



Jugar con el pensamiento lateral

ORIOI RIPOLL

El juego es una forma magnífica de aprender y ejercitar nuestro cerebro. Os proponemos hacerlo a través de un tipo de pensamiento muy creativo, que además puede proporcionarnos unas cuantas risas.

Jugar, experimentar y aprender van de la mano. Cuando alguien de cualquier edad juega, usa las capacidades intelectuales para superar retos, las sociales para comunicarse y las emocionales para gestionar todo lo que provoca la interacción con otras personas y sus propios límites. Este comportamiento se debe al hecho de que en un juego la meta es importante pero, sobre todo, el camino para llegar es placentero. En esta nueva sección mostraremos cómo convertir el juego en una herramienta de desarrollo personal y de aprendizaje.

Empezaré con un enigma un poco críptico: “Los zapatos nuevos de Esther han puesto en peligro su vida. ¿Por qué?”. Ante una pregunta como ésta muchas personas se bloquean, mientras que otras empiezan a experimentar y a pensar en posibles soluciones. Esta actividad forma parte de lo que se denomina “pensamiento lateral”, un tipo de pensamiento, vinculado con la creatividad, que se ejecuta de forma voluntaria y se centra en la búsqueda de nuevas ideas. El término fue presentado a principios de la década de los 70 por el psicólogo Edward de Bono.

Veamos en qué consiste. Habitualmente cuando se busca la solución a un problema se identifica toda la información de que dispone y se manipula hasta encontrar una

solución. En las clases de matemáticas, por ejemplo, los escolares escriben todos los datos que aporta el enunciado del problema antes de realizar ninguna operación. En este proceso, que de Bono denomina pensamiento vertical, cada paso debe ser correcto y depende directamente del anterior. En el problema de los zapatos de Esther, por ejemplo, si ustedes usan el pensamiento vertical, llegarán a la conclusión de que faltan datos para resolver el enigma. Y aquí es donde entra el pensamiento lateral, puesto que lo que hace es complementar al vertical. La solución del problema deberá ser correcta, aunque para ello se hayan seguido procesos que a priori no lo sean, se hayan incorporado informaciones que no están en el planteamiento del problema y se hayan buscado enfoques originales. Para buscar estos caminos alternativos es necesario liberarse del efecto restrictivo de las ideas antiguas e incorporar ideas nuevas, jugando con cada una como si fuese un objeto que se mira desde todos los ángulos posibles. Al final se encuentran un número elevado de respuestas y se puede escoger la más adecuada —o las más adecuadas— según las necesidades reales.

PARA BUSCAR CAMINOS
ALTERNATIVOS ES NECESARIO
LIBERARSE DEL EFECTO RESTRICTIVO
DE LAS IDEAS ANTIGUAS E
INCORPORAR IDEAS NUEVAS

Siguiendo esta estela, se han creado acertijos de pensamiento lateral (los pueden encontrar en páginas web, libros o incluso algún juego de mesa). Son interesantes pero suelen estar enfocados en buscar una única respuesta correcta. Por este motivo desarrollamos una variante que corrige este problema.

Su receta es la siguiente: preparen una serie de acertijos de pensamiento lateral como el de la pregunta inicial, cuanto más ambiguos mejor. Formen grupos de dos o tres personas (pueden participar desde ocho a 20 jugadores) y repartan tarjetas blancas y bolígrafos a cada uno.

Se lee en voz alta el acertijo. En cinco minutos los grupos deben inventar diferentes respuestas al problema, escoger las dos mejores y escribir cada una en una tarjeta.

Por ejemplo, un grupo puede inventarse la respuesta “son nuevos, tienen las suelas lisas y Esther resbala en medio de la calle” o “Esther es la ayudante de un lanzador de cuchillos que tira fiándose de conocer su altura de memoria y los zapatos nuevos tienen una altura distinta a la habitual” o “Esther

sale de la tienda justo cuando cae un tiesto”. Cada respuesta plantea una mirada diferente del problema. En la primera, se centra en los zapatos; en la segunda, en la profesión de Esther; y la tercera, en una situación fortuita que sucede mientras está comprando. Cada respuesta es lógica y ha tenido en cuenta elementos que no aparecen en el planteamiento del problema.

Se mezclan todas las tarjetas y se leen en voz alta. Cada jugador vota qué respuesta le parece más original. Un jugador no puede votar la respuesta que ha escrito su grupo.

Cada grupo recibe tantos puntos como hayan recibido sus propuestas (si una propuesta recibe cinco votos, el grupo cobra cinco puntos). Si las dos propuestas de un equipo han recibido votaciones, reciben un punto extra, y si una respuesta no recibe ningún voto, significa que es poco verosímil u original y el grupo que la ha escrito pierde un punto.

Se juegan cuatro rondas. Gana el jugador que tenga más puntos después de la última ronda. ■



.....
Oriol Ripoll se dedica al análisis y la creación de juegos en Jocs al segon (www.jocsalsegon.com) que sirven como herramienta de comunicación, interacción y aprendizaje. Estos juegos le sirven de base en sus cursos y charlas sobre desarrollo competencial.