las de las yemas de los dedos sobre todo— y los centros cerebrales, y activar la mutua interacción e influjo.

Los bebés descubren sus propias manos a los pocos meses de nacer, y pronto se dan cuenta de que tienen el poder de cambiar la forma de las cosas blandas. Los niños son el mejor testimonio de que el ser humano fue creado para expresarse creativamente.

Los adultos cuyo trabajo profesional no implique tareas de creación plástica deberíamos tener siempre a la mano nuestro pedazo de plastilina para juguetear con él, para mantener alta la mutua estimulación: dedos → cerebro, y cerebro → dedos; y para tener activo nuestro hemisferio cerebral derecho.

"A cualquier edad la hora designada para las artes creativas no debe ser un pasatiempo sino un tiempo importante en la tarea educativa y recreativa... Además, los niños que tienen dificultad de expresarse con palabras pueden manifestar sus sentimientos con más facilidad utilizando las manos si les damos libertad y motivación".¹

No olvidemos que los niños crean con su mente, sus emociones, manos y pies. El niño que coloca un cubo sobre otro para ver qué sucede, está realizando un experimento.

El clima de trabajo debe ser en todo caso de gran libertad y espontaneidad. La experiencia demuestra que este tipo de ejercicios se presta a las mil maravillas para crear ambiente lúdico, muy favorable al despliegue de la creatividad.

Si se quiere trabajar a fondo en esta área, conviene que el aula de clase tenga una dotación permanente de corcholatas, latas, cartones, conchas, ramitas de árbol, trapos, botones, confetti, plastilina, alambre, barro, cilindros de papel higiénico, algodón, estambres, tapones de corcho, alfileres, palillos de dientes, aserrín, arena, grava, cascarones de huevo, papel crepé, retazos de telas variadas, papel lustre de colores, papel de china, revistas viejas, periódicos, etcétera.

En forma más reducida esto también tiene vigencia para las aulas de capacitación de adultos.

Pedir a los participantes que ellos aporten estos materiales es una invitación a observar y a involucrarse y comprometerse en las tareas creativas.

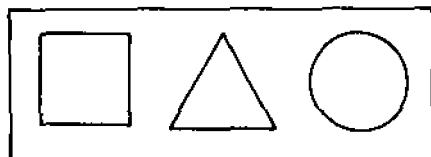
¹ S. Cabrera y E. R. Dueck: *La alegría de crear*, Mundo Hispano, El Paso Texas, 1991, pág. 10.

EJERCICIOS

1. Haga una lista de sus actividades ordinarias en las que intervenga la creatividad plástica.
2. Uno por uno, preséntese todo el grupo mediante un objeto modelado allí mismo con una masa de harina y aceite. No hay más instrumento que los propios dedos.
3. Igualmente: haga algo bonito con plastilina y palillos de dientes o palitos de paleta.
4. Haga algo original y bonito con arena, grava, canicas y/o pelotas de ping pong.
5. Construya un monumento con ladrillos, pedazos de madera, botellas vacías y frutas.
6. Fabrique un adorno con una pieza de pan que escoja libremente, y lápices, cintas de papel y ramas de plantas.
7. Diseñe la máquina más fantástica que pueda imaginar. Si no puede plasmarla en tres dimensiones, haga esbozos en una hoja de papel.
8. Piense en un cuento que le sea interesante y atractivo. Configure con plastilina dos de sus personajes.
9. Repita el ejercicio anterior, pero hágalo con basura limpia. Note que ya se acuñó un término *ad hoc, desech-arte*.
10. Encuentre modos originales de doblar una carta; o una servilleta.
11. Entregue el instructor a cada uno cinco popotes, varios alfileres y una hoja de papel de carta. La consigna es que hagan flores. Comparen mutuamente sus creaciones.
12. Proponga modos creativos de presentar las servilletas para un banquete. No se trata sólo de los dobleces sino de toda la presentación.
13. Haga un símbolo de usted mismo; no dibujando sino en tres dimensiones. Por ejemplo, con alambre o con tela.
14. Tome media hoja de papel tamaño carta. Haga en ella un agujero por el cual pueda pasar usted.**
15. Haga todas las figuras que pueda; dispone de 15 palillos de dientes y de pegamento. Debe atenerse a las siguientes restricciones:

- No se pueden romper los palillos
- Sólo pueden quedar tocados por las puntas

16. Modele en plastilina un sólido que pueda pasar exactamente por cada uno de los tres huecos de una plantilla que usted elabore. Por ejemplo:



17. Haga algo con plastilina: 1) de un color 2) de tres colores.
18. Imagine un animal fantástico. Modélelo en plastilina.
19. Hagan máscaras de animales. Tienen a su disposición papeles de colores; estambres, pegamento. Luego pónganselas y actúen un juego en el bosque.
20. Análogamente, con máscaras que los presentes elijan, pasen en ronda a contar una anécdota, un cuento o un chiste. Pueden simplemente escoger las máscaras o fabricarlas a su gusto.
21. Diseñe una lámpara novedosa.
22. Rediseñe su oficina o su cuarto de estudio.
23. Resideñe el aula de clase o taller en el que se hallen.
24. Ejecute esta consigna: Tiene que hacer algo bonito con un trozo de alambre delgado (de unos 80 centímetros) y estambre de un color.
25. Produzcan un nuevo sabor combinando sustancias alimenticias líquidas y sólidas y diseñen una presentación llamativa y agradable del mismo.
26. Repitan el ejercicio anterior, pero sólo con líquidos, o bien, únicamente con sólidos.
27. Confeccionen la maqueta de una ciudad flotante del año 2100. Deben ser casas ecológicas.
28. Imagine y describa un nuevo aparato que combine dos o tres de los siguientes:

Aplanadora, perforadora, motocicleta, barco, cortapasto, avión, trailer, helicóptero, lancha, secadora de pelo, máquina de coser, licuadora, olla express, máquina de escribir, aspiradora, bulldozer (trascavo), gato hidráulico, bicicleta, estufa, teléfono, triciclo, molino de nixtamal.

29. Imagine y diseñe un mueble polivalente que cumpla las funciones de dos o más de los muebles convencionales.
30. Construya muchas figuras con cubos y tetraedros de colores. Dispone de hasta seis cubos y seis tetraedros.
31. Análogamente construya con cilindros y hemisferios. Hasta seis de cada clase.
32. Elabore un collage que emita este mensaje: "Dedicamos miles de horas a resolver problemas por vía de razón lógica y muy pocas a cultivar la imaginación creadora". No se limite a usar recortes de revistas.
33. Realice variados adornos de Navidad con los siguientes elementos:
 - Papel de colores
 - Engrapadora
 - Tijeras
 - Algodón
34. Haga un collage acerca de la alegría de vivir. Dispone de:
 - Retazos de tela, de variados colores y texturas
 - Una hoja grande de triplay o de cartulina
 - Tijeras
 - Pegamento
35. Elabore un collage con uno de los siguientes temas y propósitos:
 - Para celebrar el año nuevo
 - Para festejar la Navidad
 - Para la independencia nacional
36. Elabore un collage:
 - Para el día de la madre
 - Para el día del padre
 - Para el día de la ecología
37. Haga un juguete empleando:
 - Cartón
 - Pegamento
 - Alambres
 - Cilindros de madera
38. Imagine, visualice y describa con detalles:
 - La ciudad del año 2100
 - El coche del año 2100

39. Imagine y describa:

- El avión del año 2100
- El tren del año 2100

40. Imagine y describa:

- La cocina del año 2100
- La universidad del año 2100

41. Realice un collage horizontal sobre la vida en México. Los materiales son:

- Una hoja de triplay, como base
- Granos de arroz, frijol, maíz, trigo y otros cereales
- Palitos
- Pegamento
- Vasos y platos desechables
- Envases de cremas y lociones
- Plumones de colores

42. Diseñe (o bien, describa):

- La silla voladora individual
- La taza que mantenga caliente el café y que suministre azúcar y crema

43. Diseñe (o bien, describa)

- La bicicleta plegable y portátil como maleta
- El libro con su propia luz para comodidad del lector

44. Diseñe (o bien, describa)

- La casa en el fondo de un lago
- El automóvil que anuncia el semáforo en rojo
- El automóvil cuyo volumen se reduce para estacionarlo

45. Diseñen un carro alegórico para:

- El día de la independencia nacional
- La fiesta de la ecología
- El día de las razas latinoamericanas

46. Diseñen un carro alegórico para:

- El concurso "El joven creativo del año"
- El concurso "La escuela más creativa del año"

47. Realice muchas estructuras abiertas con siete palillos de dientes, sin discontinuidad, y sólo unidos por los extremos. **

48. Para liberar la mente de ataduras y entrar a la selva encantada de lo posible, enumere características ideales de:
- La perfecta licuadora
 - La perfecta estufa
- No considere límites de gastos o de dificultades técnicas. Deje libre la fluidez, flexibilidad y originalidad de su pensamiento, sin hacer intervenir criterios de viabilidad.
49. Enumere y especifique muchos rasgos de:
- La perfecta bicicleta
 - El perfecto avión
50. Análogamente los rasgos de:
- El perfecto automóvil
 - El perfecto aparato para cambiar llantas ponchadas (en los coches actuales)
51. Análogamente los rasgos de:
- La perfecta ciudad
 - El perfecto hotel
52. Análogamente los rasgos de:
- El perfecto balneario
 - El perfecto periódico
 - La perfecta corbata
53. ¿Cómo serían los muebles (mesas, sillas, escritorios) si nuestras rodillas se doblaran hacia adelante en vez de hacia atrás?
54. Diseñe una máquina para tender camas.
55. Diseñe una máquina para manejar el cómodo de los enfermos que no pueden levantarse.
56. Diseñe un aparato que recoja la vajilla de la mesa después de las comidas.
57. (Para un grupo grande.) Formen cuatro subgrupos y elaboren cuatro collages sobre el tema general "Bellezas del mundo". El primero se llamará Primavera; el segundo, Verano; el tercero, Otoño; el cuarto, Invierno. Pueden usar cualquier tipo de materiales.
58. Reparta el instructor hojas de papel tamaño carta, en blanco; una a cada uno. Solicite que realicen con su respectiva hoja algo original y bonito.

59. Hagan en grupo títeres para exponer e ilustrar determinado tema de la historia universal, o de la historia nacional.
60. Diseñe o describa verbalmente los siguientes artefactos compuestos:
- Llavero-peine-pluma fuente
 - Lápiz-pluma-llavero
61. Diseñe o describa:
- Traje de baño-flotador opcional
 - Cartera-calcetín-zapato con tacones reemplazables: altos o bajos
62. Diseñe o describa:
- Portafolios-paraguas-bastón
 - Cartera-peine-reloj
63. Diseñe o describa:
- Cartera-vaso-estuche de pastillas-azucarera
 - Pluma-navaja-regla-compás
64. Realice dibujos con crayones de colores sobre papel de lija. Puede utilizar también algún pegamento.
- Terminada la tarea, sacuda las partículas que queden sueltas.
65. Pintura en piedras: Busque piedras de formas irregulares. Intente descubrir en ellas, con su imaginación, figuras de animales, rostros, monstruos, etcétera. Pintelas para que resulte y resalte lo que ha imaginado. Despues les puede dar lustre con barniz.
66. Cortado con los dedos. Tome una o varias hojas de papel bond y con sólo sus dedos y uñas corte alguna figura: un caballo, un gato, un pollo... Pegue luego su figura sobre papel de otro color.
67. Encajes de papel: Tome una hoja cuadrada de papel. Hágale varios dobleces sucesivos y luego con tijeras haga recortes en los bordes. Desdoble la hoja y resultará un mantelito o servilleta. Despues puede pegar su creación sobre un fondo de papel de otro color.
68. Flores de papel crepé. Sólo necesita: papel crepé de varios colores, tijeras y pedacitos de alambre para formar los tallos, que podrá forrar de verde.
69. Figuras positivo-negativo: en un papel de color dibuje una figura que pueda ser simétrica. Cótela por la mitad siguiendo el eje de simetría. Esa figura,

puesta sobre otro color de papel es el positivo. El negativo es el papel que sobra cuando se quita la figura.**

70. Objetos de aserrín: mezcle aserrín con pasta de harina o con pegamento tipo resistol. Cuando tenga una consistencia parecida a la de la plastilina, modele algún objeto, por ejemplo una escultura. Si se trata de objetos grandes, use alambre para dar consistencia. Cuando estén secos, puede pintarlos.

71. Masa de panadero: con esta masa modele cestos y canastas.

Materiales requeridos: cuatro tazas de harina, una taza de sal, agua, pintura.

Mezcle la harina, la sal y el agua hasta amasarlas bien. Haga luego tiras de las formas y tamaños que desee. Tréncelas sobre una sartén enmantecada (para que no se peguen). Séquelas al sol o en el horno a fuego lento. Barnice luego su obra.

72. Móviles: haga figuras que, atadas a un armazón, se muevan con el viento. Los armazones pueden ser, por ejemplo, ramas de arbustos, figuras de cartón, ganchos de ropa, palitos balanceados...

Los colgajos pueden ser figuras recortadas de cartulina, objetos tales como conchas, botones, hojas de árbol. Si el armazón es una rama, puede ponerla en un bote lleno de arena.

73. Huellas digitales: para hacer dibujos que tengan como base sus huellas, necesita: Hojas de papel bond, pinturas de agua, crayones y/o marcadores de colores. Humedezca apenas su dedo pulgar en la pintura y estémpelo cuantas veces quiera en el papel. Luego añada trazos y complete figuras: animales, flores, paisajes...

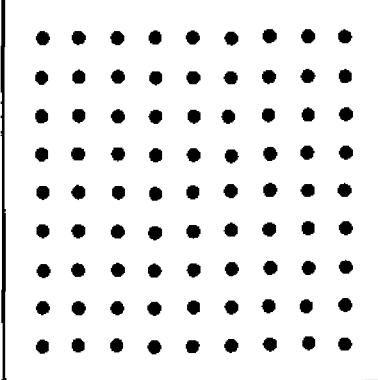
74. Estampado con verduras: parta a la mitad una papa o una zanahoria. Con una navaja corte alguna figura (puede ser muy sencilla, geométrica), de modo que quede en relieve. Moje este improvisado sello en pintura y estampe con él en papel o en tela.

75. Mosaico: recorte de una revista ilustrada una figura bonita: un niño, una mujer hermosa, un animal. Péguela en el centro de una cartulina o una hoja de papel bond. Luego corte muchos cuadritos, triángulos y rombos de papeles de colores y con ellos adorne su figura, de modo que quede un atractivo cuadro. Materiales requeridos: cartulina u hoja de papel bond, papel lustre, revistas ilustradas, tijeras y pegamento.

76. Collage de pastas de sopa: en un rectángulo de cartón como fondo, haga una figura en la que pegue pastas de sopa que elija (sin cocer, por supuesto): fideos, tallarines, coditos, etcétera. Puede barnizarlos previamente de colores adecua-

- dos a su idea. Materiales requeridos: Cartón, pastas, pegamento, pintura y pincel.
77. Botellón decorado. Hoy abundan los botellones de vidrio, usados como recipientes de vinos, licores, etcétera. Tome uno de buen tamaño y conviértalo en una obra de arte usando sólo los siguientes materiales, a su elección: botones, semillas, estambre, figuras recortadas en cartón y pegamento.
78. Aldea: construya, solo o en equipo, una aldea. Dispone de los siguientes materiales: cilindros de rollos de papel higiénico, platitos y vasos desechables, cascarones de huevo, marcadores de colores y pegamento.
79. Estambre sobre cartón. En una cartulina rectangular u ovalada esboce con su lápiz alguna figura interesante. Luego realicela con estambre grueso que irá pegando con resistol o un material análogo. Ponga especial atención a la combinación de colores de los estambres y del fondo de cartón.
80. Tejido colgante. Material requerido: dos tiras de madera, de unos 30 cm cada una. Bola de hilo de un color y estambres de colores. Ponga los palos horizontales y paralelos entre sí, a unos 30 cm uno de otro. Tome una bola de hilo y vaya pasándola verticalmente de uno al otro, dejando 2 cm entre cada vuelta, hasta llenar todo el espacio. Luego, tejiendo en líneas horizontales con los estambres, forme figuras hasta que le quede un bonito cuadro.
81. Titeres dedales: corte tarjetitas de papel de unos seis cm, por siete cm. Dibuje caras de personas o animales, dejando abajo una tira de dos cm por los siete cm de la tarjeta. Recorte el contorno de las figuras y pegue los extremos de las tiras de modo que el titere encaje bien en su dedo.
82. Alambre y estambre: doble pedacitos de alambre de modo que sirvan de "esqueleto" para figuras que deseé hacer (por ejemplo, para una figura humana, doble el alambre por la mitad, dejando allí un círculo que servirá para la cabeza, y luego tuérzalo, dejando segmentos para las piernas...). Forre el armazón con estambres de colores.
83. Maquillaje en parejas. Seleccione a quien quiera o pueda para este ejercicio. Debe hacerle un maquillaje novedoso y chusco. Dispone de estos materiales: crema, pasta dental, lápiz labial, un pañuelo o pañoleta. Luego, al que maquilló lo maquillará a usted.
84. El instructor pone en una mesa un montón de hojas de papel de colores, crayones o marcadores, tijeras y pegamento. Cada uno escoge algo de este material y realiza una obra creativa. Las exponen en la misma sala. Caminan todos y luego se forman parejas. Cada pareja tiene que formar a partir de la creación del uno y del otro, una sola historia, encontrando relaciones mutuas.

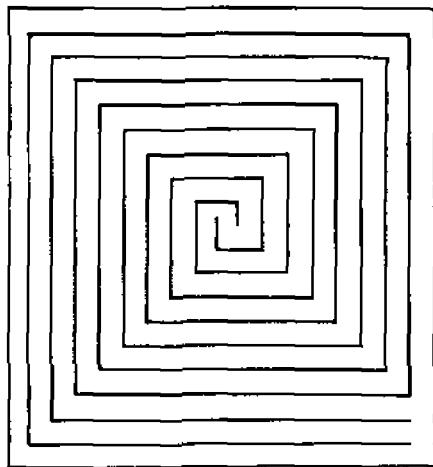
Las colocan juntas y uno se queda a explicar mientras el otro se va a visitar el improvisado "museo". Al cabo de un rato invierten los papeles: el que estaba fijo se va a dar la vuelta y el otro se queda a explicar.

85. Grabado en papel metálico con punzón. Cada quien diseña lo que le agrada y luego lo muestra a los compañeros; comparan y comentan.
86. Alambre y plastilina: Los "esqueletos" de las figuras deseadas se hacen con trozos de alambre, y luego se forran con plastilina de colores.
87. Máscaras: infla un globo. Cábralo con tiras de papel con pegamento y déjelo secar. Dibuje la máscara que quiera, o hágala poniendo aplicaciones en relieve. Corte el globo por la mitad y deseche la que quedó libre. Luego cada uno se pone su máscara y, con ella puesta, explica al grupo por qué y cómo la realizó.
88. Papalotes: hágalo con dos tiras livianas de madera de unos 30 cm, en cruz. Necesita además papel de china e hilo.
89. Cera derretida. Tome un cuadro de cartón del color que le guste. Sin más material que una o dos velas encendidas, también de los colores que elija, forme figuras con el goteo de la vela.
90. Con los siguientes materiales: abatelenguas, papel de máquina de escribir y pegamento o engrapadora, realicen un juguete o un aparato.
91. Entregue el instructor a cada quien una tabla perforada, de tal modo que en los agujeros puedan insertarse palitos o clavos. Puede ser de este tipo:
 Ensarten palos o clavos como mejor les parezca, y luego con ligas de goma o hilos de colores apoyados en esos puntos firmes, formen imágenes.

92. Rediseñe creativamente:
 - Los peines
 - Las licuadoras
 - Las mochilas de los estudiantes
93. Rediseñe creativamente:
 - Los escritorios
 - Los teléfonos
 - Los muebles para computadora personal

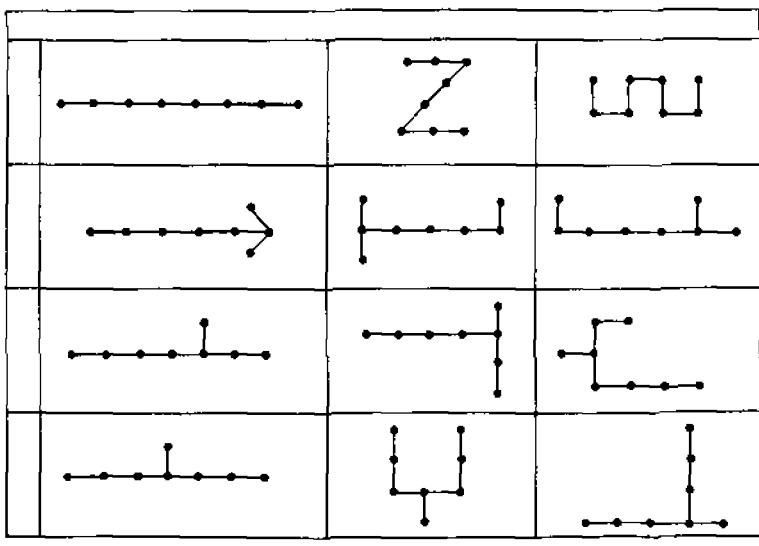
94. En plan de concurso, construyan castillos con cubos de madera o plástico.
95. Fabriquen diferentes cosas (adornos, juguetes...) sin más material que hojas de papel y clips.
96. Fabriquen juguetes usando sólo: envases de plástico, pegamento y pinturas de aceite. Recurran a envases de cremas, aceites, salsas, detergentes, refrescos...
97. Con los mismos elementos y una base de triplay, configuren la maqueta de una ciudad modernista.
98. Fabriquen juguetes con los materiales del ejercicio 96; pero disponiendo además de: latas de cerveza y carnes frías, tapas de frasco, canicas, botones, pelotas de ping pong, aros, platos desechables.
99. Hagan adornos con plastilina de colores y popotes, que pueden disponer a su gusto.
100. Modelen cosas interesantes con estos materiales: plastilina de colores, canicas o cuentas y platitos desechables.
101. Inventen un juego, de competencia o no, utilizando: pelotas de cualquier tamaño y palos de escoba.
102. Inventen un juego utilizando: aros, monedas y canicas.
103. Inventen un juego utilizando: cubetas o tinas con agua, pelotas y palos de escoba.
104. Erijan un monumento. Decidan a quien o a qué lo van a dedicar. Disponen de: ladrillos o azulejos, botellas vacías y cartulinas de un solo color.
105. Acomode, por lo menos mentalmente, rasgos de un objeto X a un objeto Y.
Por ejemplo:
 - A un coche póngale algunas características de un libro
 - A un pizarrón las de una silla
 - A un lápiz las de una regla
 - A una licuadora las de un refrigeradorNote que el sillón y la silla de ruedas nacieron de aplicar a una silla los rasgos de un carrito...
106. Elaboren un bonito cuadro en relieve. Disponen de lo siguiente: una base (puede ser de triplay), retazos de telas y pegamento.

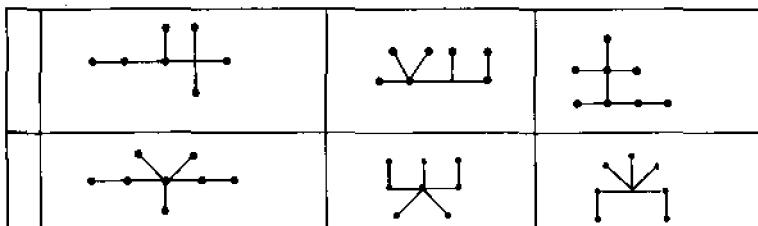
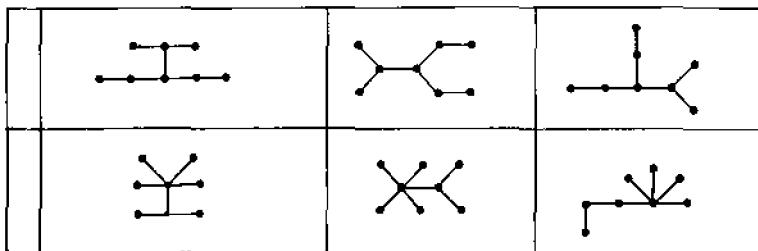
RESPUESTAS

14. Una respuesta es ir cortando la hoja así:

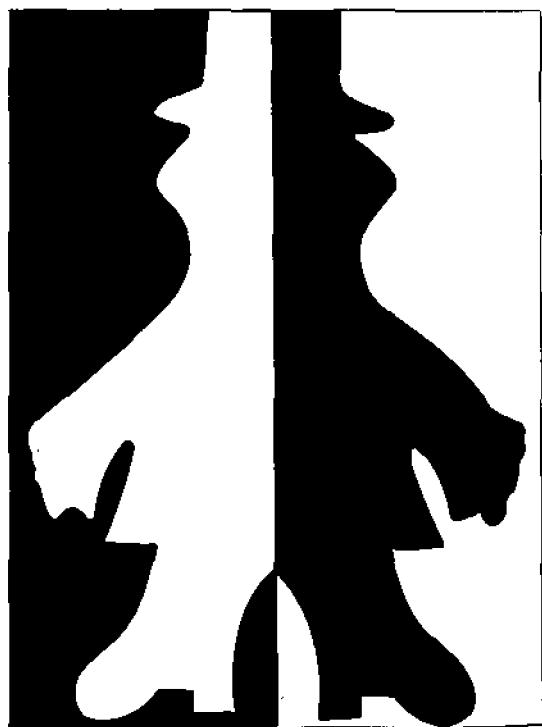


47. Estas formaciones son llamadas árboles de Riquet.





69.



10

EXPRESIÓN MUSICAL

Todo lo que hay en el mundo y que no es *natura*, es *cultura*, es decir, creación del hombre. Nos vemos rodeados de sonidos naturales: silbidos del viento, gorjeos y trinos de los pájaros, croar de las ranas, chillar de los grillos, zumbidos de los abejorros, murmullo de las aguas de los ríos, fragor de las olas del mar...

Pero también vivifican nuestros aires melodías de todas clases, sinfonías, cánticos, himnos, villancicos, antífonas, piezas para danza, salmos... Son los productos del poder creativo del hombre.

Una de las constantes en todos los tiempos y en todas las culturas es la expresión musical: los instrumentos musicales usados en los diferentes pueblos podrían llenar muchos museos.

El campo de la música constituye una de las mejores demostraciones de la diferencia entre creatividad e inteligencia general, y nos orilla a ampliar el concepto tradicional de inteligencia como facultad lógica y a adoptar visiones mucho más flexibles, como la de Gardner que distingue siete inteligencias: lógica, lingüística, kinésica, espacial, musical, interpersonal, intrapersonal.

Es indudable que el músico expresa una inspiración o iluminación; los griegos la consideraban don especialísimo de las musas. Hay que notar que de la palabra Muse viene *musiké*.

La música tiene profundas raíces, y también profundas repercusiones, más en los niveles umbrosos del inconsciente que en los iluminados de la conciencia.

No hay fiesta sin música así como tampoco hay funerales sin música. La existencia humana sin música perdería una dimensión esencial; se empobrecería deplorablemente.

Pensemos en las canciones de cuna, en los himnos nacionales que entusiasman, las marchas militares que enardecen, las antífonas que proclaman la fe, los cantos de adoración que transportan a mundos místicos y mágicos, las melodías sencillas que expresan la alegría de vivir en los jardines de niños, los mariachis que dan sabor a las bodas y a las despedidas.

Parecería el colmo: hasta los animales son sensibles a la música: se ha demostrado que las gallinas ponen más y mejores huevos al son de piezas alegres.

También quienes no somos músicos de profesión necesitamos la inspiración de la música. Aparte de que, como reza el viejo refrán, "de músico, poeta y loco todos tenemos un poco"; el arte de Euterpe se revela utilísima como estimulador sensorial, emocional y mental.

Manteniendo la distinción entre la educación por el arte y formar artistas profesionales, podemos y debemos reconocer los evidentes poderes educativos y terapéuticos del arte de los sonidos.

En principio los humanos nos hallamos ante una doble opción: 1) crear música, 2) expresarnos a través de la música creada por otros.

Si no pertenecemos al gremio selecto de los compositores, nuestro destino es la segunda opción. Y ésta puede ser también, por fortuna, crisol de vivencias muy ricas y creativas.

EJERCICIOS

1. Ponga en una grabadora tres fragmentos musicales muy diferentes entre sí. Escúchelos concentrándose en ellos, y además:
 - Imagine (o reconstruya sobre datos históricos) el medio físico y cultural de cada autor
 - Descubra qué sentimientos quiso expresar en su composición
 - Precise qué vivencias crea en su persona
2. Plasme en un dibujo o pintura algo tan fluido y evanescente como el canto de algún pájaro.
3. Modele con plastilina lo más afín que pueda imaginar a alguna pieza musical que usted quiera.

4. Escriba algo sobre su patria mientras escucha música mexicana y contemple un paisaje mexicano. Determine cómo este ambiente le proporciona algún tipo y modo de inspiración. Si sucediera lo contrario, también analice su vivencia.
5. El himno nacional mexicano que data de 1853, empieza con estas frases vibrantes: "Mexicanos, al grito de guerra, el acero aprestad y el bridón. Y retiemble en sus centros la Tierra al sonoro rugir del cañón".

En la sociedad más civilizada del 2000 se podría pensar en un himno menos agresivo, menos enfocado a los conflictos bélicos; que no hiciera referencia a la guerra y que destacara nuestros más altos valores. Imagínelo; enumere las ideas más importantes que expresaría.

6. Dialogue sobre el aspecto erótico de la creatividad; cómo la procreación de ideas, lo mismo que lo biológico, puede y debe realizarse en un clima de placer, y cómo la música puede ser, y ha sido, elemento de este cuadro.
7. Elabore una reseña de los instrumentos musicales más comunes entre nosotros y del respectivo impacto:
 - En quienes los manejan
 - En quienes los escuchan
8. Comente este principio: "La fuente común de las artes es la intuición. A la razón le toca sólo colaborar en plan subalterno".
9. Haga todos los ruidos posibles con una hoja de papel bond.
10. Escuche composiciones de dos músicos ilustres. Por ejemplo, Mozart y Bach, o Beethoven y Schubert, o Chopin y Liszt... Después de escucharlos con atención, intente precisar por escrito las diferencias entre las creaciones de ambos. Afine así su conciencia musical.
11. Tome el escrito de una canción cualquiera, o un himno. Imagine la misma letra, pero con música diferente. ¿Puede pensar en algo más romántico, o más suave, o más pintoresco, o más estimulante y energético?
12. Con objeto de afinar la sensibilidad y de abrirse a la plenitud de la experiencia, realicen en el grupo:
 - Sonidos percutivos corporales (chasquidos, palmadas...), durante 20 segundos
 - Sonidos percutivos con otros objetos: 20 segundos
 - Sonidos de aliento (silbidos, siseos, gritos, onomatopeyas): 20 segundos

- Mezcla de sonidos corporales, percutivos y de aliento: 20 segundos
- Silencio: 20 segundos

13. Realicen el ejercicio anterior, pero acompañado de estos movimientos: los brazos abajo, con sonidos tenues. Luego, ir subiendo los brazos y aumentando la fuerza de los sonidos. En un tercer tiempo, bajar los sonidos y bajar los brazos.
14. Supongan que hay que adaptar música a ciertos cuadros de pintores famosos. Seleccionen uno y adáptenle la música. Comenten en grupo las experiencias de cada uno.
15. El grupo escuche una pieza musical grabada. El instructor indica que a continuación se repetirá y cada uno bailará o cantará a tono y ritmo con ella.
16. Muévanse por el aula libremente, al ritmo de alguna pieza musical.
17. En grupo de cuatro o más personas, compongan una pieza para ejecutarse con maracas, tambores, silbatos y cornetas. Ejecútenla.
18. Ejecuten una pieza musical silbando y palmoteando sobre maderas, láminas, recipientes llenos y recipientes vacíos.
19. Análogamente ejecuten una pieza con estos elementos: vasos de agua y cucharas. Los vasos pueden tener diferentes cantidades de líquido.
20. Para tener vivencias creativas de desestructurar y reestructurar.
 - A una melodía acomódele la letra de otra canción
 - A una poesía acomódele la música compuesta para un texto diferente
21. Identifiquen las tres canciones más educativas que conocen. Destaquen su contenido educativo y analicen cómo se conjugan la letra y la música para producir el efecto deseado.

11

VISUALIZACIÓN CREATIVA

Llama la atención encontrar en la producción bibliográfica moderna tantas obras sobre la visualización. Se entiende con esta palabra la realización mental de cuadros vívidos e intensos de una situación deseada; tan claros y nítidos como si los estuviera uno viendo.

Numerosas teorías y experiencias señalan a esta actividad como benéfica: tonificante, terapéutica, portadora de ideas novedosas y forjadora de actitudes creativas.

Algunas de sus modalidades, de sus funciones y de sus riquezas, son:

- Testimonio del poder de la mente para configurar amplios sectores del cosmos: para modelar y prefigurar realidades importantes de la vida del sujeto
- Acompañada de ejercicios de relajación, es puente de contacto entre el consciente y el inconsciente, y también entre el sujeto y el medio. Es significativo que Albert Einstein, el genio de las ciencias exactas, haya dicho: "yo raramente ~~pienso~~ en palabras; imagino, visualizo, diseño bocetos y croquis"
- Mil experiencias avalan la efectividad del pensamiento visual para resolver problemas. Dado que la emoción suele acompañar a las imágenes, entonces visualizar es poner en acción una gran fuente de energía
- La visualización ~~imaginativa~~ es un recurso clave para el diseño y el dibujo verdaderamente creativos
- Una diferencia típica entre los ganadores y los perdedores, entre los hombres exitosos y los fracasados, consiste en que los primeros se ven (se visualizan) a sí mismos como triunfadores, realizadores

Repitámoslo: el proceso de visualización desencadena grandes volúmenes de energía psíquica. La imagen cálida de éxito es éxito, así como la imagen de fracaso es fracaso. Y ya estamos en el tema de las profecías autocumplidas (*self-fulfilling prophecies*).

En suma, el hábito de visualizar correctamente ~~ofrece a la persona~~, le ayuda a organizar los elementos del gran rompecabezas que es la realidad y por ende a sentir control en situaciones complejas, a profundizar los significados de lo que sucede y a cargar las baterías para la acción.

* * *

Aporto una experiencia sucedida en enero de 1993 durante un curso que impartií a los maestros del tecnológico de Veracruz.

Se expuso al grupo el siguiente problema: Aquí tienen una especie de pistola que dispara un chorro de aire hacia arriba. Con ese aire y un poco de habilidad se puede mantener flotando una pelotita de unicel, más pequeña que las de ping pong. También tienen ustedes aquí una canasta de basquetbol, en miniatura. La tarea consiste en que mantengan la pelota a flote en el aire y la vayan desplazando hasta "meter canasta".

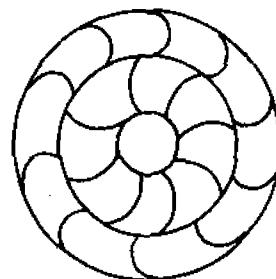
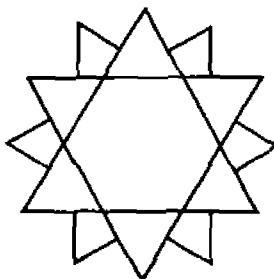
Fueron pasando los participantes uno por uno y poco más de la mitad no pudo hacerlo. Luego hicimos un ejercicio de visualización, imaginando que sí metían la canasta. En un tercer momento se repitió la prueba y todos, sin excepción, lo lograron.

EJERCICIOS

1. Piense una idea innovadora (un diseño, un objeto, un proyecto, un plan, un programa) y búsqüele visibilidad. Concéntrese en imágenes visuales que puedan definirla. Créelas. Deje fluir su fantasía. Váyase a las nubes. Suspenda todo pensamiento lógico...
2. Cierre los ojos. Relájese. Respire rítmicamente... visualice sus tensiones saliendo de su cuerpo, fluyendo a través de su cuello, de sus hombros, de los brazos hacia sus manos; y de su vientre, coxis y muslos hacia sus pies. Y finalmente saliendo por sus dedos al exterior...
3. Cierre los ojos, relájese y visualice una tarde lluviosa en un bosque bello y solitario.

4. Cierre los ojos y visualice una deliciosa manzana que se come lentamente, mordida a mordida, totalmente concentrado en su sabor y en su aroma.
5. Cierre los ojos y visualice los movimientos y sonidos de un jet en el momento de aterrizar y sigalo hasta que quede totalmente inmóvil.
6. Cierre los ojos y visualice todas las sensaciones de su cuerpo:
 - Al entrar de clavado en una alberca fría
 - Al deslizarse en una tina tibia
7. Ponga varios objetos en un cajón. Mírelos atentamente. Cierre luego los ojos y concéntrese en las sensaciones que producirían en las yemas de sus dedos al irlos tocando, uno por uno, muy despacio.
8. Cierre los ojos y visualice un florero con todos sus detalles. Luego, con su imaginación, vaya cambiándole el color... Hágalo más grande... Hágalo más pequeño... Cámbielo de lugar. Cámbielo de posición... Cámbielo de forma... Cámbielo de escenario... Cámbiele las flores...
9. Dibuje su mandala; el suyo personal; invéntelo de manera que le ayude a serenerse y a meditar.

Nota: mandala es una palabra sánscrita que significa círculo. Los mandalas son símbolos gráficos del Universo o totalidad del cosmos. A base de líneas geométricas, o de otros diseños el individuo proyecta su modo de percibir la realidad y a sí mismo dentro de ella. Aquí tiene unos ejemplos.



10. Relájese y permanezca así por espacio de cinco o seis minutos. Visualice el lugar ideal de su descanso. Disfrútelo. Ante la voz del instructor, o bien, ante el sonido de su grabadora, capte y asimile los siguientes mensajes:

Desarrollo energía y gusto por la vida y cada día adquiero mayor vigor y autoconfianza... Tomo mis decisiones de manera fácil y acertada...

Cada día me siento más realizado en las actividades que desempeño. Gozo y disfruto de lo que hago y así automáticamente crece mi efectividad en todos los campos.

Estoy generando permanentemente energía traducida en optimismo, alegría y entusiasmo contagioso.

El poder ilimitado que poseo dentro de mí mismo lo utilizo a voluntad cada vez que lo deseo y todos los beneficios en mi vida alcanzan proporciones ilimitadas.

Mis logros se hacen cada vez más notables. Recibo el aplauso sincero de mis seres queridos y de las personas que son significativas para mí, y poco me importan las críticas de los demás.

Sigo creciendo cada día más, más y más...

Y de aquí en adelante cada segundo que pasa y cada vez que respiro estoy mejor, mejor y mejor...

De pronto ve que viene hacia usted la Cápsula del Tiempo y se para junto a usted. Oprime el botón que señala "año 2005"... Sale disparado... Cruza los espacios azules inmensos... Aterriza... contempla el paisaje remoto y extraño...

Ve cosas interesantes y bonitas...

Ahora, tres minutos más tarde, oprime el botón de regreso al presente mundo y al presente año...

Abra los ojos; reubíquese en la realidad de su mundo. Escriba la experiencia.

Coméntela con un compañero.

11. *Siesta energizadora:*

Estoy en el piso 10 de un bello edificio, dentro de un cómodo elevador transparente.

Domino el paisaje, el espacio y el tiempo... Relajo mi mente, mi cerebro y mi cabeza... Poco a poco el oxígeno de mi respiración se va desparramando a todo mi cuerpo, a todo mi ser...

Mis mandíbulas, cuello y espalda comienzan a relajarse plácentamente.

Asimismo mi corazón y mis pulmones. También mis hombros, brazos y manos se encuentran perfectamente relajados...

Ahora focalizo mi atención en mi columna vertebral... mi vientre... estómago... intestinos... y demás órganos internos... Todos ellos se encuentran flojos, sueltos y completamente relajados.

Estoy en el piso cuatro y siento mis muslos completamente relajados...

Ahora estoy en el piso tres y mis rodillas están sueltas, relajadas...

Finalmente me concentro en mis piernas, mis muslos, mis rodillas, mis tobillos, mis pies. Todo mi cuerpo está completamente suelto, flojo, relajado...

Oprimo el botón del elevador transparente, llego a mi destino, a la planta baja y disfruto completamente de mi relajación. Se abre el elevador, salgo y me encuentro con un hermoso jardín de flores multicolores y de aromas exquisitos. Permito que esta experiencia penetre por todos los poros de mi piel... Ahora regreso lentamente y voy sintiendo un calor muy intenso en cada una de las partes de mi cuerpo. Gozo intensamente mi relajación y mi bienestar corporal y psíquico... Despierto y me siento fresco, como nuevo...

12. Actitud tónica y positiva

Después de respirar en forma muy consciente durante unos dos minutos y de relajar sus músculos, dése a usted mismo este mensaje, en plan de autosugestión: "Estoy perfectamente bien y en perfecto estado de salud física, mental y espiritual; y a partir de este momento cada segundo que pasa y cada vez que respiro estoy mejor, mejor y mejor".

13. Autoinducción de sueños creativos

Dejo los problemas del trabajo y las preocupaciones fuera de la recámara. Respiro hondo y profundo. Un gran peso y un gran calor invaden mi todo mi cuerpo.

Me quedo profundamente dormido y tengo sueños placenteros. Esta noche mientras mi cuerpo descansé placenteramente, mi mente encontrará soluciones creativas a "X" problema y mañana por la mañana cuando despierte tendrá las respuestas, ya sea en forma de sueño o en forma de inspiración durante el día y las anotaré de inmediato.

14. Autoinducción de experiencia mística

Estoy en PAZ, AMOR Y ARMONIA con la Divinidad, la humanidad y con toda la creación.

Estoy envuelto en la omnipotencia, omnisciencia y omnipresencia divina. Agradezco y glorifico a la Divinidad por despertar mi energía espiritual y por encenderme en el fuego de su amor hacia todo lo que existe.

Pienso, hablo y actúo en acuerdo con la voluntad divina, en armonía con toda la creación, bajo la gracia divina y de manera perfecta...

15. *Fantasia*

Imagínese solo y tranquilo, sin preocupaciones, a la orilla de un hermoso lago. Visualízalo y visualícese:

- ¿Qué ve, colores, formas, movimientos, distancias...?
- ¿Qué escucha?
- ¿Qué aromas percibe?
- ¿Qué siente?
- ¿Qué hace?
- ¿Qué ideas cruzan por su mente?

Al cabo de unos seis minutos vuelva a la realidad. Dibuje, siquiera con esbozos, lo que su fantasía plasmó. Póngale un nombre. Búsquese a sí mismo en ese cuadro. Ayúdese de él para definir sus objetivos, para reorientar su vida.

16. Visualícese de aquí a cinco años y visualice una revista que describa sus grandes éxitos y los de su empresa. La hojea... Mira las fotos... Lee un artículo que explica cómo ha llegado a semejantes logros la empresa... Y otro artículo que pondera su parte relevante en dichos progresos...
17. Fabrique un caleidoscopio imaginario. Sucesivamente le muestra: peces, aves, flores, rostros humanos, herramientas, edificios, aviones y portadas de libros. Vea luego de qué modo esta lluvia de imágenes (*imagestorming*) estimula su hemisferio derecho.
18. Visualice un símbolo de su empresa; una figura que refleje fuerza, poderío, progreso, prestigio, creatividad, bienestar.
19. Viaje maravilloso. Depierta en el futuro. Es una persona sumamente exitosa en su empresa. Está en su lugar de trabajo. ¿Qué ve a su alrededor? ¿Qué está haciendo? ¿Cuáles son sus sentimientos? Conversa con algunas personas, ¿quiénes son? ¿Dónde hablan? ¿Qué actitudes muestran hacia usted?
20. Personifique en su imaginación los diversos tipos de café de Nestlé: el clásico, el decaf, el ristretto, el diplomat, el blend. A cada uno asigne: sexo, edad, vestido, inclinaciones y gustos. Póngales relaciones de parentesco a los cinco. Luego visualícelos interactuando: dialogan sobre lo que cada uno aporta a los usuarios...
21. Personifique los ministerios o secretarías de Estado de su país (Gobernación, Hacienda, Relaciones Exteriores, Defensa...). Asígneles uniforme, temperamento, amistades, color, compleción... Póngalos a interactuar.

22. Identifique algún movimiento en el que se sienta torpe o no suficientemente hábil. Puede ser algo de su trabajo o del deporte... Visualícese ejecutando dicha operación en forma satisfactoria. Repita este ejercicio durante diez minutos por espacio de dos semanas.
23. Relájese, etcétera. Visualice a una persona conocida a quien haya prestonado para que se comporte de determinada manera. Pídale perdón por esta invasión a su personalidad, por no haber sido capaz de tornarla como es, por no dejarla ser como es... Dígale: Yo no soy nadie para pretender que seas diferente de quien eres... No soy nadie para modelarte según mis patrones... Tú haz tu propia vida... Te respeto y te acepto como persona, aun cuando yo no piense como tú, ni esté de acuerdo con tus acciones...
24. Relájese, etcétera. Imagine y visualice la metáfora de su espacio ideal de trabajo: el lugar concreto que le inspira y estimula. Concéntruese en los detalles: decoración, adornos, mobiliario, instrumentos, iluminación, colores, olores, texturas... Después de esta vivencia, dibuje su metáfora.
25. Relájese, etcétera. Identifique sus seis rasgos más positivos; aquellas características de su personalidad de las cuales se siente más satisfecho y seguro... Ahora relacionelas, una por una, con la creatividad... Visualice ocasiones para ejercitárlas y hacerlas florecer... Concluya con esta autosugestión positiva:
- Fui creado para crear... y quiero responder a esta misión... Quiero ser creativo para realizarme como persona, para encarnar valores, para trascender, para disfrutar más de la vida, para contribuir a forjar un mundo mejor... Y lo voy a lograr porque tengo fe en mí, fe en la gente, fe en la vida y fe en Dios...
26. Relájese, etcétera. Piense en alguna situación que al presente le cause molestia (cuadro A). Luego identifique en el archivo de su memoria la experiencia más agradable y feliz de toda su vida.

Visualicela, deléitese en ella (cuadro B). Trate de ir metiendo poco a poco en su fantasía el cuadro A hacia el B, pero de tal modo que este último palidezca y el primero conserve sus colores fuertes, nítidos y alegres... Terminada la visualización busque algunas líneas de conducta para superar el cuadro negativo.

12

CREATIVIDAD EN LAS RELACIONES HUMANAS

Al lado de la creatividad científica, de la artística y de tecnológica existe la creatividad social. Es la constelación de habilidades y actitudes especiales para influir sobre los demás, construir la sociedad y lograr la colaboración de nuestros semejantes para el logro de objetivos valiosos.

Puede brillar, o no brillar, la creatividad social en las relaciones de pareja, en el derecho, la moral, la familia, la educación, el servicio social, la diplomacia, la política, la administración, el deporte organizado, las relaciones públicas, las ventas. Y como en todas partes se observan infinitas fallas en estos terrenos, se abre un inmenso reto a nuestra creatividad.

Por fortuna esta cualidad también se puede desarrollar y afinar mediante estudio, dinámicas grupales, liderazgo correcto y propósitos personales de superación. La meta es hacer de la creatividad una actitud ante la vida y una forma de ser, más bien que una habilidad en ~~equis campo o un método de hacer las cosas~~.

Tal vez sea éste el capítulo más importante de todo el libro. La comunicación rica y creativa es la clave para lograr la colaboración y la aceptación de nuestras ideas y de nuestros productos. ~~Quien no desarrolla un buen nivel de creatividad social camina solo por el mundo~~.

Esta habilidad es también la base de la socialización positiva mediante la participación intensa.

La creatividad es un valor ético porque, por su naturaleza misma, trasciende al individuo y es apertura hacia los demás. Y por añadidura, la creatividad, toda creatividad pero señaladamente la social, es catártica: redonda en higiene mental de los individuos y de las instituciones. Por lo tanto, le vamos a dedicar dos capítulos: el presente y el que sigue (capítulo 13: Creatividad administrativa).

En todo lo social tiene gran parte la sinergia.¹

Advirtamos que toda actividad sinérgica incluye densas madejas de elementos emotivos.

EJERCICIOS

1. En la primera sesión de un curso o taller con enfoque social-creativo, el instructor pregunte a todos y cada uno: ¿qué se propone aportar al grupo?

Tienen que responder con una sola palabra y pasar a escribirla en el pizarrón o rotafolio.

Terminada la ronda, pasen tres o cuatro voluntarios a subrayar la palabra que más les guste y quizás a tachar una que les disguste. Finalmente explicarán al grupo: 1) por qué subrayaron y por qué tacharon tales y tales palabras; 2) qué sintieron al tachar; 3) los interesados, qué sintieron al ver tachadas sus palabras.

2. En la primera sesión del curso o seminario dediquen cinco minutos de silencio a meditar: ¿Cuál es mi misión hacia este grupo de personas? ¿Qué puedo aportarles?

En un segundo momento comuniquen sus reflexiones al grupo o a una persona del grupo.

3. Representación contraria de papeles: *anti-role-playing*. En un diálogo de dos o más, actúen en forma opuesta a la usual. Analicen luego las vivencias de los actores y de los espectadores (este ejercicio sirve para tomar conciencia más cabal de las propias actitudes y comportamientos y de las alternativas).

4. (Para crear clima de espontaneidad, desinhibición y relajación):

Pónganse todos de pie. Estírense hacia arriba y hacia los lados.

Contorsionéñse si así lo desean. Brinquen varias veces hacia arriba como si quisieran tocar el techo con las manos. Luego toquen la frente, los codos y las rodillas de cinco compañeros.

El instructor puede optar por una de estas dos variantes:

- Que las personas no se resistan a ser tocadas;
- Que sí se resistan. Esta segunda modalidad resulta más divertida

¹ Recordemos la etimología: *syn* + *ergon*, como en en-ergía y al-ergia.

5. Escriba un artículo sobre el tema: "Perder una discusión puede ser librarse de un prejuicio o idea anacrónica y adquirir mejores modos de ver las cosas".
6. Presenten un psicodrama, es decir, representación de papeles (*role playing*) sobre las angustias de un desempleado que anda buscando trabajo, sin éxito.
7. Presenten un sociodrama sobre cómo los "niños bien" de los colegios elitistas perciben a los muchachos pobres de las escuelas de gobierno. Traten de precisar las diferencias entre psicodrama y sociodrama. Tengan en cuenta que la expresión inglesa *role-playing* los cubre a ambos.

Conversen sobre las ventajas de este tipo de representaciones, aun aparte del contenido y del mensaje de la obra. Repasen los diversos momentos: los diálogos para definir el guión, la asignación de papeles, los ensayos, las presentaciones, la ejecución, la crítica...**

8. El instructor proporciona al grupo siete ilustraciones, cortadas de revistas; o bien, siete objetos de bullo, y da la consigna: en no más de ocho minutos preparen una obra de teatro en la que intervengan todos estos objetos. Luego, pónganla en escena. (Nota: las siete piezas deben ser muy heterogéneas entre sí, casi tomadas al azar.)
9. Ejercicio de "Cuerpos-imanes". Formen parejas. Supongan que las palmas de las manos de uno son imán para las palmas del otro y muévanse en consecuencia. Al cabo de cuatro minutos inviertan los papeles: el que era imán pasará a ser atraído, y viceversa. Identifiquen luego y analicen los pensamientos, sentimientos y operaciones que intervinieron en la experiencia.
10. Enrollen periódicos y hagan así bastones o una especie de garrotes. Pueden usar masking-tape para darles solidez. Persiganse los unos a los otros. Corretéense, tratando de pegar a los compañeros en los brazos y en las piernas (o en las manos y en los pies) pero sin que se rompa el bastón.

 *Note:* al final de los tres últimos ejercicios, al intercambiar experiencias, destaque lo que haya habido de desinhibición, espontaneidad y clima lúdico, y cómo todo esto se relaciona con la mejor relación humana y es infraestructura para la creación.

11. (Para romper hábitos y superar innovadoramente las rutinas): Escriba los nombres de sus tres mejores amigos. Luego al lado de cada uno de los nombres, anote nuevos modos de tratarlos y de enriquecer la relación.
12. Escriba "diez o más modos de mejorar mi relación con mi ~~jefe~~". O, si toma el papel de jefe: "diez o más modos de mejorar mis relaciones con mi personal".

Enumere diversos modos de favorecer el ajuste intrapersonal de los adolescentes y sus relaciones con el medio; aclare cómo lo intrapersonal repercute en lo interpersonal.

14. Supongan: Cuatro marcianos llegan a la Tierra en una nave espacial. Todo en nuestro planeta es nuevo para ellos: pero hablan español. Escenifíquenlos por espacio de veinte minutos.
15. En la siguiente lista subraye las tres áreas que mayormente pidan su creatividad social:

La pareja	La economía
La familia nuclear	La salud
La familia extensa	La seguridad
Los amigos	La cultura científica
Los vecinos	La cultura artística
La escuela	Las diversiones
La familia política	La empresa

Considere maneras de llenar eventuales lagunas.

16. Hagan una lista de doce o más puntos: "Modos de enriquecer la relación de noviazgo".
17. Organicen la "fiesta de la creatividad" en este grupo: qué, para qué, quiénes, cuándo, dónde, cómo.
O bien, orgánicela en su empresa o equipo de trabajo.
18. Elaboren un cartel o poster que exprese la posible y deseable sinergia de la creatividad individual con la creatividad grupal.
19. Haga una lista de modos en que usted puede ser diferente de los demás sin causarle problemas a nadie. Utilice la técnica del *brainstorming* o lluvia de ideas.
20. Análogamente elabore una lista de modos y recursos para vender mejor sus ideas.
21. Tesis opuestas: dos voluntarios pasan frente al grupo a discutir, identificándose uno con una tesis y el otro con la antítesis. Por ejemplo:
 - Pro TLC (Tratado Libre Comercio) y contra TLC
 - Pro eutanasia y contra eutanasia

- Pro sexo prematrimonial y contra sexo prematrimonial
- Pro aborto y antiaborto
- Pro religión y contra religión
- Pro infalibilidad del Papa y contra ella

Analicen luego entre todos los niveles y los tipos de creatividad desplegada por los actores.

22. Elabore una lista, lo más larga posible, de actividades de fin de semana para una pareja de recién casados, en una gran ciudad donde no conocen a nadie. Su clase socioeconómica es media baja.
23. Mediante lluvia de ideas, encuentren modos para transformar a una pandilla o mafia en un grupo socialmente positivo.
24. Mencione muchos y variados argumentos capaces de convencer a la gente de que participe activamente en política. Enfoque, por separado estas dos categorías:
 - Jóvenes de clase media alta
 - Adultos de clase popular (pobre)
25. Sugiera muchas mejoras para el trato al público en el sistema de Ferrocarriles Nacionales. Considere proveedores, pasajeros, personas que van a despedir y a recibir pasajeros y ciudadanos en general. No se concentre sólo en la cortesía, sino también en la eficacia y los programas técnicos.
26. La Secretaría de Relaciones Exteriores le da una beca de un año en un remoto país extranjero con la expresa mira y propósito de que cree simpatía hacia su país.

Escriba diez o más cosas que haría en tal situación, en el supuesto de que el agraciado fuera usted solo.

27. Tome la misma hipótesis del ejercicio anterior, con esta modificación: son veinte los estudiantes mexicanos becados, todos de edad universitaria, y usted es el líder informal.
28. Realicen una ronda de chistes que consideren particularmente ingeniosos. Luego hagan otra ronda y cada uno derive y exprese alguna idea creativa surgida de esa vivencia colectiva. Finalmente discutan el papel del humorismo en las relaciones humanas.
29. Trabe relación con una persona cuyos intereses y escalas de valores difieran mucho de los suyos. Acuda a ella con gran empatía. Vea si el trato resulta en

pie y dice: "Canoa de dos". Cada quien hace pareja con quien desea y platican un minuto sobre el tema: quién eres. Luego grita el animador: "canoas de tres". Formados los tríos, platican dos minutos sobre el tema: qué te gusta hacer. Luego: "canoas de cuatro". Y platican dos minutos: qué sabes hacer mejor. Luego: "canoas de seis". Y platican tres minutos: lo que espero de este evento cultural. Luego: "canoas de diez". Y platican cuatro minutos: cómo somos los de este grupo.

Luego se puede volver a "canoas de dos" y se van dando instrucciones: tóquense mutuamente un hombro (con su propio hombro) - la espalda (con la espalda) - un tobillo - una rodilla - una mejilla... Se pueden hacer otras "canoas de dos", con las mismas instrucciones. El éxito de esta práctica estriba en que sea manejada en forma un tanto atropellada; con agilidad, rapidez y sentido del humor.

49. Para romper el hielo al inicio de un curso o taller y para crear ambiente jocoso, ordene el instructor: pónganse de pie y en 30 segundos (o más o menos, según el tamaño del grupo) saluden de apretón de manos a todos y cada uno de los compañeros. Luego formen una fila por riguroso orden de estatura y luego platican con los dos compañeros más cercanos de la fila: por qué me interesa este curso o taller.
50. Para tener una vivencia de sinergia en un grupo grande: formen un círculo, estando de pie. Según lo vaya indicando el instructor, respiren profundo y digan todos "a" en el tono que más les guste, pero de modo que se oigan a sí mismos, y haciendo todos converger el sonido en un punto equis al centro. Luego digan "o" en forma análoga. Luego "u" en forma análoga. Para terminar conversen sobre cómo esta vivencia les ayuda a tomar conciencia del "nosotros" grupal.

RESPUESTAS

7. Es una experiencia desestructurante. Ayuda a ver las cosas desde puntos de vista ajenos; amplia mucho el campo perceptivo y suscita emociones nuevas. De este modo pone a los sujetos en situaciones "laterales" y "divergentes", tan afines a la creación. En los epilépticos el psicodrama puede ser dinamismo organizador dentro del caos. Lo psicótico se torna creativo.

13

CREATIVIDAD ADMINISTRATIVA

Se halla bien establecido que la innovación es una *conditio sine qua non* para el éxito duradero de las empresas. Y es motivo de seria reflexión la observación de Edwards Deming en el sentido de que el 85% de los problemas de productividad y calidad surgen —y se resuelven— no en el área del rendimiento individual sino en la de los sistemas organizativos y administrativos.

Hoy todo mundo toma cursos de administración en todas sus facetas: Manejo de personal, Liderazgo, Definición de objetivos, Integración de equipos, Desarrollo organizacional, Motivación a la excelencia, Calidad total... Es lo más natural en un mundo orientado al porvenir y al progreso, donde los dirigentes más serios y responsables sienten "el peso del futuro".

Decía Alfred North Whitehead que "el arte de progresar consiste en mantener el orden en medio del cambio, y el cambio en medio del orden"; como quien dice, un reto constante a la creatividad. Y Peter Drucker: "Los resultados óptimos se obtienen más aprovechando oportunidades que resolviendo problemas".

Los dirigentes del futuro, que deberán tener más de líderes que de jefes, se enfocarán a identificar las oportunidades y a detectar problemas, y no tanto a encarar problemas que se les vienen encima y a defenderse de ellos.

A diferencia de otros tipos de creatividad, la creatividad empresarial no culmina en un bonito plan. Es lo opuesto de lo que los gringos llaman *blue-sky thinking* (pensar a cielo azul). Nos exige aprender a construir nuestras ideas hasta sacarlas de nuestros cerebros y de nuestros escritorios y de nuestras juntas, y convertirlas en realizaciones exitosas.

¹Creativity Week III. Center for Creative Leadership. Greensboro, 1980, p. 175.

A menudo para una institución la acción creativa es más importante que las ideas creativas. Y suele suceder que la realización de una idea creativa o de un plan creativo requiera tanta o más creatividad que el haberla pensado.

En años pasados se creía que la administración era obra del hemisferio izquierdo del cerebro: programada, lógica, razonada, secuencial, matemática en muchos tramos. Pero un examen más minucioso ha demostrado la amplia participación del hemisferio derecho, dado el carácter panorámico, la indefinición, las sorpresas y la necesaria intuición que campea en estos escenarios. El pensamiento lateral es muchas veces el protagonista en la cabeza del gerente.

Por otra parte, y debido a que pululan los jefes y escasean los líderes, se da mucho esta situación: cada vez que le proponen al director o gerente una idea innovadora, le crean un nuevo problema, además de los que ya tiene. Si el hombre no piensa en términos de creatividad, el cambio y el pensamiento mismo del cambio, lo incomoda y hasta lo asusta. Se necesita originar cultura de creatividad. Se necesita gente que mire el cambio como oportunidad, no como amenaza. El líder competente es también el líder del cambio.

No todo se puede improvisar ni aprender en los libros. El buen manejo depende en parte de los tipos de personalidad. Usando la terminología de Michael Kirton, del Center for Creative Leadership, distinguimos los adaptors y los innovators.

Los adaptadores tienden a actuar dentro de los marcos de los paradigmas convencionales, en tanto que los innovadores van mucho más lejos: tienden a tomar los paradigmas mismos como parte del problema, a cuestionar todo, incluso las estructuras. Los primeros ven a los segundos como desordenados, turbulentos, caóticos, poco confiables; y los segundos ven a los primeros tímidos, inhibidos, convencionales, sumisos, rígidos.

La aurea vía media está en ubicarse entre la realidad y los sueños, y así activar la imaginación.

Uno de los aspectos más interesantes sobre la creatividad empresarial consiste en que la dirección haga de las conductas creativas una expectativa explícita. Y el solo anunciar el plan de un cambio de cultura organizacional puede llevar a un florecimiento casi espontáneo de creatividad.

Diversos ejercicios de esta sección pretenden ayudar a:

- Percibir las oportunidades y capitalizarlas
- Convertir los problemas en oportunidades
- Afrontar en equipo las situaciones particularmente difíciles

- Acostumbrar a que la gente piense no sólo en términos de productos innovadores sino de procesos de innovación
- Encontrar muchos modos de realizar el principio de que en la empresa el personal es tan importante como las ganancias, y que existe interdependencia entre ambos
- Tomar conciencia de la necesidad de cada institución de formarse una fisonomía especial y una imagen corporativa, y de mantenerlas y cultivarlas y pulirlas
- Descubrir el valor de un toque lúdico en los problemas administrativos y aprender a buscarlo y encontrarlo

EJERCICIOS

1. Supongan que un cataclismo destruyó el género humano. Sólo pudieron escapar en una nave espacial diez personas: cinco hombres y cinco mujeres, todos entre los treinta y los cuarenta años. Su inmensa tarea consiste en planear y diseñar la nueva humanidad. Ustedes son esas diez personas. Actúen.
2. Inventen reglas nuevas para el deporte del volibol. Juéguenlo en esta forma inédita. Comparen luego lo hecho "en el escritorio" y lo vivido en el campo.
3. Realicen un collage titulado: "Liderazgo genuino y liderazgo manipulador". Enfóquenlo a ilustrar las diferencias que corren entre ambos.
4. Analogamente, elaboren un collage titulado: "Nosotros aquí y ahora en la empresa".
5. Señor ejecutivo, por favor dedique unos minutos a responder el siguiente cuestionario de autoevaluación y autocritica. Califíquese sobre la escala del 10 (excelente) al 5 (reprobado).
 - A) ¿El ambiente laboral permite a sus colaboradores desarrollar su creatividad potencial?
 - B) ¿Sus instalaciones son estimulantes o deprimentes? ¿En qué manera?
 - C) ¿En su empresa se desarrollan nuevos productos?, ¿nuevos sistemas?, ¿nuevos programas? ¿Cómo y en qué grado se plantean alternativas innovadoras?
 - D) ¿Considera que su estilo de liderazgo es factor de cambios positivos?

- E) ¿Su personal tiende más a la productividad creativa o a la rutina?
 - F) ¿Suele usted comparar su forma de trabajar con la de sus competidores?
 - G) ¿Sus argumentos de venta son convincentes?, ¿son originales?
 - H) ¿Su publicidad cambia o está estancada?
 - I) ¿Su empresa desarrolla tal creatividad que le asegure mantenerse competitiva?
 - J) ¿Encuentra usted parámetros interesantes de creatividad en sus competidores? ¿Cuáles?
6. Elaboren un proyecto, hipotéticamente apoyado por las máximas autoridades, que para los movimientos de los ciudadanos contemple sólo transporte público, bicicletas y motos en el tránsito de las grandes metrópolis.
7. ¿Cómo anunciaría y promovería un minicoche monoplaza, es decir, un automóvil con cupo para una sola persona y susceptible de plegarse y meterse en la cajuela de un coche convencional?
8. Diseñen la forma y funcionamiento de un restaurán muy novedoso por los alimentos, la decoración y el trato a los clientes. Ponganle nombre, redacten su eslogan publicitario y esbocen su logotipo.
9. Anoten los cinco puntos más positivos de la dirección de su empresa: 1) al presente; 2) en el pasado.
10. Enumeren y describan los nuevos productos y servicios de la empresa en los últimos cinco años. Determinen si este ritmo de innovación es satisfactorio o no. Tomen como punto de referencia: 1) lo que hacen los competidores; 2) las oportunidades que pueden aprovecharse.
11. Responda por escrito: Cuáles son las innovaciones introducidas: a) por mí; b) por otros, en mi puesto de trabajo a lo largo de los últimos tres años.
12. Tarea para subgrupos. Representen "La empresa creativa". Sientan libertad para manejar el tema a su mejor entendimiento y gusto (actuación, dibujos, collages, maquetas, manuales de procedimientos...).
13. Elaboren un temario-guion para un curso de 40 horas titulado "La creatividad en la empresa mexicana". Incluyan todos los temas que puedan llevar a un diagnóstico de la compleja situación y a caminos de superación.

14. Imagine que tiene la autoridad y el poder de diseñar e implantar una redistribución del personal: a) de la empresa, si es pequeña o mediana; b) de su departamento. ¿Cuáles y cómo serían estos reajustes?
15. Imagine que se independiza y trabajará en lo suyo. Haga un esbozo de su propia futura empresa. Señale:
 - Su giro: productos o servicios
 - Plan de financiamiento
 - Instalaciones
 - El personal: funciones, puestos, salarios
 - Los proveedores
 - Los clientes
 - El nombre
 - Imagen corporativa y plan de promoción (empaques, eslógans...)
 - Si quiere, visualicela con las técnicas del capítulo 11
16. Redacte descripciones de puestos en las que expresamente se diga a los interesados que se espera de ellos ideas creativas.
17. Identifique a las cinco personas de su empresa, o de su departamento, que más contribuyen a que los procesos sean creativos.
18. Realice, en grupo, o bien solo, una lluvia de ideas en torno a: "Las características de la empresa ideal en mi campo de acción".
19. Análogamente, realicen otro *brainstorming*: "cómo crear un medio o cultura organizacional que propicie la toma de riesgos".
20. Critique alguna ley, norma, tradición o hábito de su medio social o de su empresa en particular. Fundamente sus puntos de vista. Sugiera mejoras.
21. Trace paralelos y semejanzas para uno de estos renglones:
 - Entre los negocios y las artes, en general
 - Entre un determinado negocio y un arte
22. Trace paralelos y semejanzas:
 - Entre un empresario y un artista
 - Entre un gerente y un artistaPuede pensar en artistas en general, o en alguna rama en particular. Identifique y compare la creatividad requerida en cada caso.
23. Busque muchos y variados modos de aumentar la creatividad en su empresa. Le puede servir este machote.

*oportunidades
aprovechables*

*alternativas de
aprovechamiento*

productividad _____

finanzas _____

personal _____

mercados y _____

comercialización _____

24. Describa y pondere las ventajas y las eventuales desventajas de introducir la práctica de las propuestas formales por escrito —en inglés dicen IM (idea memorándum)— y de acredecir puntos al respectivo autor cuando su idea ha sido aprovechada, y de publicar todo esto en el boletín de la empresa. Aplique a esta propuesta la técnica PNI (Positivo - Negativo - Interesante).
25. Preferiblemente en grupo, elabore un collage titulado: "Diversos modos de aumentar ~~la productividad~~ y la creatividad en nuestra empresa".
26. Elaboren otro collage sobre el tema: "El mayor enemigo del progreso de nuestra empresa".
27. Análogamente, elabore a través del método PNI la propuesta de crear un Departamento que se llame: "Diseño y desarrollo de nuevos productos y de nuevos servicios".
28. Diseñe un nuevo y original símbolo de su empresa y haga otro tanto para su mayor competidor. Si no es muy bueno en las artes gráficas, por lo menos busque la idea y esboce la imagen.
29. Trace abundantes y variados paralelos entre una empresa y un equipo de fútbol.
30. Entreviste a dos o tres gerentes jóvenes y exitosos, en su línea profesional. Pregúntele su mejor realización el último año. Aprenda algo sobre la innovación y extrapólelo a su trabajo.
31. Escriba en tres columnas lo PNI (positivo -negativo- interesante) de fusionar todas las líneas aéreas del país en una sola. Asimismo, la conveniencia, o no, de que hubiera una línea aérea oficial ("estatal") en cada estado de la república.
32. Piense en un problema determinado de su comunidad ~~o de su empresa~~. Pregúntese: ¿Cómo lo afrontarían tres personas de tres profesiones diferentes a la mía? Señale estas profesiones.

Escriba sus hipotéticos enfoques. Compárelos entre sí y con el suyo. Luego vea si logró centrarse más en aprovechar las oportunidades que en librarse de presiones y de problemas.

33. Trace un paralelo de 15 o más puntos entre un gerente y un jardinero.
34. Defina y retrate: 1) a su puesto 2) a su departamento, en términos de riesgos y oportunidades.

No olvide incluir los aspectos del clima organizativo que influyen positiva o negativamente en la creatividad de la gente y en su voluntad de innovar.

35. Termine con tres diferentes respuestas la siguiente frase incompleta: "Me considero empresario porque...". O bien, si es el caso: "No me considero empresario porque..."
36. *Role-playing.* Un trabajador (puede ser un obrero, un empleado, un profesionalista) presenta a su jefe la idea de un nuevo producto. La idea es brillante pero la presentación es pobre. El jefe ha convocado un comité para examinar y evaluar. Algunos apoyan la idea y otros la atacan. En un segundo momento, la misma idea se presenta ante el mismo comité, pero presentada y defendida hábilmente.
37. Formule por escrito un programa de desarrollo creativo del personal de su empresa. La duración será de dos años. Ajústese a la situación real y a las circunstancias concretas que privan allí.
38. Concéntrense en un problema. Si se puede, formen tres subgrupos: el primero, de pensadores analíticos, muy lógicos; el segundo, de pensadores imaginativos, fantaseosos; el tercero, de integradores que cumplen la función del corpus callosum, es decir, puente entre los dos hemisferios cerebrales.

Al primero se le instruye en que evite todo vuelo imaginativo y sea rigurosamente lógico. Al segundo se le pide que suelte libre y desenfrenada la imaginación. Estos dos grupos trabajan media hora por separado y hacen sendas listas de sus ideas. Luego el instructor pasa las dos listas al tercer grupo, que tiene la misión de integrar, afinar y concluir. (Cf. A. van Gundy, en Creativity Week III, 1980, pág. 70).

39. Aplicación del método del caso crítico. Cite la mejor experiencia creativa de su actual equipo. Analicela: identifique los factores que la facilitaron, y los obstáculos y el modo como fueron vencidos.
40. Realicen un *role-playing* con la finalidad de convencer a un público determinado de que la creatividad de las empresas no es para uso y consumo y provecho de los patrones, sino un beneficio para todos. Hagan comentarios

sobre la necesaria transparencia de los beneficios que se esperan —y derivan— de las innovaciones y de los programas de calidad.

41. Elaboren un proyecto creativo para modernizar las aduanas y ponerlas al servicio del único auténtico soberano: el pueblo.
42. Role-playing. Tres personas hablan en favor de la privatización del mayor número de empresas, y tres defienden la proliferación de las empresas estatales.
43. Suponga que es el Director General de la empresa y va en busca de muchos modos de saber qué tan creativo es su personal. ¿Qué acciones concretas realizaría?
44. Proyecten el parque recreativo ideal, sin limitación alguna de recursos monetarios. Único dato fijo: se cuenta con doce hectáreas.
45. Imagine y visualice su empresa: a) a cinco años; b) a diez años. Desglose sus varios aspectos: personal; organigrama; productos, mercados, sistemas, instalaciones...
46. ¿Cuándo tuvo su última idea innovadora en el área laboral? Plantéela al grupo y diga cómo se le ocurrió y para qué sirvió o puede servir.
47. ¿Qué ha hecho y que puede hacer para dar un toque lúdico a su lugar de trabajo? ¿Cuáles serían los beneficios de este enfoque si lo llevara a cabo integralmente?
48. Exprese muchos modos de motivar y responsabilizar a los jefes para que estimulen la creatividad y espíritu innovativo de su gente. Por ejemplo, redacte un memorándum que los haga tomar conciencia y los estimule a pensar y a profundizar, y diga a quiénes lo entregaría. Considere aspectos tecnológicos, servicio, finanzas, seguridad...
49. Descubra en el ambiente social tendencias que pueden o podrían afectar a su ~~empresa~~. Divida estos factores en:
 - Obstáculos, barreras
 - Aliados, facilitadoresConteste: ¿Qué están haciendo los ganadores que los perdedores no hacen?
50. Describa con detalle la ~~empresa~~ persona ideal en su campo de actividad y de intereses. Compárela, punto por punto, con la realidad que está viviendo. Anote qué puede hacer usted para acercarse a dicho ideal. A continuación repase las ocho características que encontraron los autores de *In search for Excellence: lessons from America's best run companies*. Según su estudio, las poderosas

Transnacionales que han llegado a ser imperios tienen en común: 1) Propensión a la acción. 2) Cercanía al usuario o cliente. 3) Autonomía y clima de iniciativa. 4) Productividad a través del personal. 5) Valores claros como guías y motivadores. 6) Permanencia en el carril. 7) Organigrama sencillo. 8) Estrechez junto con holgura.

51. Diseñe un instituto para educar el sentido cívico de los mexicanos. Tenga en cuenta:
 - Objetivos
 - Actividades y programas de trabajo
 - Reglamentos
 - Administradores
 - Público usuario
 - Sistemas de promoción
 - Relaciones públicas
52. Con las técnicas del collage, hagan un cartel grande titulado: "Las empresas creativas y poderosas".
Discutan luego qué de todo eso es o puede ser aplicable a la empresa donde trabajan actualmente.
53. Escriba una estrategia o itinerario (puntos secuenciales) para transformar en acción esta idea: Quiero fundar una fábrica de juguetes.
54. Piensen en grupo en algún reto u oportunidad aun no aprovechada por la empresa donde trabajan. Perfilen un nuevo producto y precisen:
 - Su naturaleza (qué se va a crear)
 - Su nombre
 - Su logotipo, si es el caso
 - Su empaque o envoltura
 - Su eslogan publicitario
55. Cada uno de los participantes escriba en diez palabras cuál es su sueño en el campo profesional. Luego den todos un paso concreto y realista para encaminarse a tal objetivo.
56. En el grupo perfilan este proyecto de gran envergadura: Introducir el uso de la bicicleta en una gran ciudad. Fraccionen el ambicioso proyecto en partes o sectores que lo hagan más operable.
57. Inventen un desodorante: precisen (si pueden) su composición, o por lo menos, sus servicios que lo harán mejor que los ya existentes, su fisonomía especial, su apariencia, su nombre y un eslogan para anunciarlo.

58. Lance al mercado un producto que va a encontrar mucha competencia. Por ejemplo, un jabón, una cerveza, un hotel. Su tarea consiste en crear una diferencia psicológica y material, es decir:
- Definir los sentimientos y emociones que hagan deseable su producto y preferible a los demás
 - Hallar cómo responder a tales demandas
59. Señale muchos puntos de contacto o coincidencias entre el trabajo y el juego. Diga cinco cosas que puede hacer para encontrar elementos lúdicos en su trabajo; o en general, que la gente de su empresa puede hacer para hallarlos en su trabajo.
60. Haga un cartel grande, con la técnica del collage, y que tenga dos partes:
- Mi empresa y yo hoy (o bien, yo en mi empresa)
 - Mi empresa y yo de aquí a tres años
- Destaque y analice las diferencias que resulten entre ambas partes.
61. Haga un cartel (collage) sobre este tema: "El líder creativo logra resultados más buscando y aprovechando oportunidades que resolviendo problemas".
62. Piense en necesidades no plenamente cubiertas. Invente un producto que no exista en el mercado. Aplique la fórmula mágica de los empresarios norteamericanos: Find a need. Fill it.
63. Hagan un *role-playing* representando a trabajadores y ejecutivos de una misma empresa. Unos alegan que entregarse a trabajar más creativamente y con más calidad es sacrificarse para mayor beneficio de los patrones; y otros refutan con energía esta tesis.
64. Piense y escriba algo que no le guste de su trabajo actual; puede ser cualquier aspecto: la tarea, el lugar, los aparatos, los compañeros, las normas...
- Luego escriba varias formas de modificar la situación; y finalmente decídase por alguna.
65. Imagine que la Presidencia de la República quiere reorganizar las secretarías de Estado y lo contrata como asesor. Tiene que proponer un mejor diseño; *solo* enumerar las que debe haber. ¿O acaso es tan conformista que para usted la forma actual es perfecta e inmejorable? Escriba su lista de secretarías en el nuevo diseño.

66. Realice una lista de las principales excusas y racionalizaciones de los trabajadores mexicanos para no ser creativos. Al lado de cada una de ellas escriba luego un par de respuestas.
67. Se va a lanzar la *Revista Nacional de la Creatividad*, destinada a difundirse por todo el país. Proponga diez o más secciones que habría de tener dicha revista. Justifíquelas.
68. Imaginen que regresan de un importante congreso de creatividad. Ha sido el congreso ideal. Escriban un par de páginas sobre cómo fue dicho evento, y luego redacten ad hoc un encabezado impactante para el periódico.
69. Concurso: El mejor empaque para el huevo. Formen grupos de unas seis personas. A cada equipo se le da un huevo crudo y una dotación de cartones, ligas, masking-tape, trocitos de alambre y un vaso desechable partido en dos. Se trata de ver qué grupo empaca con esos materiales el huevo de modo que resista ser echado desde la mayor altura, sin romperse. Pero también cuenta el aspecto estético. Un juez especial (que puede ser el mismo instructor o un comité) hará de jurado. Se asignan roles: desarrollo de ideas, diseño, manufactura, recursos humanos, ventas... Luego se procede a la prueba. Por supuesto, cuando el huevo se quiebra, ese equipo ya perdió. Si resiste, se prueba de alturas cada vez mayores.

Para terminar, se analizan las interacciones en el grupo y el grado de originalidad de las soluciones encontradas.

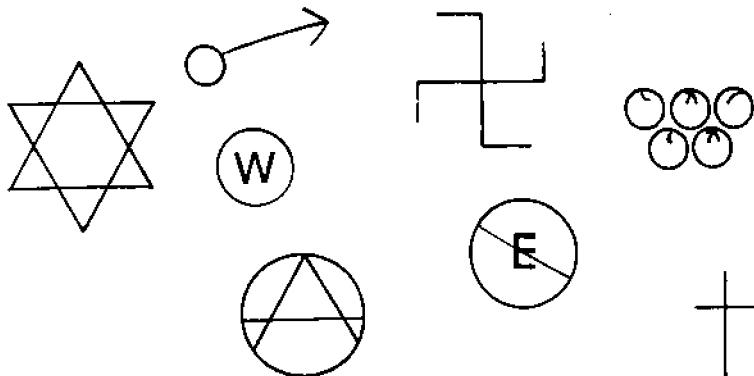
14

VARIOS: MISCELÁNEA, SÍNTESIS

Este último apartado tiene algo de miscelánea y algo de síntesis. Por lo demás, ya notamos que la clasificación del material en los capítulos que anteceden tiene siempre algo de artificial; porque la vida es integrativa; se encuentra en los conjuntos y en los contextos, no en el análisis; se desarrolla en los sistemas vivos, no en los escritorios de los estudiosos. La división en capítulos queda bien en los libros, por motivos didácticos, pero no en la vida real.

EJERCICIOS

1. Diseñen un juego de mesa que tenga acentuado valor educativo. Juéguenlo. Analicen su poder formativo en diversos tipos de personas.
2. El instructor entrega a cada participante una hoja con símbolos, siete u ocho. Por ejemplo:



Escriban historias en las que aparezcan dichos símbolos, o bien, realicen entre todos una representación escénica haciéndolos intervenir.

3. Recuerde algunos cuentos infantiles, del tipo de Caperucita Roja, Blancanieves, Pedro y el lobo. Justifique al villano es decir, hable en nombre de él, como si usted fuera él, explicando por qué actúa como actúa y respondiendo a las críticas.
4. Identifique a su personaje creativo: la persona que más admira por este concepto. Hable cinco o diez minutos personificándola y haciéndola explicar sus motivaciones, sus propósitos y sus dinamismos creativos.
5. Teatro en títeres. Se puede optar por una de estas alternativas:

- Representar personas de la vida real
- Con personas imaginarias
- Combinando personas reales e imaginarias

Pueden usar cartones, algodón, botones, hilos, trozos de madera... Terminada la representación, analicen la expresión fantástica, la identificación, la proyección, la comunicación y la originalidad.

6. Evoque sus mejores momentos creativos
 - En el deporte
 - Organizando fiestas y/o paseos

Comparta estos recuerdos con un compañero.
7. Evoque sus mejores momentos creativos participando en concursos. Puede remontarse a su infancia y seguir hasta el presente. Analice su fluidez, flexibilidad y originalidad.
8. Imagine y visualice cómo cambiará su vida si desarrolla al máximo su creatividad.

Distinga los diferentes sectores:

- Sus relaciones familiares
- Su desempeño laboral
- El uso de su tiempo libre
- Su capacidad de gozo y de disfrute

9. Encuentre los hilos que conectan entre sí estos dos conceptos: creatividad y resistencia al estrés. Investigue y defina muchos modos ingeniosos de defendérse del estrés.

10. Con objeto de conocer la tradición de creatividad de su familia: perfilé, hasta donde la información se lo permita, a sus cuatro abuelos como personas creativas. Descubra posibles repercusiones de ellos en sus padres y en usted mismo.
11. Escriba una página para desarrollar este concepto: "La creatividad reconciliará a los poetas y a los filósofos, a los científicos y a los místicos, a los humanistas y a los técnicos, a los quijotes y a los sancho-panzas".
12. Identifique el curso más inútil que haya tomado en toda su vida. Imagine diversos modos de hacerlo (= haberlo hecho) útil y provechoso.
13. Identifique algo que no le agrade hacer dentro de las rutinas de su vida actual. Busque muchos modos de hacerlo más llevadero, o de dejar de hacerlo sin faltar a sus deberes.
14. Hagan tantas máscaras de payaso como miembros tenga el grupo. PASEN frente al grupo uno por uno, o dos a la vez, a hacer bufonadas. O bien, caminen todos en desorden por la sala bufonando y haciéndose ver. (Nota: esta ruptura sorpresiva de los convencionalismos, este romper a hachazos los estereotipos, sirve para hacer aflorar la espontaneidad.)
15. Enumere tres situaciones en las que puede ejercitarse su capacidad de riesgo calculado. Busque la proporción entre lo arriesgado y las posibles ganancias.
16. Elabore anuncios radiofónicos breves para:
 - Silla voladora individual minihelicóptero
 - Ruedas de madera para bicicleta
 - Aro hula-hula
17. Elabore anuncios radiofónicos breves para:
 - Villas subacuáticas, en el fondo de un lago pintoresco y rico en peces y plantas
 - Un libro sobre los diez sabios más ilustres del siglo
 - Un libro sobre los abusos de los líderes religiosos que hacen pasar por "palabra de Dios" sus propias doctrinas
 - Un libro titulado *Las cien mujeres más triunfadoras del siglo xx*
18. (Para escapar de los paradigmas que nos aprisionan.)

Elaboren en el pizarrón o rotafolio una lista de opiniones y afirmaciones que corren entre la gente y que tienen más de prejuicios que de juicios ponderados. Numérenlos. El instructor llame al azar algunos de estos números, y para cada

uno alguno de los asistentes pase a escribir modos de superar ese lastre.
(Ejemplos: las mujeres son el sexo débil; los mexicanos no podemos diseñar y fabricar coches; todos los ancianos deben retirarse del trabajo...)

19. Hagan lluvias de ideas para los siguientes casos:

- Cómo tratar, sin mucho gasto, el agua de mar
- Cómo aprovechar la energía eólica
- Cómo desarrollar la arquitectura submarina

20. Piense que quiere hacer un regalo sumamente creativo, que sea un testimonio acabado de creatividad. Determine:

- A quién lo haría
- En qué ocasión
- Qué, cuándo, dónde
- Cómo lo presentaría

21. Escriba una página titulada: "La etapa más creativa de mi vida". Encuentre modos de seguir reproduciendo estas experiencias positivas.

22. Escenifiquen un hecho bíblico. Combinen el relato histórico con la imaginación y con recursos del teatro moderno.

23. Defina el concepto de "éxito" sin usar palabras. Lo puede hacer solo o en grupo.

24. Imagine y visualice: "Mis vacaciones ideales" (diez días). Suponga que no hay limitación de dinero. Precise lugares, fechas, personas, actividades, clima, alimentos... Relacione luego esta fantasía con la creatividad.

25. Con objeto de readquirir flexibilidad y no dejarse esclavizar por los hábitos, repase:

- Su modo de levantarse
- Su modo de vestirse
- Su modo de peinarse
- Su modo de ver la televisión
- Su modo de escribir y leer cartas
- Su modo de comprar y leer periódicos
- Su modo de comprar y leer revistas
- Su modo de subir al coche
- Su modo de contestar el teléfono
- Su modo de dar regalos
- Su modo de despedirse de las personas

26. Identifique y localice en su pasado un cambio muy importante en su vida, fruto de una decisión suya. Analice:
- Cómo apareció la necesidad
 - Cómo se convenció para tomar la decisión
 - Cómo convenció a otras personas involucradas
 - Por dónde empezó
 - Qué valores y antivalores estaban implicados
27. Para orientarse e impulsarse al plan de vida y al desarrollo pleno de sus potencialidades, reflexione al fin del año:
- ¿Qué sé que no sabía al principio, el primero de enero?
 - ¿Qué puedo hacer que entonces yo no podía?
 - ¿Qué de valioso hago que no hacía?
 - ¿Qué nuevos proyectos tengo?
28. Evoque sus mejores momentos creativos reaccionando en emergencias.
29. Dibuje un plano de su casa. Anote en porcentajes la cantidad de tiempo que pasa en cada lugar y las actividades que realiza. En otra hoja anote los cambios que este cuadro le sugiera para dar más calidad a sus días.
30. Realice una lista de diez o más ocupaciones (cargos) adecuados para un expresidente de la República.
31. Un hada tiene todo el poder de los dioses. Le concede la oportunidad de pedir los cinco cambios para mejorar las condiciones de la humanidad en el siglo xxi. Usted es el privilegiado que deberá señalar dichos cambios. Enumérelos y justifíqueliros.
32. Para concluir un curso largo. El instructor pide que todos se sienten muy cómodos y relajados, que cierren los ojos, respiren lenta y rítmicamente, que centren su atención sobre su propia respiración y sobre el calor de su cuerpo (la sangre que circula) en cada una de sus partes. Pone una música suave y relajante. Luego, con voz muy lenta y grave irá diciendo cosas como éstas:

Siente el lugar y el momento: estás en tal parte y es tal fecha... Durante este curso que hoy termina han sucedido cosas agradables, tal vez también cosas desagradables... Has aprendido esto y esto otro... Has avanzado tanto más cuanto hacia el logro de sus objetivos... Has tenido una experiencia enriquecedora... Has escrito un interesante capítulo de tu vida.

La vida es un río que fluye sin cesar. Tú vas en ese río... estás metido en él, día y noche... No hay estaciones, no hay paradas... No te detengas en algún

pensamiento determinado. Todo es fluir... todo es ritmo... Sientes la música... te sintonizas con ella... la dejas entrar en ti. Ahora, en el fluir del río de la existencia percibes tu mundo, el tuyo propio, diferente del de todos los demás. Lo visualizas: miras las personas que tienen que ver contigo, los lugares, las cosas. Ves tus deseos y tus propósitos. Los vas definiendo más y más, hasta verlos con todo detalle: los colores, las formas, los movimientos, el rumbo que cada uno toma...

Ahora pones todo en un cuadro, como si fuera una gran fotografía. Tienes frente a ti tu mundo...

Terminada la fantasía todos abren los ojos y en grupos de cuatro personas platican la vivencia. Un portavoz de cada grupo expondrá luego el común denominador que resulte. Finalmente se puede hacer un macrocollage que ilustre estas experiencias. Para la técnica véase el capítulo 9 de este libro.

NOTA BIBLIOGRÁFICA

- Acha J. *Introducción a la creatividad artística*. México, Trillas, 1992.
- De Bono E. *Serious creativity*. Toronto, Canadá, Harper Collins, 1992
- Eysenck M. W. *Atención y activación*. Barcelona, Herder, 1985.
- Fezler W. *Imágenes creativas. Visualización terapéutica*. Roca, 1991.
- Garfield P. *Creative dreaming*. Nueva York, Ballantine, 1986.
- Moccio F. *El taller de terapias expresivas*. Madrid, Paidós, 1993.
- Motos Teruel T. *Juegos y experiencias de expresión corporal*. Barcelona, Humanitas, 1985.
- Ofnativia O. V. *Percepción y creatividad*. Humanitas, B. Aires, 1977.
- Pavey D. *Juegos de expresión plástica*. Barcelona, CEAC, 1984.
- Sefchovich G. Waisburd G. *Hacia una pedagogía de la creatividad*. México, Trillas, 1987.
- Sefchovich G. Waisburd G. *Expresión plástica y creatividad*. México, Trillas, 1993.
- Sefchovich G. Waisburd G. *Expresión corporal y creatividad*. México, Trillas, 1992.
- Stokoe P. *Expresión corporal: arte, salud y educación*. Buenos Aires, Humanitas, 1990.

SERIE “CREATIVIDAD SIGLO XXI” (Mauro Rodríguez y Asociados S. C.)

- MANUAL DE CREATIVIDAD TRILLAS
- CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN ESCOLAR "
- CREATIVIDAD EN LAS RELACIONES DE PAREJA "
- CREATIVIDAD EN LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA "
- CREATIVIDAD LINGÜÍSTICA: Diccionario de eufemismos BOTAS
- PSICOLOGÍA DE LA CREATIVIDAD PAX-MÉXICO
- CREATIVIDAD VERBAL, CÓMO DESARROLLARLA "
- LA MUJER CREATIVA: PSICOLOGÍA DE LA CREATIVIDAD FEMENINA "
- CREATIVIDAD EN JUEGOS Y JUGUETES "
- CREATIVIDAD EN EL MANEJO DE PROBLEMAS "
- CREATIVIDAD SENSORIAL: Sensopercepción y desarrollo humano "
- CREATIVIDAD EN LA EMPRESA "
- CREATIVIDAD EN EL ARTE DE VIVIR EDAMEX
- MIL EJERCICIOS DE CREATIVIDAD CLASIFICADOS McGRAW-HILL
- CREATIVIDAD EN LA TERCERA EDAD (en preparación)
- MEXICANOS CREATIVOS (entrevistas; 2 tomos) AMECREA

UNA INVITACIÓN

Considero de sumo y mutuo interés crear una sinergia (red de colaboración) con personas interesadas en desarrollarse creativamente y en ser promotoras de creatividad.

Para tal efecto fundé en 1985 la Asociación Mexicana de la Creatividad (AMECREA). Invito a los usuarios de este libro a mantener contacto conmigo y también con la Asociación.

Si usted desea:

- recibir información sobre avances de la investigación en temas de creatividad.
- dar a conocer e intercambiar ideas en torno a este campo
 - enterarse de los eventos de creatividad (congresos, simposiums, programas de Maestría, diplomados) a nivel internacional.
 - encargarme cursos intensivos, seminarios y talleres en cualquier parte de Latinoamérica, lo invito a comunicarse a:

Mauro Rodríguez y Asociados S. C.
La Teja 54. Bosques de Echegaray, Edo., de Méx.
CP. 53310 (México)
FAX 560 55 26 y 373 78 52