

PENSAMIENTO CREATIVO (I)



Objetivo:

Estimular el pensamiento creativo y no rutinario mediante problemas con soluciones curiosas y/o paradójicas pero estrictamente racionales.

La actividad no pretende tanto que el alumnado encuentre la solución (hallazgo que, por otra parte, es perfectamente posible), como fomentar la búsqueda y que comprenda que, con el razonamiento adecuado, puede hallarla; de esa manera estimulamos un razonamiento ordenado y lógico, tanto dentro como fuera del tablero, y el deseo de una nueva futura búsqueda.

Actividad:

La actividad consiste en presentar problemas cuya solución es producto de un razonamiento ordenado y preciso, como son **mates en una jugada con solución aparentemente imposible** o problemas de **retroanálisis**.

Ejercicio:
Las blancas dan mate en una jugada.



Las blancas dan mate en una jugada.

En este problema, las blancas se encuentran en clara desventaja de material. Si no encuentran una solución drástica, en pocas jugadas las negras podrán imponer esa ventaja de material dando mate al rey blanco.

Afortunadamente, las blancas disponen de una jugada que acaba la partida. Es de esperar que tus alumnos/as propongan jugadas como 1.Tf1+, pero el rey negro escapa por g2; 1.Th3+ Axh3; 1.Axe4+ Txe4+; 1.Cxb3 ni siquiera es jaque y pierde rápidamente tras 1...Rg2.

Insiste a tus alumnos/as en que el problema tiene una solución muy sencilla, y que sigan buscando todas las jugadas posibles, todas las posibilidades.

La solución no es evidente a primera vista: 1. 0-0 ++ (enroque corto, jaque mate).

Cuando encuentren o reveles la solución, enfatiza que probablemente tuvieron problemas para encontrarla porque no examinaron todas las posibilidades que la posición les ofrecía, lo que puedes utilizar para tratar sobre:

- Situaciones de la vida diaria en las que tus alumnos/as creen que hay que actuar inevitablemente de determinada manera (presión de los pares; modas y tendencias...)
- Situaciones desesperadas que no tiene solución aparente (acoso escolar, bajo rendimiento escolar, hogares desestructurados...)