

Estudio empírico de creatividad y pensamiento convergente

Guía del reto

1.- Parte 1

El reto que se os propone tiene que ver con un estudio empírico de creatividad y pensamiento convergente. El reto es doble porque se os pedirá que os convirtáis en participantes en un estudio y luego, en investigadores en psicología experimental estudiando y analizando los resultados del estudio realizado. De esta manera vais a participar en todos los pasos del método científico en psicología.

La tarea:

Vais a ver una palabra que representa un objeto. Por ejemplo, un mantel. Todos sabemos para qué sirve un mantel: para cubrir la mesa, para protegerla o para decorarla. Pero aquí se os pedirá que propongáis posibles usos alternativos de un mantel...por ejemplo: *un mantel se puede usar para protegernos del sol si no tenemos una cortina en la ventana, o si es un mantel de plástico, nos puede proteger de la lluvia ¡También puede servir para disfrazarse de fantasma!* Estos son solo unos ejemplos, seguro que se puede encontrar más usos alternativos. Y aquí está el primer reto, se trata de:

- 1) Proporcionar la máxima cantidad de usos alternativos en 60 SEGUNDOS por objeto
- 2) Procurar que los usos propuestos sean lo más originales posible.

Una vez escuchéis el nombre del objeto, os tenéis que poner a escribir los usos alternativos. Vais a ver que 4 objetos de los 8 tienen algún ejemplo y otros 4 no. En el caso de los 4 que tienen ejemplos, primero se os va a leer en voz alta todos los ejemplos y se activará el cronómetro una vez sean leídos los ejemplos (nota para el profesor: después de leer los ejemplos el profesor dirá: 'Tiempo' o 'ya'). Ahora os entregará (el profesor) una hoja con la tarea dónde tenéis que escribir vuestras propuestas (véase la hoja de respuestas).

¿Alguna pregunta? ¿Listos? Empezamos.

1. CUCHARA

EJEMPLOS DE USO ALTERNATIVO: instrumento de percusión, herramienta para medir, bisutería (al doblar se convierte en una pulsera).

Tus ejemplos para CUCHARA:



2. PERCHA

Tus ejemplos para PERCHA:



3. PERIÓDICO

EJEMPLOS DE USO ALTERNATIVO: Paper mâché (para crear figuras de arte), papel de regalo, mantel, sirve para hacer fuego, para tapar las ventanas (protección de brillo).

Tus ejemplos para PERIÓDICO:



4. CLIP (PARA PAPEL)

Tus ejemplos para CLIP (PARA PAPEL):



5. CUBO

EJEMPLOS DE USO ALTERNATIVO: uso como megafonía (para amplificar el sonido), silla, bañera pequeña, instrumento musical (tambor).

Tus ejemplos para CUBO:



6. GOMA ELÁSTICA

Tus ejemplos para GOMA ELÁSTICA:



LADRILLO

EJEMPLOS DE USO ALTERNATIVO: pesa, regalo, polvo (ladrillo machacado), escalón, tope para puerta (doorstoper).

Tus ejemplos para LADRILLO:



8. DESTORNILLADOR

Tus ejemplos para DESTORNILLADOR:

2.- Parte 2

Ahora os vais a convertir en investigadores, psicólogos experimentales que:

- Proponen una hipótesis (o la pregunta).
- Calculan las calificaciones
- Meten los datos y los analizan de manera crítica para ver si responden a la pregunta/hipótesis propuesta
- También, como verdaderos psicólogos experimentales, tendréis que proponer la aplicación práctica que tienen los resultados.

INFORMACIÓN IMPORTANTE PARA LA HIPÓTESIS:

Acabáis de realizar una tarea de creatividad donde se ha procurado medir el pensamiento creativo y divergente que se llama Alternative Uses Test (AUT, Test de uso alternativo de objetos). Os habéis dado cuenta de que para la mitad de los objetos se os proporcionó un ejemplo y para otra mitad no ¿Qué efecto creéis que esto puede tener en vuestra creatividad? ¿Os ha sido más difícil proporcionar usos en la situación donde tenías ejemplos? ¿Habéis tenido más problemas en empezar a ‘producir’ usos alternativos para los objetos con ejemplos? Es probable que la respuesta sea ‘sí’. Esto es debido a un fenómeno que se llama ‘fijación’ o ‘visión túnel’ donde nos es más difícil ser creativo u original después de haber estado expuesto a soluciones de problemas. Las ideas preconcebidas o fijas frenan el proceso creativo y producen una especie de ‘bloqueo mental’ que nos hace pensar en los usos ‘ejemplos’ y hace más difícil pensar en algo nuevo o innovador. Especialmente hay dos aspectos que son afectados: la fluidez y la originalidad.

Ahora intercambiad las hojas con vuestros compañeros. Tu evalúas las respuestas de tu compañero y él/ella las tuyas de la siguiente manera:

- La fluidez (la cantidad de respuestas) será calculada asignando 1 punto a cada palabra producida (sea habitual el uso o no).
- La originalidad (la calidad de respuesta) será calculando dando entre 0-1 puntos. Cuando una persona propone usos alternativos que son típicos o habituales, se le asigna un 0. Por ejemplo, si para la palabra *mantel* la persona propone ‘para cubrir/proteger la mesa’ le damos un 0, porque es un uso habitual de un mantel. Pero si propone usos poco habituales y originales, como

por ejemplo; que un mantel puede servir como una cortina para protegernos del sol, le damos 1 punto.

En la tabla entramos la suma de las puntuaciones para palabras que han tenido ejemplos (fijación) y las que no han tenido ejemplos (no fijación). Una vez acabada la calificación de cada alumno, sumamos las puntuaciones de todos los alumnos para cada condición (por un lado, de la condición de fijación y por otro de la condición de no fijación) y dividimos cada puntuación por número de alumnos (es decir calculamos el promedio de la clase).

	CONDICIÓN	
	FIJACIÓN (cuchara, periódico, cubo, ladrillo)	NO FIJACIÓN (percha, clip, goma elástica, destornillador)
FLUIDEZ (suma de todos usos)		
ORIGINALIDAD (suma de los usos que recibieron 1 punto dividido por todas los usos producidos, es decir incluidos los que han puntuado 0)		

EN ESTE PUNTO EL PROFESOR/A DIVIDE LA CLASE EN GRUPOS

Ahora con los datos y la información ofrecida en el punto 2, tenéis que:

- Formular la hipótesis del estudio teniendo en cuenta la manipulación (condición de fijación y la condición de no fijación) y el efecto que está manipulación tendrá en la fluidez y originalidad de la creatividad.
- ¿Qué nos dicen los números? ¿Responden a tu hipótesis/pregunta? ¿Hay diferencia entre las condiciones/manipulaciones? ¿Hay promedios más altos o más pequeños en fijación versus no fijación?
- Vuelve a tu hipótesis ¿Los datos apoyan o no tu hipótesis?
- Igual no hay diferencias...si no hay diferencias, ¿cómo podríamos explicar estos resultados? ¿Qué podríamos cambiar en futuros estudios para mejor responder a la pregunta/hipótesis?
- Estructura tu 'informe científico' según estos apartados: Introducción, Metodología, Resultados y Discusión.

INFORMACIÓN PARA EL PROFESOR/A: Se puede indicar la siguiente información a los alumnos para ayudarles a preparar el PowerPoint:

- a. **Introducción:** un poco sobre el tema (qué es la creatividad, como se ve afectada por la fijación etc.) ¿Cuál es la pregunta/hipótesis que se propone? ¿Cómo se va a responder a la pregunta, con qué manipulación (muy breve)?
- b. **Metodología:** describe la tarea, la duración, los materiales (objetos), la manipulación. También describe los participantes (la muestra que es la clase de tus compañeros); su edad, número de hombres/mujeres, colegio, nivel (clase a qué van) etc. Procedimiento: paso por paso, que se ha hecho y en qué orden.
- c. **Resultados y Discusión:** qué hemos encontrado y si los datos apoyan nuestra hipótesis. Implicaciones prácticas de los resultados, por ejemplo, si se encuentra el efecto de fijación, la aplicación podría ser que en un aula escolar es mejor formular los problemas en formato de preguntas, más que en formato de respuestas ¿Qué cambiaría si se me diera la oportunidad de diseñar la tarea otra vez? En esta parte se valorará mucho la capacidad de los alumnos de ser crítico y creativo en las explicaciones de los efectos encontrados.

Reto propuesto por Dominika Wojcik

Cualquier duda, el profesor se puede poner en contacto con la investigadora responsable, Dominika Wojcik: d.z.wojcik@usal.es