OPERACIONES SIMPLES DE LA CREATIVIDAD

**1. CAMBIO DE FUNCIÓN**

Cuando pensamos en un objeto, mecanismo o un sistema tendemos a pensar en su función habitual. Cuando las cosas tienen muy marcada su función habitual, resulta muy difícil pensar que puede servir para otra diferente, precisamente porque tiene su función muy marcada. La creatividad se alimenta, muchas veces, con objetos y procedimientos que cambian de función.

Ejercicios:

A. Busca dos funciones diferentes a la habitual de los conceptos siguientes:

Una carpeta \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Una comida \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 El periódico \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 Un lavado \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Una receta de cocina \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Doce despertadores \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Las papeleras de la ciudad \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Un tribunal de oposición \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Las oficinas bancarias \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Los teléfonos portátiles \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Un cuento \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Los puntos de venta de un hotel \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Una biblioteca escolar \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

B. Lista una serie de objetos o asuntos relacionados con tu profesión y cámbiales de función.

Objeto, asunto Función alternativa

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2. FRACCIONAMIENTO (DIVISIÓN)**

Cuando más unificado es un modelo o un concepto, más difícil es su reestructuración. El fraccionamiento no pretende dividir los conceptos o modelos en sus componentes naturales sino crear partes, realizar separaciones no habituales, de manera que permita nuevas reestructuraciones. Si se descomponen en los elementos naturales, estos tenderán a reagruparse de la manera que ya lo estaban. Además, no necesitan una división perfectamente clara y completa, en ocasiones es suficiente con que algunas de sus partes nos permitan su reestructuración.

Ejercicios:

A. Fragmenta, divide, desgaja partes no habituales de los conceptos siguientes, trata luego de reorganizar las partes resultantes o algunas de ellas.

 Elementos reordenación

Un pantalón \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Una editorial \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Una empresa \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Una radio \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Tener una sobrina \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Una escuela \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Un piso alquilado \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ordenar la oficina \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

La elección de personal \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Un elemento de tu profesión \_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**3. COMBINACIÓN**

Combinar es relacionar dos o más elementos con entidad propia para dar lugar a otro con entidad propia. Por ejemplo, sillón + despertador = sillón despertador. Otra combinación aún más sencilla podría ser que ha de haber un reloj cercano al lugar donde se duerme la siesta.

Ejercicio:

A. Realiza al menos 10 combinaciones con los conceptos siguientes, relacionando uno de la primera columna con otro de la segunda columna.

Exportar Borrador

Leer un libro Bombilla

Pelar una papa Mina

Calle sin coches Montar en bicicleta

Reloj Radio

Las rebaja Logotipo

Mobiliario de camping Despertar

Una orquesta video

Alumnos Merienda

Anota aquí las ideas resultantes.

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

7. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

8. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

9. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**4. INVERSIÓN**

 Invertir es darle la vuelta a algo por determinado sitio, desde algún aspecto. La inversión es una operación que podemos utilizar conscientemente en el pensamiento creativo. En ocasiones, operar en la dirección contraria a la solución lógicamente esperada, nos permite encontrar caminos en los que no hubiéramos reparado nunca, precisamente porque para encontrarlos es necesario apartarse y operar en dirección opuesta.

Ejercicios:

A. Realiza dos inversiones en cada uno de los conceptos siguientes:

Masaje

Vacaciones de verano

Un entrenador de baloncesto

La cámara de los diputados

Fecundación

Profesionalidad

La cola es un banco para cobrar la pensión

Educación en salud

Un salón

Negociación

Una representación de teatro

B. Escribe dos productos, asuntos, conceptos, relacionados, con tu profesión, realiza después dos inversiones en cada uno de ellos, explora a qué idea te pueden llevar.

Ideas que te sugieren estas inversiones:

Concepto 1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Inversión 1.1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Inversión 1.2 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Concepto 2 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Inversión 2.1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Inversión 2.2 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**5. CAMBIO DE CONTEXTO**

Trasladar un concepto o un modelo de su contexto habitual a uno no habitual, es una operación útil y habitual en el ámbito de la creatividad y la innovación.

Ejercicios:

A. Traslada estos conceptos a otros contextos distintos a los suyos habituales y dale vueltas a las ideas resultantes.

Peinarse

Organización inteligente

Calendario

Beneficio

Empresa creativa

Maestro

Resumen

B. Introduce dos de los conceptos anteriores en tu ámbito profesional y desarrolla las ideas resultantes.

**6. CAMBIOS DE MAGNITUD**

Los cambios de magnitud se realizan sobre los objetos o los conceptos en alguna o varias de sus dimensiones.

Agrandar

Aumentar

Ampliar

Disminuir

Reducir

Empequeñecer

Ensanchar

Alargar

Acortar

Estrechar

Modificar alguna de las partes

Repetir

Ejercicio:

A. Aplica dos de las operaciones de cambio de magnitud a los conceptos siguientes:

Cambiar de trabajo

Planificar

Teclado de una computadora

Fascículos coleccionables

Ganancias diarias

# Bibliografía

Ocaña, A. L. (2005). Técnicas para el desarrollo de la creatividad. In J. G. Cumpa, *Desarrollo de la Creatividad* (p. 250). Lambayeque: Fondo Editorial Universitario.