

## Resolución de problemas de manera creativa

Existen problemas que se solucionan si seguimos una serie de pasos determinados, como por ejemplo cuando resolvemos una ecuación. Se llaman **problemas algorítmicos**, y suelen tener una única solución. Sin embargo, a veces las soluciones clásicas dejan de funcionar, o buscamos resultados nuevos que requieren procedimientos distintos. Otras veces aparecen problemas nuevos, a los que nunca nos hemos enfrentado y que, por tanto, no sabemos cómo solucionar. En estos casos hablamos de problemas heurísticos, y para solucionarlos hay que proceder de manera azarosa, inventiva, informal. No existen unos pasos o instrucciones a seguir, sino que los vamos descubriendo a medida que avanzamos. Los **problemas heurísticos** despliegan ante nosotros todo un mundo de posibilidades y opciones. Entra en juego nuestro pensamiento creativo. La capacidad de descubrir múltiples alternativas, de hacernos las preguntas adecuadas y el pensamiento lateral nos ayudan a resolver problemas creativamente. Cuantas más posibilidades sepamos ver, más ocasiones tendremos de resolver el problema.

El **pensamiento lateral o divergente** es una forma de pensar fuera del patrón de pensamiento habitual, es decir, fuera de la lógica. Nos ayuda a ver una situación desde diferentes ángulos y perspectivas.

### Lo desarrollamos en familia

Es importante desarrollar una personalidad creativa, capaz de generar distintas opciones, de contemplar diferentes puntos de vista y de proponer múltiples soluciones. Competencias como la curiosidad, la flexibilidad, la originalidad y la resolución de problemas son cada vez más importantes en el mundo educativo, ya que contribuyen a nuestro desarrollo personal y nos proporcionan más recursos para enfrentarnos a cualquier circunstancia.

En familia podemos potenciar este tipo de pensamiento si lo vamos incluyendo en nuestra vida cotidiana como un hábito más, y lo mejor es que podemos hacerlo como un juego:

- Los acertijos: seguro que conocéis enigmas cuya solución no es lo más evidente a simple vista. En internet podemos encontrar miles de ellos. Este tipo de adivinanzas fomentan el uso del pensamiento lateral y el planteamiento de preguntas, y es muy divertido jugar en familia.
- Tomar cualquier objeto de la casa y preguntar: ¿para qué puede servir? Hay que proponer y explicar cuantas más ideas mejor.
- Jugar a los "mashups" de cuentos: se eligen dos cuentos diferentes y se juntan, inventando qué pasaría si, por ejemplo, los tres cerditos conocieran a Blancanieves.

- Una variante del anterior son los "mashups" de animales: hay que elegir y mezclar dos animales, inventarse el nombre y dibujarlo. Por ejemplo, la cocogüeña, mitad cocodrilo, mitad cigüeña...
- Jugar a "¿Y si...?": ¿Qué pasaría si un día te despiertas y eres un pez? ¿Y si en carnaval te convirtieras en tu disfraz? ¿Y si al cabo de cien años muerta, la gente volviera a la vida?... La idea es plantear todo tipo de cuestiones disparatadas y absurdas, e imaginar qué haríamos en esas circunstancias.

Como vemos, ninguno de estos juegos tiene una respuesta "correcta". Cualquier idea es válida, porque de lo que se trata es de dejar volar la imaginación, de proponer cuantas más ideas mejor, sin límites ni ataduras lógicas. De esta manera estamos promoviendo una **personalidad expresiva y creativa**, sin miedo a las críticas. Por eso es importante que entre todos creemos este clima de confianza en familia, donde se respetan todas las aportaciones y no se juzgan ni se critican.

## Ampliamos

El método CPS: son las siglas de Creative Problem Solving, un método para entrenar la solución creativa de problemas:

<https://www.neuronilla.com/solucion-creativa/>

El pensamiento divergente:

<https://www.youtube.com/watch?v=daZxdpR7D8w>

\* Si te interesa este tema y quieres aprender más, visita la sección **Aprende +**

## Evaluación

Una vez hemos terminado el proyecto deberíamos plantearnos qué hemos aprendido a lo largo del mismo y qué cosas deberíamos haber aprendido pero no hemos sido capaces de ello. En cada sesión se ha planteado una ficha, al final de la misma, para analizar cómo ha sido la relación entre los miembros de la familia trabajando como equipo.

Esas preguntas deberían ser una tónica habitual en toda relación de trabajo en equipo. Lo habitual a la hora de trabajar en equipo es que haya más problemas derivados de las relaciones humanas que de las actividades a realizar. Es un proceso muy complicado, pero cada miembro del equipo de trabajo debe analizar **qué puede hacer para mejorar el equipo** y esforzarse en escuchar a los demás, tomando en cuenta sus opiniones y poniéndose en su lugar.

Tras finalizar el proyecto, podríamos analizar si en esta línea hemos mejorado nuestra relación de iguales, si hemos conseguido dar un paso adelante sin tener que recurrir a nuestra relación habitual con los roles de padres e hijos. Lo ideal sería haber dado unos primeros pasos en una relación sostenida en el respeto mutuo y la escucha y negociación de toma de decisiones desde posiciones de igualdad, y no desde una jerarquía.

Así mismo, deberíamos analizar si hemos trabajado correctamente el proceso de toma de decisiones. Dicho proceso consta de las siguientes etapas:

- 1 Definición del problema:** ¿hemos sido capaces de detectar cuál era el problema y cómo abordarlo? Es la fase más importante de la toma de decisiones, en muchas ocasiones identificar y definir el problema correctamente facilita muchísimo el resto del proceso.
- 2 Investigación y búsqueda de información:** ¿hemos sabido, en caso de no saber cómo abordar el problema, buscar información sobre el mismo?
- 3 Evaluación de las alternativas:** en caso de poder resolver el problema de varias formas, ¿hemos tenido todas en cuenta? Es habitual decantarse por una de ellas sin evaluar la idoneidad de todas las posibles soluciones. Se consigue resolviendo una serie de preguntas sencillas como ¿cuál es más idónea?, ¿cuál lleva menos tiempo?, ¿cuál es posible con los recursos que tenemos?, ¿cuál es más atractiva?, ¿cuál puede dar mejores resultados?
- 4 Elección de una línea de acción:** del proceso anterior debería surgir una elección que marque el camino a seguir, momento en el cual podemos comenzar a “hacer” y no quedarnos en “decir”.
- 5 Pasar a la acción:** tomar una decisión no acaba en la mente, sino que debe conllevar una acción: puedo decidir hacer dieta y hacer más deporte pero realmente decidiré hacer dieta y más deporte cuando haya empezado a comer mejor y haya hecho deporte. ¿Hemos sabido pasar a la acción sin dormirnos en la parte mental de una decisión?
- 6 Reflexionar sobre la decisión:** cuando hemos terminado la acción, debemos analizar si realmente hemos elegido bien. Es aquí donde se va formando el modo en que decidiremos en el futuro y, por ello, es importante concluir el proceso sopesando lo idóneo de lo que hemos decidido. ¿Hemos decidido bien?, ¿qué deberíamos haber cambiado en nuestra forma de decidir para mejorar los resultados?

Pensaremos en grupo si realmente a lo largo de todo este proceso hemos trabajado alineados con los dos objetivos que acabamos de evaluar: la relación entre los miembros de la familia y la toma de decisiones. En caso de no haber sido así sólo tenemos que pensar que errar es la forma de aprender, el fallo o el error contienen una gran cantidad de información y aprendizaje.

Un enfoque muy correcto es pensar que acertando se aprende cómo se hacen las cosas, fallando y rectificando se aprende cómo no se hacen las cosas y cómo se hacen, lo cual es, sin duda, un aprendizaje mayor.

Hay un dicho muy habitual en las empresas que dice: falla rápido y a menudo para conseguir el éxito antes. Dicha expresión se apoya en la creencia de que nadie consigue el éxito sin caerse unas cuantas veces por culpa de malas decisiones, pero tampoco consigue nadie el éxito si no hace un correcto análisis y evaluación de las malas decisiones para no repetirlas.

Debatiremos en familia todo lo comentado y concluiremos la actividad con la sensación de haber hecho bien las cosas o, en caso contrario, con la sensación de que, en caso de repetir el proceso, seríamos capaces de hacerlo mejor.





