

Métodos entrenadores de la capacidad creadora:

1. Esquema de los 5 interrogantes

Es un método “que permite ir descubriendo, en forma sistemática, los aspectos más importantes del problema o situación que se desea resolver: ¿Qué?, ¿por qué?, ¿cuándo?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿quién?”.



2. Método porqué - porqué

Este método trata de llegar a verdaderas razones o causas de un problema. Por ejemplo, si se tienen bajas ganancias, ¿por qué puede ocurrir esto? la respuesta puede ser: baja calidad del producto, bajo rendimiento del proceso o altos costos, y para cada una de estas posibles razones se vuelve a consultar el por qué.



3. Brainstorming o lluvia de ideas

Es un método de intercambio de ideas en el que los participantes aportan ideas sin orden ni filtro. Estas ideas se recogen primero sin evaluación ni censura y luego se valoran.



4. Sinéctica

Consiste en una excursión a través de una cadena de analogías a partir de un problema. En las sesiones hay un experto que va a facilitar el que un problema dado (PD) sea entendido por el resto del grupo, pasando a ser un problema comprendido (PC). El moderador va a comenzar la sesión pidiendo a alguien una analogía directa (AD) de algo relativo al problema. A continuación, se les pide que personalicen algún elemento o fenómeno del problema es, es decir, que hagan una analogía personal (AP). Luego se les pide que teniendo en cuenta la analogía personal, en una breve frase describan de un modo abstracto el problema, analogía simbólica (AS) Esta es la analizada por el grupo porque suele llevar implícita un elemento indicativo de dónde puede estar o hacia dónde buscar la respuesta al problema original. (Puente, 1999, p. 266-269).

