

Pensar creativamente

Angélica sátiro

Escritora, facilitadora de la creatividad en la EFCI (Guatemala)

angelsatiro@gmail.com

<http://www.creamundos.net/internacional.html>

(Este texto fundamenta el taller DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO realizado en el III Seminario Iberoamericano – septiembre de 2006)

*Todo que se transforma en aquello que debe ser es algo bello
¡La mente creativa es bella!*

La historia del cabeza de cartón

Hace años, leí un artículo que escribió un amigo y co-autor de muchos libros de Ética, Paulo Volker, que iba inspirado en una crónica de 1920, de un escritor brasileño llamado Joao do Rio (uno de los pseudónimos del escritor y periodista Paulo Barreto), primer traductor para el portugués de autores como Edgar Allan Poe, Oscar Wilde e Jean Lorrain.

En este artículo, mi amigo hablaba de un profesor cabeza de cartón. Era un artículo largo, profundo y que me impactó de manera definitiva. Posteriormente leí la crónica de Joao do Rio y seguí encantada con la historia de este personaje. Quedé tan inspirada por ambos escritores que me dediqué a transformar el argumento del artículo y de la crónica en un cuento que lleve en distintas conferencias, talleres y cursos, principalmente en España, durante los primeros años después del año 2002. La historia siempre ha tenido un efecto muy impresionante. La gente que escuchaba el cuento se quedaba enganchada, impactada, reflexiva de la misma manera que yo cuando leí el artículo y supongo que de la misma manera que Paulo Volver, ya que decidió adaptar la crónica de Joao do Rio al argumento de su artículo. Por esto, por la fuerza que tiene este argumento, decidí que este artículo empezaría por el cuento que escribí inspirada en estos textos. Ahí sigue:

En un país llamado UNO CUALQUIERA vivía un ciudadano llamado ANTERIOR. Era un país común, como cualquier otro donde a la gente le gustaba que todo siguiera normalmente y en la media, sin grandes extravagancias para menos o para más. Al ciudadano ANTERIOR se le miraba mal porque tenía unos comportamientos extraños: era asertivo, trataba de ser sincero y decir la verdad, demostraba sentimientos, era innovador y creativo, vestía de un modo original, no necesariamente a la moda, tenía una manera muy peculiar de escuchar y dirigirse a los demás. Y lo peor de todo: PENSABA POR SU CUENTA. Esta última característica le hacía pasar por varios malos ratos: no lograba tener ningún empleo ni ganar dinero, no tenía parejas sentimentales y era excluido del medio familiar.

Una autoridad de este país llamó a ANTERIOR para decirle que no debía actuar de manera tan excéntrica, pues podía resultar antisocial. Y le explicaron

que, como mucho, él debía ser un especialista aplicado y practicante de la ideología vigente. ANTERIOR salió confuso de la reunión pero aceptó el consejo y fue a pasear a un centro comercial. Le sorprendió encontrar allí una pequeña y antigua relojería. Entró y le dijo al viejecito que estaba detrás del balcón:

- Además de relojes, ¿arregla cabezas también?
 - Las cabezas son como un reloj -dijo el viejecito-, y para funcionar bien les conviene revisiones periódicas. Necesito 30 días para detectar el defecto y arreglarlo.
- Pero... ¿qué haré sin cabeza durante 30 días?
- No se preocupe, le dejo esta de cartón.

Así, ANTERIOR salió con una cabeza nueva de la tienda. Y fue un éxito en el país UNO CUALQUIERA: actuaba como todos y por eso no molestaba a nadie. Su vida social transcurría con tanta tranquilidad, que ANTERIOR olvidó volver a la tienda al cabo de los 30 días. Y así pasaron años y años...

Un día, ANTERIOR pasó por el centro comercial por casualidad, vio la tienda del viejecito y le resultó familiar. Entonces, entró en la tienda y preguntó:

- Señor, ¿acaso dejé algo aquí y olvidé recogerlo?

El viejecito le respondió:

- ¡Por fin! Le esperaba desde hace años... Tengo aquí su cabeza. No he encontrado ningún defecto en ella. ¡Al contrario, es un modelo muy original y único! ¡Es una preciosidad!
- ¿De veras? ¿Dejé mi cabeza aquí? Pero es que me siento tan bien con esta... Vivo tranquilo, tengo dinero y la gente no me envidia, nadie me traiciona ni me rechaza cuando digo lo que pienso. La verdad es que ya no quiero mi cabeza, prefiero este modelo de cartón.

El viejecito sintió mucha pena por ANTERIOR al ver lo que le pasaba. Pero lo comprendió porque estaba acostumbrado a ver cosas raras. Guardó aquella cabeza brillante en una caja de cristal y no olvidó escribir:

¡CUIDADO!
AQUI YACE UNA CABEZA LIBRE

ANTERIOR había decidido no complicarse la vida con eso de pensar por su cuenta...

PENSANDO SOBRE EL CUENTO

Alguien me dijo en uno de los congresos donde conté esta historia:

- ¡Qué historia más pesimista! Esto no combina ni contigo, ni con el mensaje que transmites sobre el desarrollo de la creatividad.

Me gustó escuchar este comentario ya que me ayudó a clarificar las razones del porque la encuentro interesante. Veamos, TODOS NACEMOS CON LA CAPACIDAD DE PENSAR CREATIVAMENTE, pero... ni todos tratamos de desarrollar esta capacidad. Muchos de nosotros acaban portándose como nuestro personaje que prefirió la cabeza de cartón. ¿Y por qué será que pasa

esto? Hay muchas razones que justifican este desperdicio del potencial creativo, pero la principal es que el sistema social y educativo está montado para que haya una reducción de esta capacidad, ya que genera bloqueos psicológicos, sociales, lingüísticos, etc. Cuando, por ejemplo, prácticas educacionales enfatizan en demasía la reproducción de informaciones en perjuicio de habilidades como imaginar o razonar analógicamente, acaba limitando un ámbito del pensamiento que podría estar potenciando la creatividad. Cuando los grupos sociales no aceptan a personas que presentan otras perspectivas o modos de ver una determinada cuestión, de alguna manera matan una posibilidad de desarrollo de la creatividad grupal. Querer hacer valer solamente una forma de ver/hacer algo implica en la reducción de este potencial creativo individual y colectivo. Es esto lo que vemos en la historia de este personaje con cabeza de cartón. Ella evidencia la existencia de fuerzas adversas en el interior de nuestra propia cultura. El personaje era solamente una persona común dentro de este país que también era uno cualquiera. Y aunque "normal", era capaz de pensar por su cuenta, era capaz de ser original y de buscar otras maneras de pensar y de vivir hasta que, por fuerza social, fue convencido de que no debería seguir por ahí. Podríamos decir que el argumento de este cuento está en concordancia con la frase: *"El hombre creativo no es un hombre común al que se acrecentó algo; creativo es el hombre común del que nada se sacó."* (Abraham Maslow)

De niños, en general, además de tener muchas preguntas, pensamos que hay muchas posibilidades de respuestas para cada una de las preguntas. Pero... cuando crecemos, además de dejar de preguntar, pasamos a creer que solamente hay una respuesta correcta para cada pregunta. ¡Esto es tremendo! Limitamos nuestra capacidad de investigar, de buscar alternativas, de abrir posibilidades con nuestras preguntas, de matizar la variedad de probabilidades de respuestas. Y, además de disminuir nuestra capacidad mental, incluimos algo muy negativo en nuestra autoestima: PASAMOS A TENER MIEDO DE EQUIVOCARNOS! Sentimos vergüenza, constreñimiento, miedo del error. Dejamos de explorar, de probar, de abrir porque tenemos miedo de fracasar, porque no queremos que nos digan que somos ignorantes, incapaces e incompetentes. Y todo esto bloquea nuestra creatividad y nos hace comportar como si nuestra cabeza fuera de cartón, nos tornamos pasivos, dependientes y con una obediencia ciega y servicial a las normas vigentes... Sin contar, que, como el personaje, ya no queremos "nuestra propia cabeza", o sea negamos la necesidad del autoconocimiento, olvidamos de nuestros talentos y posibilidades. Es una lástima que la ficción de este cuento sea algo tan cercano a la realidad...

La lucha contra la mente miserable

Desde los años 80 que trabajo con distintos tipos de proyectos educativos, culturales y sociales. Y, en este trabajo he tenido la oportunidad de convivir con personas de diferentes países, clases sociales, razas, colores, edades, religiones, opciones sexuales, profesiones, etc. Estoy muy agradecida por esa experiencia, por los aprendizajes que vienen de ella y a toda la reflexión que realizo desde ella. Creo que una de las síntesis importantes que hice a lo largo de ese camino fue tener la claridad de que **la peor pobreza que existe es tener una mente miserable**. La mente miserable no ayuda a investigar aquello

que la ignorancia genera, la mente miserable impide que se formen nuevos conceptos y se mueve dentro de una gama conceptual muy pequeña. La mente miserable impide la formulación y el movimiento entre distintos significados, la mente miserable no razona, sino impulsa la acción con base en prejuicios y juicios precipitados. La mente miserable impide que la persona perciba el tesoro más valioso que esta bien delante de sus ojos. La mente miserable hace con que uno sea "menos". La mente miserable genera relaciones y existencias miserables a todos los niveles: emocional, cognitivo, relacional, social, ciudadano. ¡Una mente miserable es una mente incapaz de soñar y proyectar un tiempo y un espacio diferentes de las determinaciones del aquí y del ahora! Pienso que mi tarea como escritora es luchar contra la mente miserable. El contrario de la mente miserable es una mente creativa. Una mente creativa es aquella que permite que alguien imagine el mar cuando vea un grano de arena. La mente creativa es aquella que lleva al ser humano a ampliar sus límites y posibilidades, investigar, inventar, descubrir, desarrollar, proyectar. La ciencia, el arte y todas las formas de conocimiento son hijas de mentes creativas.

Cuando leías el cuento del cabeza de cartón y la reflexión que venía después de él has podido comprobar que apareció una cuantas veces la palabra bloqueos. Vamos a profundizar un poquito más en este tema. La mente miserable es la cabeza de cartón. **LA MENTE MISERABLE ES UNA MENTE ATRAPADA, BLOQUEADA.** En aquel apartado, en función del cuento, tratamos de reflexionar más sobre bloqueos emocionales y culturales:

- **Bloqueos Emocionales:** En general, tienen que ver con emociones como la vergüenza o el miedo a hacer el ridículo, o a equivocarnos. Estos son bloqueos internos relacionados con una autocrítica personal mal formulada que refuerza una autoimagen negativa y una autoestima abalada por esa vivión estrecha de sí mismo.
- **Bloqueos Culturales:** En general tienen que ver con las normas sociales y los ritos culturales que entrenan a ver y pensar de una manera determinada y única, sin posibilidades de aperturas y ampliaciones.

Pero, los bloqueos, aunque culturales siempre pasan por el crivo personal de uno que asume (o no) una postura de obediencia ciega a estos dictámenes. Es importante tener claro que depende siempre de uno participar o no de los cambios culturales. La cultura no es algo ya dado, es algo que se hace mientras el humano vive y da sentido a esta vida. Las culturas pueden favorecer al desarrollo de la creatividad, de hecho las culturas son hijas de la creatividad humana. La cultura existe porque el ser humano es un ser creativo, así que sería un despropósito quitar de la cultura esta dimensión creativa y creadora.

La mente es “habitada” por pensamientos

El pensamiento es una de las dimensiones humanas misteriosas de las cuales ya se habla mucho pero que sigue ahí abierta e inconclusa. Pero, estamos de acuerdo con Albert Einstein que la cosa más bella que podemos experimentar es el sentido del misterio. Es lindo estar delante de algo que no sabemos que es, así podemos seguir investigando y lanzando luz en la oscuridad del misterio.

El pensamiento es la voz interior que cada uno escucha cuando está en silencio. El pensamiento es la parte “invisible” de nosotros mismos, es el resultado de nuestra actividad mental, nuestro diálogo interior. Cuando pensamos lanzamos preguntas, contestamos a estas preguntas, por esto es un “diálogo interior”. Pensamiento es lo que producimos cuando pensamos sobre el conocido y sobre el desconocido. O sea, pensar es lo que nos ayuda a comprender lo que ya existe en el acervo universal del conocimiento humano, pero también es la actividad de investigar el desconocido y/o de imaginarlo, suponerlo, vislumbrarlo. Pensar es percibir, es investigar, es nombrar el misterio del mundo (interior y exterior) traducirlo, interpretarlo y razonar sobre él.

En general, acreditamos que pensar es una actividad consciente, pero nuestra mente actúa también de forma inconsciente. Por ejemplo, soñar es pensar inconsciente ya que ocurre mientras dormimos. Evidentemente también podemos soñar despiertos, pero ahí ya estaríamos conscientemente imaginando, buscando visiones que nos transporten más allá del aquí y del ahora.

Pensar es una conducta simbólica compleja que incluye una variedad de actos mentales que pueden ser traducidos por competencias y habilidades. Las habilidades de pensamiento son las partes más “tangibles” del pensar que pueden ser ejercitadas. Y es en función de esto que podemos decir que es posible desarrollar la capacidad de pensar creativamente. Activamos nuestro diálogo interior de manera creativa, a la vez que potenciamos las habilidades de pensamiento que nos tornan capaces de pensar mejor.

Creatividad

La teoría de la creatividad es reciente y cuenta con nombres de investigadores reconocidos internacionalmente como los siguientes: Gordon, Osborn, Parnes, De Bono, Guilford, Rogers, Torrance, entre otros. Por su reciente sistematización, porque cuenta con aportaciones transdisciplinarias y por su carácter polifacético es un concepto de difícil precisión. Hay distintas maneras de definirla. Este artículo propone la siguiente definición:

La creatividad es una capacidad humana que hace que, de manera inusitada y original, el ser humano se amplíe y profundice individual y colectivamente en distintos ámbitos. No es algo exclusivo de personas especiales y genios, sino algo que puede ser desarrollado por cualquier persona. Necesita ser aplicada, o sea practicada, y debe generar acciones y/o productos en los cuales se pueda observar el resultado de su utilización. Puede manifestarse con los

distintos lenguajes: verbal, plástico, musical, etc y en los diversos campos: ciencia, arte, tecnología, pensamiento, lenguaje, acción en el mundo, etc.

Con esta capacidad, el ser humano crea varios nuevos órdenes para el mundo. La historia es hija de la creatividad humana. La cultura es hija de la creatividad humana. El acervo de conocimientos es hijo de la creatividad humana. Las cosas mas bellas, pero también las mas feas son hijas de esta capacidad humana. Las obras de arte existen porque el ser humano es creativo, pero las armas y las herramientas de tortura también la tienen como "madre". Así que lo que define la calidad ética de la creatividad no es ella misma, sino nuestra manera de utilizarla.

Pensar creativamente

Si juntamos lo que ya se dijo anteriormente sobre el pensamiento y sobre la creatividad, podríamos afirmar que pensar creativamente es la actividad mental (de todos los seres humanos) responsable por generar ideas nuevas . Es un tipo de pensar complejo que tiene características, movimientos y habilidades específicas. Puede ser desarrollado y por esto se puede aprender a producir más y mejores ideas.

Es un tipo de pensar multifacético que se manifiesta en los variados campos: científico, artístico, tecnológico, innovador, fantasioso, trascendente, cuestionador-filosófico. Y, en función de esta complejidad y de esta característica multifacético no deberíamos hablar de la oposición tradicional que se hace entre lógica y creatividad, por ejemplo. Ni tampoco es interesante hablar de tipos de pensamiento y de cómo son diferentes del creativo. Esta manera de ver el pensamiento creativo es muy reduccionista, aunque evidentemente da unos modelos mentales que permite entender varios aspectos de esta complejidad que afirmamos. Pero, como ya existe mucha bibliografía publicada que trabaja en esta línea, vamos tratar de aportar desde otra perspectiva. El pensamiento creativo es una red mental entramada que procesa la experiencia transformándola. Mientras procesa la experiencia para transformarla, el pensamiento activa varias habilidades y se mueve de manera divergente y convergente, alternando estos dos movimientos según su necesidad.

Movimientos del pensamiento creativo:

No me interesa contraponer pensamiento lógico con pensamiento creativo. Ni hablar de pensamiento lateral, pensamiento vertical (De Bono), pensamiento productivo (Taylor), etc... Creo que todas estas informaciones pueden tener su importancia, pero no figuran en el enfoque que el libro busca dar. Lo que más nos interesa es pensar que hay cosas que podemos movilizar para poder desarrollar nuestra capacidad de pensar creativamente. Y una de ellas es entender de que manera se mueve nuestro pensamiento, por esto vamos hablar de ***movimientos del pensamiento creativo*** y no de *tipos* de pensamiento.

Pensamiento Divergente

Considerar muchas y diferentes posibilidades y alternativas: generar, producir, fluir, expandir. También relacionado con: curiosidad, libertad, asociación, cantidad de ideas, no juicio en la hora de generar las ideas.

El pensamiento divergente es considerado como uno de los pilares de la creatividad, se asocia cercanamente a esta última porque permite abrir las posibilidades existentes en una situación determinada, que de otra suerte estaría limitada a sólo una o pocas ideas encerradas en una lógica convencional. Guilford le dio un peso enorme al pensamiento divergente dentro de su modelo de la estructura del intelecto.

Pensamiento Convergente

Es el movimiento que permite cerrar, evaluar, analizar, seleccionar, decidir. Y sin esto no hay como concretizar ningún tipo de "producto creativo". O sea, después de la expansión y la apertura que provoca el movimiento divergente, hace falta converger para que el proceso creativo resulte en algo concreto. La convergencia es evaluación, juicio, planificación, enfoque y cierre del proceso creativo.

Estos dos tipos de movimiento de pensamiento creativo son los que definen una producción creativa dándole un toque realista, quitándole ese velo de misterio que algunas personas han querido darle, haciéndola accesible a todos a partir del esfuerzo y del trabajo constante. Y hay técnicas tanto para ayudar el pensamiento a hacer divergencia, como para ayudarlo a hacer convergencia. Con lo cual esta es una parte del abordaje que hacemos que nos hace posible plantear la idea de que la creatividad es una capacidad de todos y que podemos desarrollarla.

Estamos de acuerdo con Strauss que dijo:

"Puedo decirte de mi propia experiencia que un deseo ardiente y un propósito fijo, combinado con una intensa resolución traen resultados. El pensamiento concentrado y determinado es una fuerza tremenda"

Características del pensamiento creativo

En distintos libros que tratan del pensamiento creativo se suele encontrar como sus características la flexibilidad, la originalidad, la fluidez y la Elaboración, entre otras. Buena parte de las técnicas planteadas por los manuales de creatividad suelen ser para desarrollar estas características.

Por ejemplo, el famoso brainstorming es una de las principales herramientas para ayudar el pensamiento a fluir. Eso porque **la fluidez se refiere al número de ideas que puedes crear y a la velocidad con la que las creas** y el objetivo del brainstorming es justamente propiciar el surgimiento de varias ideas en poco tiempo. Es la técnica para generar ideas más conocida. Fue desarrollada por Alex Osborn (especialista en creatividad y publicidad) en los años 30 y publicada en 1963 en el libro "Applied Imagination"; es también llamada torbellino de ideas, tormenta de ideas, remolí de cervells, lluvia de

ideas. Todas las demás técnicas que tienen el mismo principio producen el mismo efecto como el brainwritting, por ejemplo, donde se escribe un texto en un tiempo marcado de manera automática y sin aplicación de reglas lógicas y gramaticales.

Una igualmente conocida herramienta de la creatividad son los mapas mentales que seguramente ayudan en la **elaboración de las ideas, organizando su red de interacciones, conexiones y relaciones**. Tony Buzán es el creador de los mapas mentales y defiende que esta técnica tiene que ver con el pensamiento radiante que se manifiesta de manera gráfica para clarificar y ordenar el pensamiento.

La flexibilidad en el pensamiento es muy similar a la flexibilidad física y significa que es algo que una vez desarrollado, nos permite mover en distintas direcciones. Para la flexibilidad van bien las distintas técnicas que buscan ayudar al pensamiento a ver desde distintas perspectivas, como por ejemplo hacer relaciones forzadas, que puede ser una buena manera de flexibilizar un pensamiento demasiado lógico deductivo. En esta técnica se busca relacionar las cosas de modos que nunca nadie había hecho antes. Esta técnica fue desarrollada por Charles S. Whiting en 1958, que propone combinar lo conocido con lo desconocido para forzar una nueva situación. Y para desarrollar **la originalidad, que es una característica que tiene que ver con la singularidad**, son buenas las técnicas surrealistas como por ejemplo el cadáver exquisito porque ofrecen resultados insólitos e inusitados. Esta técnica es un juego surrealista de creación colectiva (escrita o gráfica), en el cual cada integrante del grupo realiza parte de una obra sin conocer (completamente) las partes restantes. El resultado, a veces sin una coherencia aparente, refleja los puntos comunes del imaginario colectivo de manera inusitada.

Habilidades del pensamiento creativo

Las habilidades están dispuestas en nuestra mente lo que hay que hacer es aprender a moverlas, ponerlas en marcha. Habilidades de pensamiento son destrezas de nuestra mente que ya las tenemos y que solamente hay que desarrollarlas.

Pensar es algo complejo y multifacético, que extrapola una lista de habilidades de pensamiento. Si en este libro proponemos una clasificación de habilidades es porque son partes “tangibles” del pensar que nos permiten realizar intervenciones pedagógicas claras y objetivas. En ningún momento queremos reforzar una visión reduccionista del pensamiento y esperamos que nuestro lector lo tenga en cuenta.

Partiendo de los cinco grandes grupos de habilidades se presenta una lista de 29 habilidades de pensamiento, recordando que esa lista no incluye todas las habilidades que ya han sido descubiertas y analizadas. El siguiente cuadro las ordena para facilitar su explicación.

Habilidades de Percepción	Habilidades de investigación	Habilidades de conceptualización	Habilidades de razonamiento	Habilidades de Traducción
1.Observar	1.Averiguar	1.Conceptualizar y definir	1.Buscar y dar razones	1.Narrar y describir
2.Escuchar atentamente	2.Formular hipótesis	2.Dar ejemplos y contra-ejemplos	2.Inferir	2.Interpretar
3.Saborear/degustar	3.Buscar alternativas	3. Comparar y contrastar	3.Razonar analógicamente	3.Improvisar
4.Oler	4.Seleccionar posibilidades	4. Agrupar y clasificar	4.Relacionar causas y efectos	4.Traducir varios lenguajes entre si
5.Tocar	5.Imaginar	5. Seriar	5.Relacionar partes y todo	5.Resumir
6.Percibir movimientos (cinestesia)			6.Relacionar medios y fines	
7.Conectar sensaciones (sinestesia)			7.Establecer criterios	

Este artículo no pretende dar el concepto de cada una de estas habilidades, solamente quiere recordar que las mismas son recursos internos que tenemos en nuestra mente. Estos recursos pueden ser estimulados a través de varias actividades. Una vez estimuladas de manera “orquestada”, estas habilidades hacen con que uno desarrolle su capacidad de pensar creativamente.

UN CIERRE PROVISIONAL

Como este tema es amplio y da margen a innumerables reflexiones, hacemos un “cierre provisional” invitando a que Yoko Ono nos inspire a mantener activa nuestra capacidad de pensar creativamente:

PINTURA EN TRES ESTROFAS

Deja crecer una planta trepadora.

Riégala todos los días.

Primera estrofa: hasta que la trepadora comience a trepar.

Segunda estrofa: hasta que la trepadora se agarre a la pared.

Tercera estrofa: hasta que la pared desaparezca.

Y cada día, cuando riegue tu planta, esperando el crecimiento de las estrofas del poema, confíe en que la autora de este artículo riega también una planta cuando abre la ventana de su cuarto y ve aparecer cada mañana el nacimiento del mundo.

BIBLIOGRÁFIA

FUNDAMENTACIÓN GENERAL

- ALVES, Rubem. *Filosofia da ciência – introdução ao jogo e suas regras*. 17ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1993
- ARENDDT, Hannah. *A vida do espírito – o pensar, o querer, o julgar*. 4ª ed. Rio de Janeiro: Relume Dunará, 2000
- BOHM, David. *Sobre el dialogo*. Barcelona: Kairós, 1997
- CAMPOS, Alfredo. *Imágenes mentales*. Santiago de Compostela: MICAT, 1998
- DAMÁSIO, António. *O erro de Descartes – emoção, razão e o cérebro humano*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996
- DAMÁSIO, António. *O mistério da consciência – do corpo e das emoções ao conhecimento de si*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000
- DEWEY, John. *Lógica – A Teoria da Investigação* in *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1980
- DE BONO, Edward. *Manual de la sabiduría*. Barcelona: Paidós, 1998
- IDE, Pascal. *A arte de pensar*. São Paulo: Martins Fontes, 1995
- KANT, Immanuel. *En defensa de la Ilustración*. Barcelona: Alba, 1999
- LIPMAN, Matthew. *O Pensar na educação*. Petrópolis: Vozes, 1995
- LIPMAN, Matthew. *A Filosofia vai à Escola*. São Paulo: Sunmus editorial, 1990
- LIPMAN, Matthew. *Filosofia na sala de aula*. São Paulo: Nova Alexandria, 1994
- LIPMAN, Matthew. *Natascha – Diálogo Vygotskianos*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997
- LIPMAN, Matthew. *Issao – Manual do professor “Maravilhando-se com o mundo*. São Paulo: Interação: 1987
- LIPMAN, Matthew. *Pimpa – Manual do professor* São Paulo: Interação: 1985
- LIPMAN, Matthew. *Luísa – Manual do professor “Investigação Ética*. São Paulo: Interação, 1995
- LIPMAN, Matthew. *A descoberta de Ari dos Teles – Manual do professor “investigação Filosófica”*. São Paulo: Interação, 1987
- MÉLICH, Joan- Carles. *Antropologia simbólica e ação educativa*. Barcelona: Paidós, 1996
- PERRENOUD, Philippe. *Construir as competências desde a escola*. Porto Alegre: Artmed, 1999
- PUIG, Irene e SÁTIRO, Angélica. *Jugar a Pensar – recursos para aprender a pensar en educación infantil*. Barcelona: Euno- Octaedro, 2000
- SANCHÉZ, Margarita A. *El Pensamiento lógico – crítico*. Santiago de Compostela: MICAT, 1996
- SATIRO, Angélica e WUENSCH, Ana Míriam – *Pensando melhor*. São Paulo: Saraiva, 1997
- SATIRO, Angélica y PUIG, Irene de – *Jugar a Pensar*. Barcelona: Octaedro, 2000
- SATIRO, Angélica - *Jugar a Pensar con niños de 3 / 4 años*. Barcelona: Octaedro, 2004
- SATIRO, Angélica - *Jugar a Pensar con cuentos y leyendas*. Barcelona: Octaedro, 2006
- SATIRO, Angélica. *Jugar a Pensar con mitos*. Barcelona: Octaedro, 2006
- SARTRE, Jean Paul. *La imaginación*., 1936
- SÁTIRO, Angélica. *Entrevista a Edgar Morin*. Revista virtual CREARMUNDOS: www.telefonica.net/web/crearmundos 2004
- SARTRE, Jean Paul. *A Imaginação*. 7ª ed. São Paulo: DIFEL, 1985
- STENBERG, Robert e outro. *Enseñar a Pensar*. Madrid: Santillana, 1999
- VIGOSKII, L. S. *La imaginación y el arte en la infancia*. 4ª ed. Madrid: Akal, 1998
- Vygotsky, L.S. *Pensamiento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1995
- WAGENSBERG, Jorge. *La rebelión de las formas – o cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta – una original visión de la naturaleza y el arte*. Barcelona: Tusquets editores, 2004