

APRENDE A PENSAR POR TI MISMO. EDWARD DE BONO.

07/10/00 16:24:40

Porque pensar es la cualidad humana por excelencia. porque la habilidad para pensar determina nuestra felicidad y éxito en la vida. porque necesitamos pensar para hacer planes, tomar iniciativas, resolver problemas, abrirnos a las oportunidades y diseñar nuestro camino hacia delante. porque sin la habilidad de pensar somos como un corcho flotando en una corriente, sin control sobre nuestro destino... porque pensar es divertido y se puede disfrutar con ello... si aprendemos a hacerlo., porque el pensamiento y la inteligencia son 2 cosas distintas. La inteligencia es como los caballos de potencia de un coche. Pensar es como la habilidad del conductor. Porque pensar es una habilidad que se puede aprender, practicar y desarrollar, pero hemos de querer desarrollarla. para montar en bicicleta o conducir un coche es necesario aprender.

Se puede pensar que los sentimientos y valores son los más importantes en la vida, y es cierto. por ello pensar es importante.

LAS 5 ETAPAS DEL PENSAMIENTO.-

TO.- indica la meta, el propósito u objetivo del pensamiento ¿a dónde vamos?, ¿qué queremos obtener?.

LO.- indica la información disponible y la que necesitamos, incluidas las percepciones.

PO.- es la etapa de la posibilidad, en ella podemos crear soluciones o posibles enfoques, ¿cómo lo hacemos?, ¿cuál es la solución?, esta es la etapa generativa.

SO.- reduce, revisa y elige entre las posibilidades. es la etapa de la conclusión, la decisión y la elección. Es la etapa del resultado.

GO.- indica el paso a la acción. ¿qué vamos a hacer al respecto?

ALGUNOS PROCESOS BÁSICOS DEL PENSAMIENTO.-

AMPLIO/ESPECÍFICO.

Se puede tener un concepto amplio, general y vago de las cosas, no precisamente específico, ahí está precisamente la flexibilidad.

Quiero cola para pegar estas dos piezas de madera <<”

O quiero **algo para** pegar estas dos piezas de madera”.

Los buenos pensadores poseen esta gran habilidad de no quedarse encallados en los detalles y saber volver a lo general, pasar de lo *ESPECÍFICO A LO AMPLIO*.

A menudo, cuando buscamos la solución a un problema, al principio lo contemplamos en términos muy amplios. ”necesitamos un sistema para fijar esto a la pared”

Luego procedemos a reducir la gama de posibilidades hasta llegar a algo específico. Al final solo podemos hacer cosas específicas. No obstante los conceptos amplios y vagos nos permiten buscar más extensamente, ser más flexibles y evaluar opciones. Claro que se ha de ser vago pero más o menos en la dirección correcta.

PROYECCIÓN.

Imagina que tienes un aparato de video en la mente. aprietas el botón y ves una escena en particular.

PROYECCIÓN significa desplegar algo en la mente.

Proyección significa imaginar

Proyección significa Visualizar.

Proyectar quiere decir mirar hacia el interior de nuestra mente y ver las cosas desde ahí.

La proyección es una parte básica del pensamiento porque en el mundo real no podemos revisarlo todo, por eso tenemos que ver lo que podría pasar y revisar las cosas a escala mental puede que estemos equivocados y no consigamos una imagen clara pero al menos obtendremos alguna indicación.

Lo que proyectamos no siempre es cierto, puede que nos hayamos olvidado de algo importante, puede que no tengamos suficientes conocimientos o experiencia en el tema. nunca hemos de ser arrogante o dogmáticos acerca de nuestras proyecciones hemos de estar dispuestos a aceptar que pueden ser erróneas o limitadas.

DIRIGIR LA ATENCIÓN.

Las instrucciones de mirar al N-S-E-O- Proporcionan un método muy sencillo para dirigir la atención, nuestra atención fluye generalmente de tres formas.

1.- lo que capta nuestro interés o nos implica emocionalmente en el momento.

Los hábitos de atención establecidos a través de la experiencia y la práctica.

Un cambio de rumbo más o menos por azar de un lugar a otro.

RECONOCER Y ENCAJAR.-

EL MOVIMIENTO Y LAS ALTERNATIVAS.

Podría decirse que todo pensamiento es un esfuerzo para conseguir el movimiento en una dirección útil. Utilizamos muchos recursos para lograr esta meta.

TO. "A" O "HACIA", implica destino y propósito, es algo hacia lo que nos dirigimos, hay algo que queremos conseguir.

Puedes pasar de un propósito muy amplio a uno mucho más reducido "quiero ser feliz" puede convertirse en "quiero divertirme este fin de semana" este es un proceso de recentramiento, en vez de centrarnos en un propósito muy amplio lo hacemos en uno mucho más específico.

También puedes moverte en la dirección opuesta de un propósito específico a uno más amplio "quiero cola para pegar estas dos piezas de madera" puede convertirse en "quiero algo para unir estas dos piezas de madera". hay momentos en los que deseas ampliar el enfoque y otros en los que quieres que sea específico. Puede que quieras viajar en una dirección, pero al final has de caminar, conducir o tomar un autobús.

EL DESGLOSE .,-

A menudo puede que desees desglosar un propósito de gran magnitud en otros más pequeños de modo que puedas manejarlos con más facilidad .

Quiero pensar en mis vacaciones” puede desglosarse .,

Quiero ver cuando puedo hacer vacaciones , quiero ver cuanto puedo gastar , que tipo de vacaciones deseo realmente que ofertas hay, etc.

Cada una de ellas podría convertirse en un enfoque secundario aparte

EL CAMBIO.-

LA DEFINICIÓN CORRECTA.-

Muchos libros sobre resolución de problemas enfatizan la importancia de hallar y utilizar la definición correcta de los mismos. Si la encuentra , resolverlos será fácil. Esto suena bien pero es bastante deshonesto. El único momento en que puedes encontrar la definición correcta es cuando ya has resuelto el dilema . entonces miras atrás y dices si hubiera definido el problema de este modo lo hubiera resuelto. No existe una forma mágica de hallar la definición correcta pero podemos buscarla. Podemos buscar distintas definiciones hasta que llegemos a una que parezca prometedora . incluso podemos usar diversas definiciones del problema .

Consideremos la siguiente situación. Un vecino pone la música demasiado alta durante la noche. Esto te molesta y no te deja dormir, ¿cómo podríamos definir el problema? Como podríamos definir el propósito de nuestro pensamiento?.

Que puedo hacer para que mi vecino baje la música?

Como le puedo hacer para que mi vecino ponga la música que me gusta?

Que puedo hacer para que me guste la música que pone mi vecino?

Como puedo evitar oír la música aunque la esté poniendo alta?

Que puedo hacer para no enfadarme por el hecho de que mi vecino ponga la música demasiado alta?

Como puedo darle una lección a mi vecino?

Cada una de estas frases es una definición alternativa de cual podría ser el propósito de mi pensamiento. Todas vuelven al mismo problema , pero, las distintas definiciones pueden conducir a soluciones muy diferentes.

Si quieres evitar enfadarte puedes tomar tranquilizantes.

Si quieres evitar oír la música puedes ponerte tapones .

Si quieres darle una lección a tu vecino puedes ponerle también la música alta.

Si quieres que sean otros los que le den un escarmiento puedes unir tus fuerzas con los vecinos o llamar a la policía.

Si quieres que tu vecino ponga la música que a ti te gusta puedes regalarle un cd. De la música que tu escuchas.

Puedes ver que cada una de estas definiciones del problema es también una forma de enfocarlo. Podríamos clasificar estos enfoques de la siguiente manera.

Parar la música

Cambiarla

No escucharla
No molestarnos.

EL ENFOQUE DE LA PATA DE PERRO:

El enfoque de la pata de perro es adecuado para cuando no vamos directamente a nuestro destino sino que nos movemos en una dirección muy distinta. Nos colocamos en una nueva posición desde esta nueva posición nos podemos dirigir fácilmente hacia nuestro destino.

Hay una famosa historia acerca de un irlandés al que un turista le preguntó cómo se llegaba a cierto monumento. Este respondió: "Si yo tuviera que ir no saldría desde aquí". Esta es una respuesta perfectamente lógica que indica que el lugar en el que nos encontramos puede que no sea el mejor para llegar a nuestro destino. Por lo tanto, hemos de desplazarnos a otro lugar y entonces a partir de allí será más fácil ir hacia donde deseamos. Este es el enfoque de la pata de perro. Así que la nueva definición de nuestro pensamiento debería ser: ¿cómo llegamos a una posición en la que sea más fácil alcanzar nuestro destino? Esta posición se convierte en una especie de enfoque secundario. La dificultad reside en que definir ese enfoque secundario no es tan sencillo ya que no se encuentra en la dirección del propósito general.

LAS DISTINTAS SITUACIONES DEL PENSAMIENTO

EL PROBLEMA. -Hay un problema, un fallo, un defecto, una desviación de lo que debería ser, algo que ha ido mal, hay dolor, peligro, existe una interferencia respecto a lo que nos gustaría estar haciendo, quizás haya que eliminar algún obstáculo.- en general existe algo que se ha de corregir, nos gustaría no tener el problema, igual que una persona enferma desea no tener la enfermedad, queremos evitar la interferencia, la barrera o el obstáculo.

- QUIERO CONSEGUIR UN MODO DE RESOLVER ESTE PROBLEMA.

LA TAREA.-

Una tarea es algo que queremos hacer, una tarea es algo que deseamos hacer

- QUIERO ENCONTRAR UNA FORMA DE REALIZAR ESTA TAREA.

ALCANZAR UN SUEÑO.-

Un sueño es un tipo de tarea especial que tiene lugar en nuestra mente o que vamos formando gradualmente, por definición un sueño siempre parece que es algo inalcanzable. No hay razón para que de vez en cuando no hagamos algún esfuerzo para alcanzar ese sueño.

Un amigo mío soñó una vez que dirigía una orquesta que interpretaba a Mahler. No era músico, pero se puso a trabajar para hacer realidad su sueño y lo consiguió. Se hizo director de orquesta para dirigir concretamente esa sinfonía.

- QUIERO SABER LOS PASOS QUE DEBO SEGUIR PARA ALCANZAR UN SUEÑO.

EL INVENTO.

Un invento también es una forma especial de tarea .

- QUIERO CONSEGUIR UN INVENTO QUE DESEMPEÑE ALGUNA FUNCIÓN DETERMINADA.

EL DISEÑO.

El diseño también es una forma de tarea.

RESUMEN.

Has de ser muy claro con lo que quieres , no basta con sentir vagamente que estas pensando en un asunto.

RESUMEN DE LA ETAPA TO.

El tiempo utilizado en pensar en el *propósito* , del pensamiento está bien empleado . has de ser muy claro con el propósito y explicarlo , cambialo, vuelvelo a definir , intenta otras alternativas, aplialo o redúcelo pero sé claro respecto a lo que finalmente decidas pensar. La palabra TO significa “ ¿ Ha donde chingados voy?

LA ETAPA LO.

LA ETAPA DE LA INFORMACIÓN.

El símbolo para la etapa del pensamiento LO (LO-OK) “mirar” tiene flechas que señalan a los 4 puntos cardinales miramos en todas direcciones, la etapa LO está relacionada con el echo de recopilar información como antecedente y base de nuestro pensamiento El pensamiento no sustituye la información, . en lugar de pensar a que hora puede que salga el ultimo avión de londres a paris, sería mejor consultar un horario de vuelos o llamar para pedir información., hay ocasiones que el unico propósito de nuestro pensamiento es obtener la información que necesitamos . hemos de pensar donde podemos obtenerla y si esta será de confianza. También necesitamos información para empezar a pensar donde podemos encontrarla.

FUENTES DE INFORMACIÓN.-

La fuente mas empleada es nuestra propia mente , ello implica la experiencia personal, los residuos de lo que nos han enseñado en la educación formal, y lo que hemos recopilado a lo largo de los años a través de los amigos, los libros, y los medios de comunicación.,

LAS PREGUNTAS.

Las preguntas siempre han sido el medio clásico de obtener información de otras personas. Siempre podemos usarlas para obtener información de nosotros mismos y dirigir nuestra búsqueda. Hay dos amplios tipos de preguntas.

PREGUNTAS DE PEZCA .

PREGUNTAS DE CAZA .

PREGUNTAS DE PEZCA.-

Cuando vamos a pescar ponemos el cebo en el agua y no sabemos lo que vamos a sacar . una pregunta de pesca puede tener muchas respuestas.

Cuántas personas fueron a la fiesta?

¿Qué sustancia resistiría la corrosión?

¿Cuáles son los productos agrícolas que exporta China?

PREGUNTAS DE CAZA:

Cuando vamos a cazar apuntamos a algo en particular. No tiramos al aire esperando que un pajarito pase por nuestro camino. Las preguntas de caza tienen un objetivo conocido. Son preguntas de confirmación. Tenemos una idea sobre algo y deseamos comprobarla.

¿Había más de 20 personas en la fiesta de anoche?

¿Resistiría el aluminio a la corrosión del agua caliente?

¿Han aumentado las exportaciones agrícolas de China en los últimos 5 años?

La respuesta a una pregunta de caza siempre es <<si>> o <no>. Das o no das en el blanco.

Hacer preguntas con habilidad supone una combinación de preguntas de caza y pesca.

LA CALIDAD DE LA INFORMACIÓN

- ES UNA INFORMACIÓN DE MALA CALIDAD
- ES UNA INFORMACIÓN DE BUENA CALIDAD.

A veces puede que necesites hacer preguntas a fin de determinar la calidad de la misma. ¿Por qué dices eso?. No es una cuestión de no estar de acuerdo y discutir diciendo que algo está mal , sino un asunto de explorar el fundamento de la información ofrecida.

LA PERCEPCIÓN.,

LOS SENTIMIENTOS. Existe la idea de que los sentimientos son subjetivos y confusos y que por ello no deberían formar parte del pensamiento lógico y objetivo. Esto es totalmente absurdo. Al final son nuestros sentimientos los que le dan valor al fruto de nuestro pensamiento . la finalidad de pensar es servir a nuestros valores y sentimientos . esto no quiere decir que estos siempre sean una ayuda o estén justificados. Eso es otro asunto , pero los sentimientos existen y por eso se han de escuchar y tener en consideración en la etapa LO.

¿Cuáles son mis sentimientos acerca de este asunto?

¿Cuáles son los sentimientos de las otras personas implicadas?.

El papel de LO no es discutir sobre los sentimientos y tratar de cambiarlos , basta conocerlos.

RESUMEN DE LA ETAPA LO

En la segunda fase, la etapa del pensamiento LO, nos disponemos a recoger información, percepciones y sentimientos. Esto proporciona la base y también los ingredientes para el pensamiento posterior. A veces necesitamos dirigir nuestra búsqueda de información con suposiciones e hipótesis. Hemos de registrar la información pero también la calidad de la misma. Hay momentos en los que el hecho de tener más información resolverá nuestra tarea de pensar. Habrá otros en los que no evitaremos que tengamos que pensar y necesitaremos desarrollar ideas, posibilidades y diseños.

PO : CUALES SON LAS POSIBILIDADES?

El símbolo para la etapa del pensamiento PO: tiene tres flechas que se dirigen hacia delante. Estas sugieren múltiples posibilidades. El propósito de la etapa PO es producir muchas alternativas para conseguir lo que queremos. Estas se desarrollan en la etapa SO, donde se expanden, evalúan y seleccionan. Las líneas discontinuas de las flechas indican que solo son "posibilidades". En la etapa PO nos habremos a las mismas. Estas todavía no se han confirmado, revisado o convertido en acciones o elecciones.

PO Y LA POSIBILIDAD:

Hace muchos años que inventé la palabra PO para indicar formalmente que luego vendría una PROVOCACIÓN. Una provocación es una afirmación que sabemos que es falsa, pero que utilizamos para evadirnos de nuestra forma habitual de pensar de modo que podamos crear ideas nuevas.

La posibilidad siempre es creativa. Siempre va hacia delante partiendo de lo que es.

LA BÚSQUEDA DE LA RUTINA.

Este es sin duda el método más empleado. La respuesta de la rutina a una determinada situación puede ser obvia. En este caso no es necesario pensar demasiado. Si esta no es tan evidente, entonces tenemos que pensar un poco más para poder hallarla.

EL ENFOQUE GENERAL,

Los pensadores hábiles y las personas que saben resolver problemas lo utilizan continuamente

Tengo que aflojar este tornillo, necesito un destornillador.

Este sería el enfoque rutinario.

"tengo que aflojar este tornillo, necesito algo que pueda encajar en la ranura del tornillo para que pueda hacerlo girar"

si tuviéras un destornillador a mano podrías usarlo , pero de no ser así, también podrías utilizar un cuchillo. Un clip, o incluso una tarjeta de crédito., así que una vez establecido el propósito de nuestro pensamiento.

TRABAJAR HACIA ATRÁS.:

Este puede ser un poderoso método de pensamiento. Pero no es fácil. En algunos casos trabajar hacia atrás puede ser bastante obvio. Quiero ir de Londres a Edimburgo, se que si puedo llegar a Newcastle, desde allí es más fácil ir a Edimburgo., pero como llego a Newcastle?, bueno , si llego a York es más fácil llegar a Newcastle, como llego a York? Si voy a Peterborough es más sencillo llegar a York, como llego a Peterborough? Desde Londres es bastante fácil. Así que ya he trazado la ruta , el problema está resuelto.

En algunos casos podríamos trabajar metódicamente . “ si llego a este punto, el siguiente paso para alcanzar mi destino será más sencillo. Entonces ese punto se convierte en el destino como llego hasta ahí? Otro.

Si los artículos no estuvieran al alcance de la mano , no habríamos robos en las tiendas . de que manera no pueden estar al alcance de la mano? poniéndolos detrás de unas puertas que solo se puedan abrir con una tarjeta de crédito , o indicando los artículos que deseas y recogerlos en la caja de salida.

Si fuera fácil coger a los ladrones estos no actuarían, como podemos indicarles que podemos atraparlos? Con cámaras de video , recompensando a otros compradores por ayudar a coger a un ladrón , haciendo pública su identidad una vez ha sido atrapado, etc. Estos serían posibles medios.

De algún modo trabajar hacia atrás es una forma de *cambiar el problema* o de transformarlo.

Trabajar hacia atrás puede requerir uno o más pasos, igual que en el ejemplo del robo de las tiendas.

EL ENFOQUE “ ALGO” :PALABRAS MAGICAS.

Esto forma parte obviamente del enfoque general.

Necesitamos **algo** para abrir esta cerradura .

Necesitamos **una forma** de disuadir a los que roban en las tiendas.

Estamos definiendo lo que ese **algo** tiene que hacer ,. Podemos hacerlo de un modo muy general o muy preciso.

Imagina unos **polvos mágicos** , que pudieran hacer cualquier cosa que les dijeras . voy a hechar estos polvos en el tejado, ellos encontrarán las grietas . las sellarán y así no tendré más goteras.

En vez de tener que decir polvos mágicos cada una de las veces , podemos condensar esta idea en una nueva palabra.

La palabra será **POMAT** , que quiere decir “**po-materia**” (posible materia), e indicará una materia mágica que podrá hacer todo lo que quieras.

“necesitamos algo de POMAT para cambiar el color de la taza según la temperatura del café.

“necesitamos algo de POMAT para cubrir los parabrisas del coche para que al agua no nos quite la vision.

Esta claro que no todo se puede resolver con polvos mágicos, a veces necesitaremos un SISTEMA MÁGICO”, en el que todo suceda del modo en que deseemos.. así que creamos una palabra para denominarlo y esta es POSIS que significara “PO-SISTEMA” Necesitamos un sistema que diferencie entre los compradores y los posibles ladrones ocasionales”

Necesitamos un POSIS que se haga cargo de las compras habituales para que no tengamos que pensar en ellas.

Luego nos dirigimos a la gente . hay veces en que necesitamos “personas magicas” que hagan exactamente lo que queremos . **estas personas no son ni materia , ni sistemas** , por lo que necesitaremos una palabra mágica para ellas . esta nueva palabra será POPER, que significará “PO-PERSONA”

Necesitamos popers. Que vayan disfrazadas cuando esten sirviendo en el restaurant.necesitamos una POPER que siempre quiera ser el numero 2 y no aspire siempre al primer puesto.

Luego serán necesarias situaciones ideales o mágicas en las que todo y todos funcionen exactamente como tu deseas . para esta situación magica podemos crear la palabra POCON, que significará PO-CONDICION .

Seria estupendo tener una pocon en la que todos trabajaran de forma constructiva para haber una solucion.

Al principio la utilización de estas palabras magicas puede parecer algo raro y artificial , el lector pensará que se las puede arreglar sin ellas , y es cierto. Hasta que no te acostumbras , solo las usas para sustituirlas por palabras ordinarias . solo cuando te sientes comodo con ellas eres capaz de hacer cosas que de otro modo te parecerían extrañas o incluso imposibles .

EL PROCESO DEL DESAFIO:

Esta es la forma más sencilla de creatividad , pero puede que haga falta mucha disciplina . en el proceso del desafio diriges la atención a cualquier cosa . te puedes centrar en la punta de un lapiz o en el cuerpo del mismo , en el color, el grosor , la longitud , el material etc.

Puedes desafiar la forma en la que normalmente se hace

Existen 3 preguntas basicas.

- 1.- necesitamos esto realmente?
- 2.- porque esta hecho de este modo?
- 3.- de que otra forma podria hacerse.

A veces podemos pasar directamente a la tercera pregunta .

El desafio nunca es un ataque o una critica . este es un punto muy importante . si utilizas el reto como critica entonces solo eres capaz de un desafio cuando veas un error. Esto limita mucho el proceso del reto . haz dxe ser capaz de desafiar cualquier cosa . si lo utilizas como critica aparecerá alguien que defienda lo que estas desafiando y perderas el tiempo discutiendo sobre ese asunto.

En el desafio se dice .” ***esta puede ser realmente la mejor forma de hacerlo . quizas sea la unica , pero quiero invertir mi tiempo en explorar otros medios.***”

Cuando se encuentran otros medios , si por fin se encuentran , entonces se compararán con los que ya se tenían .

El reto es un hábito y una actitud mental

Se puede emplear a diario o durante cualquier otra etapa de los procesos PO. en cualquier momento puedes *desafiar* algo *tiene que ser de este modo?*

EL MUNDO EXTERIOR:

El reto se puede utilizar en los asuntos del mundo exterior , puedes poner a prueba objetos . o algunas de sus partes , desafiar sistemas o partes de los mismos retar situaciones o algunos de sus aspectos. A veces lo que pongas a prueba será algo muy pequeño o que pase despercebido.

Del mismo modo en que retamos a las cosas del mundo exterior también podemos hacerlo con las cosas del mundo interior . esto quiere decir que podemos desafiarlas con nuestro pensamiento habitual , con nuestra forma de pensar , con la del grupo en el que trabajamos etc.

*porque pensamos de esta manera

el desafío implica “ vamos a pararnos y a pensar en esto tiene que ser de este modo?”

LA PROVOCACIÓN :

Ahora llegamos al principio de la provocación , este es fundamental en el pensamiento lateral y en la creatividad.

El cerebro es un sistema autoorganizado que produce patrones , secuencias o senderos a través de los cuales fluye normalmente nuestro pensamiento . esta es la gran ventaja del cerebro y sin estos senderos de la rutina la vida sería imposible puesto que tendríamos que empezar de nuevo cada día. Pero estos caminos tienen otros alternativos que nos e pueden tomar si nos es partiendo del principal. esta es una especie de sistema en una sola dirección. Si de algún modo podemos desplazarnos lateralmente a uno de los senderos alternativos m, hallaremos con facilidad nuestro camino de regreso al punto de partida . esta es la esencia de la creatividad , por esta razón , todas las ideas creativas que se han valorado resultan lógicas una vez se han visto. Esta es también la base del humor : se nos lleva por el sendero lateral e inmediatamente vemos el camino de vuelta o la lógica del humor. esta forma de moverse lateralmente a través de los patrones es lo que da pie al término de pensamiento lateral . en vez de trabajar más en la misma dirección , nos movemos lateralmente hacia nuevos conceptos y percepciones.

Como hacemos estos movimientos laterales? El desafío y la voluntad de cambio ayudan, pero no son suficientes, por esta razón necesitamos una provocación que suponga una especie de obstáculo con el que tropezar , de modo que podamos salirnos del camino habitual . una vez estamos fuera del mismo , miramos a nuestro alrededor en busca de otros nuevos . en la vida cotidiana solamente se dice algo si existe una razón para ello . las razones vienen primero y las conclusiones después . en la provocación no hay razón para decir nada hasta después de que se haya dicho algo . la provocación provoca ideas útiles que las justifican<.: PO coches tienen las ruedas cuadradas .- esto es una provocación . es totalmente irracional en términos de nuestro conocimiento habitual de las ruedas de los

coches.no obstante a partir de ella hemos de avanzar hacia la idea de una suspensión inteligente.

EL MOVIMIENTO>:

Las provocaciones serían inútiles sin el proceso de movimiento, movimiento significa avanzar a partir de una idea o afirmación

LA PROVOCACIÓN DE LA ENTRADA AL AZAR:

ESTA ES UNA FORMA DE PROVOCACIÓN. También es la más sencilla de todas las técnicas del pensamiento lateral.

La historia está llena de cómo estos ejemplos, de cómo un acontecimiento aparentemente azaroso desencadena una idea importante. (como el descubrimiento de la gravedad a raíz de la manzana que le cayó a Newton mientras estaba sentado leyendo un jardín. esta explicación es sorprendentemente simple. El acontecimiento azaroso permite al pensador empezar desde un punto distinto. Comenzar desde otro ángulo ayuda a la mente a avanzar hacia el asunto usando un camino diferente. Este sendero se convierte en una idea nueva y utilizan los patrones asimétricos formados en el cerebro el hecho de comenzar desde otra perspectiva puede proporcionarnos muchas ideas diferentes, puesto que la mente no se ve constreñida a seguir el pensamiento tradicional.

Como llegamos a este nuevo punto de inicio en la práctica? Aquí aparece la entrada al azar la forma más simple de llegar a ella es con una palabra al azar (ES más sencillo usar nombres) la entrada al azar también podría ser un objeto, una foto o cualquier otra cosa.

Lo más importante es que la palabra al azar no se puede elegir de ningún modo. De ser así entonces el contexto de la elección reflejaría nuestra forma habitual de pensar. un sistema práctico consiste en tener una lista de sesenta nombres, mirar el reloj, y luego tomar nota de la posición de la aguja correspondiente a los segundos: si esta indica 24 según dos entonces se elige la palabra 24 de la lista, de este modo no se escoge una palabra por su relación con el tema.

En estos puntos lógicos se ponen muy nerviosos. arguyen que si la palabra no tiene relación con el asunto entonces ninguna palabra serviría para ningún tema y de ese modo como se puede conseguir un resultado útil? Por ello es necesario comprender, al menos en términos más amplios de que modo funciona el cerebro a la hora de diseñar herramientas específicas para el pensamiento. una persona que vive en el pueblo siempre toma el mismo camino para ir a casa. este puede conducirle a donde quiere dirigirse. un día el coche se le stropea en las afueras del pueblo. tiene que volver andando quiere saber cual es la ruta más directa, pide indicaciones y se encuentra llegando a su casa por un camino que nunca hubiera imaginado cuando salió de casa. en el centro hay una carretera principal que es la que siempre toma. en la periferia hay muchas otras vías posibles que pueden conducirle de vuelta a casa. así que, si empiezas en la periferia, aumentarías las oportunidades de conocer nuevas sendas. Esta es la explicación lógica de cómo funciona el método de la entrada al azar. este método es extraordinariamente fácil de usar a la hora de la práctica. tienes un tema o una necesidad de pensar, consigues una palabra al azar y la relacionas con PO para indicar una provocación.

LA FOTOCOPIADORA PO NARIZ – puede llevar a la idea de usar el olfato como indicador de algo. nunca has de probar varias palabras al azar solo, porque no te guste la primera, tampoco has de pasar a otra palabra, ni enumerar los atributos de la misma, ni pasar de una asociación a otra, en todos estos casos no estarías usando la naturaleza provocadora de la palabra al azar, sino buscando algo que encaje fácilmente.

RESUMEN DE LA ETAPA PO:

La etapa del pensamiento PO es la de la generatividad y la productividad, en ella se relaciona el lugar en que nos encontramos ahora con aquel al que queremos llegar. La etapa PO genera posibilidades algunas son mejores que otras. Si evaluas inmediatamente cada una de ellas a medida que van surgiendo, permanecerás firmemente anclado en tu propio pensamiento. Genera tantas posibilidades como puedas, desarróllalas, luego evalúalas y elige la que creas mejor para pasar a la acción. No es posible elegir el mejor resultado sobre la marcha. La etapa generativa ¡se debe separar de la evaluación.

El enfoque de la búsqueda de la rutina, significa buscar en nuestras experiencias pasadas la respuesta a lo que tenemos que hacer.

En el enfoque general definimos las necesidades en términos muy amplios y generales.

En el enfoque creativo empezamos a generar ideas.

SO. CUAL ES EL RESULTADO?

El propósito de la etapa del pensamiento SO (así) es coger las posibilidades producidas en la etapa PO y conseguir algún resultado con ellas.

Al final de la etapa PO las posibilidades no son más que eso. Habremos de elegir entre muchas de ellas la que decidamos usar.

LOS COSTES:

Cuanto va a costar la idea?, cuánto va a costar ponerla en práctica?

LA AVARICIA, EL MIEDO Y LA PEREZA.

Esta se basa en los tres elementos de la avaricia, el miedo y la pereza.

Me gusta esta idea porque ofrece muchos beneficios. (avaricia)

No me gusta esta idea por la incertidumbre y peligros que conlleva. (miedo)

No me gusta esta idea porque es demasiado complicada. (pereza)

EL RIEGO:

Cualquier cosa que tenga que ver con el futuro implica riesgos. Incluso continuar con las mismas rutinas conlleva riesgos en un mundo tan cambiante. La mayoría de los herreros ya no tienen trabajo aunque no tengan la culpa de ello.

La decisión siempre es un equilibrio entre las necesidades, los beneficios y los riesgos. Si la necesidad implica que el hecho de no hacer nada supone el mismo riesgo, entonces este mismo compensa. Necesitamos hacer algo, esto es lo mejor que podemos hacer.

MIRAR HACIA ATRÁS.

Cuando se ha elegido o se ha tomado una decisión es muy útil mirar hacia atrás, y explicar las razones por las que se ha llegado ahí. ¿Por qué se eligió esto? ¿Por qué se rechazó esta otra opción?

Tomando esta decisión porque creo que las cosas empeorarán si hacemos algo, o, he tomado esta decisión porque los beneficios que me ofrece son los mejores. Esta revisión a la es muy útil.

RESUMEN DE LA ETAPA SO:

El propósito de la etapa SO es tomar las posibilidades producidas en la etapa generativa PO y reducirlas a una sola opción, o algo sobre lo que se pueda actuar.

GO :

El símbolo GO.-(ve) indica dirigirse hacia adelante y hacia arriba, paso a paso . sugiere construir algo en dirección ascendente. Sugiere ser constructivo.

Las personas eficaces casi no se dan cuenta de los obstáculos, sencillamente los rodean. En mi vida me ha encontrado con muy pocas personas verdaderamente eficaces y con mucha gente realmente ineficaz . no es una cuestión realmente de inteligencia , puede que ni siquiera sea una cuestión de personalidad parece ser un conjunto de expectativas internas . si empiezas a hacer algo ..lo haces .

El pensamiento y la acción no están separados. El pensamiento ha de continuar en la etapa de la acción. El producto de la acción ha de trasladarse al mundo real. No basta con pensar en la solución de un problema , también has de considerar como se puede plasmar en la acción.

RESUMEN DE LAS 5 ETAPAS DEL PENSAMIENTO:

TO: A DONDE VOY.

Cual es el propósito de mi pensamiento? Que quiero conseguir? Esta etapa del pensamiento es muy importante . generalmente le prestamos poca atención. Hemos de definir y redefinir el propósito. Hemos de buscar definiciones alternativas. Puede que queramos desglosar el propósito principal en otros mas pequeños..

LO : MIRAR:

Que podemos ver? Que deberíamos buscar?en esta etapa tratamos de recoger y recopilar información y exponer la información que necesitamos para pensar.existen preguntas de pezca en las que no sabemos que respuesta surgirá ,hay preguntas de caza en las que la respuesta es si o no.con el fin de eliminar cosas. A veces necesitamos hacer una suposición o una hipótesis, a fin de saber lo que buscamos. Las percepciones y los valores son una parte importante de esta etapa. Cuales son las distintas percepciones? , como pueden contemplarse las cosas de forma distinta , que valores están implicados .

PO:VAMOS A GENERAR ALGUNAS POSIBILIDADES.

Esta es la etapa creativa , productiva, y generativa.del pensamiento. Podemos utilizar 4 grandes enfoques en la etapa PO.

La búsqueda de la rutina.

Enfoque general

Enfoque creativo.-(provocación y entrada al azar).

El diseño

El propósito de la etapa PO es ser generativo y producir múltiples posibilidades.

SO. ASI QUE CUAL ES EL RESULTADO.

EL PROPÓSITO DE so ES TOMAR LAS MULTIPLES POSIBILIDADES PRODUCIDAS POR LA ETAPA PO Y reducirlas a un producto util .Esta es la etapa del desarrollo, en las que intentamos construir y mejorar ideas. Tratamos de eliminar defectos. Luego esta la etapa de evaluación y la valoración., la sgte., Es la elección.

GO.- VAMOS POR ELLO.

La etapa GO esta relacionada con la accion.

MAS SENCILLO.

Un resumen aun mas sencillo seria.

TO: QUE QUERO HACER?

LO: QUE INFORMACIÓN TENGO Y NECESITO.?

PO: COMO LLEGO HASTA AHÍ?

SO: QUE ALTERNATIVA ELIGO?

GO: COMO PONGO ESTO ENPRACTICA?

F I N