

Los reportes diarios de colas en servicios públicos y en especial en hospitales en los que los que los más enfermos y vulnerables del país son los más sufridos resulta sumamente irritante, y genera una sensación de rabia e impotencia frente a gobernantes y funcionarios que atados a las formas convencionales de hacer las cosas, no son capaces o no se atreven a usar la imaginación creativa para buscar soluciones novedosas a los problemas.

Estuve evocando cómo en una situación de guerra (en la que estamos) se resuelve a quién atender entre los diversos heridos en el combate. ¿Cómo decide un médico casi a simple vista y con mucha intuición calificada en que orden atenderá a los pacientes de acuerdo a su gravedad y posibilidad de sobrevivencia? Eso me produjo una asociación con la película Bobby Fischer en la que se muestra a experimentados jugadores de ajedrez jugando 20 partidas simultáneas, ganando todas ellas con decisiones rápidas de jugadas luego de solo mirar cada tablero por unos segundos. Recordé también que en la introducción del libro "Range" de David Epstein que estoy leyendo sostiene que la inteligencia artificial sólo vence a los humanos en aquello que tiene patrones previos que puede aprender, pero que los humanos superan a las máquinas en la creación de patrones nunca antes vistos (creatividad).

En ese contexto de ideas casuales surgidas de asociaciones libres me preguntaba cómo era posible que en la era de la telemedicina no podamos atender "on line" de modo primario a buena parte de los pacientes, y derivar digitalmente sus recetas a las farmacias para que por delivery les hagan llegar los medicamentos a sus casas, sin tener que salir de ella. Vendrían al hospital solamente los que previo telechequeo del médico necesitan exámenes sofisticados, internamiento o intervenciones quirúrgicas. Me preguntaba también por qué frente a la escasez de médicos expertos no se genera una analogía con las partidas simultáneas de ajedrez, digamos atendiendo a cinco pacientes a la vez. De ese modo, la detección rápida inicial del médico experto permite discriminar quién puede ser atendido por un médico junior o incluso por un enfermero, acompañados por secretarios que hagan el papeleo indicado por el médico experto, que haría pausas para un chequeo más profundo sólo en los pacientes más graves? (Disculpen los términos en masculino, vale igual para el femenino)

Eso me llevó a preguntarme por qué si los más creativos del planeta son los niños no les preguntan a ellos cómo resolverían esos problemas. Estaba pensando en algunos datos de investigaciones documentadas. En 1968 George Land usó pruebas de creatividad con niños de 5 años, que contenían los mismos elementos que los tests que la NASA había utilizado para seleccionar ingenieros innovadores. Encontró que 98% de los niños de 5 años consiguieron en sus tests puntuaciones de creatividad que alcanzaba los niveles de los genios. El mismo test probado en personas de diferentes edades ya mostró que solo el 30% de los niños de 10 años tenían ese nivel de creatividad, así como el 12% en niños de 15 años, y solamente un 2% de

los 280.000 adultos que se sometieron al test.

Roger von Oech en su clase en secundaria provoca a sus alumnos haciendo una marca con tiza en la pizarra y les pregunta ¿qué es esto?. Un estudiante suele romper el hielo diciendo “es una marca de tiza en el pizarrón” provocando la risa de los otros. A ello el maestro reacciona diciéndoles que cuando pregunta eso en una clase de Kínder (5 años) los niños producen más de 50 respuestas distintas, como los ojos de un búho, un insecto aplastado, una flor y así sucesivamente. En cambio, los estudiantes de secundaria apenas pueden dar una respuesta muy concreta ([León Trahtemberg, “la escuela extingue la creatividad”, 2018](#))

¿Por qué no invitan a niños de 5-10 años a proponer soluciones a los problemas de las colas de los hospitales? Encontraremos muchos niños que aún no han sido “cuadrículados” por la escuela, capaces de pensar lo que otros no piensan a partir de unos cuantos datos, luego de lo cual los adultos “sabios” podrían usar como insumo para pensar lo que usualmente no se piensa. Quizá así encuentren mejores soluciones a los problemas como el de las colas, que maltratan generalmente a los más vulnerables.

Si esos adultos, autoridades y burócratas que desempeñan funciones públicas, solo son capaces de producir más de lo mismo o lo que es peor, enredar cada vez más las cosas bajo la premisa de que las están mejorando, ¿por qué no consultar con quienes tienen un pensamiento creativo, divergente, libre de patrones previos que repitan más de lo mismo?.

Los vulnerables del Perú no necesitan discursos. Necesitan soluciones y mucha empatía.

En FB: <https://www.facebook.com/leon.trahtemberg/posts/3627870880646754>

En Twitter: <https://twitter.com/LeonTrahtemberg/status/1350061925808414720>

Artículos afines:

[Aprender a pensar lo que otros no han pensado](#)

[La escuela extingue la creatividad](#)

[200 años de esclavitud en la educación peruana \(Revista Padres Cosas # 200\)](#)

[De la brecha digital a la brecha de creatividad](#)

VIDEO [How School Makes Kids Less Intelligent | Eddy Zhong | TEDxYouth@BeaconStreet](#)

[Jugar con juegos de construcción en la niñez desarrolla habilidades espaciales que son útiles hasta en la adultez.](#) De acuerdo a una nueva investigación, la influencia de ciertos juegos infantiles, tales como los Legos, demostró ser mayor que otros factores, como especialización universitaria, rendimiento académico e incluso cantidad de cursos universitarios ya completos.

[Miedo del niño y del profesor](#) . Del novelista y educador francés Daniel PENNAC (subtitulado) sobre educación, curiosidad, creatividad, docencia, infancia...

[La innovación requiere contextos de libertad](#)

[Jugar con juegos de construcción en la niñez desarrolla habilidades espaciales que son útiles hasta en la adultez.](#) De acuerdo a una nueva investigación, la influencia de ciertos juegos

infantiles, tales como los Legos, demostró ser mayor que otros factores, como especialización universitaria, rendimiento académico e incluso cantidad de cursos universitarios ya completos.

[Reeduquemos la educación, por Richard Webb](#) “Más importante que el vínculo escuela y nivel de vida sería el aspecto cualitativo y el contenido de la educación”.

[Creatividad e innovación educativa](#)

[Empatía, creatividad o matemáticas](#)

[Habilidad espacial denota creatividad](#)

[Singapur: déficit de creatividad](#) Nadie cambia el mundo hacienda lo que el mundo le dice que debe hacer...

[How School Makes Kids Less Intelligent | Eddy](#)

[Zhong |](#)

Eddy Zhong, successful technology entrepreneur, dives into the truth behind our K-12 education system. Eddy strongly believes that the education system diminishes creativity and confines children to a certain path towards success. He contends that kids are taught to believe college is a necessary step in life and that it is mandatory to achieve one's goals.

“Curiosity is, therefore, strongly correlated with intelligence. For instance, one longitudinal study of 1,795 kids measured intelligence and curiosity when they were three years old, and then again eight years later. Researchers found that kids who had been equally intelligent at age three were, at eleven, no longer equal. The ones who'd been more curious at three were now also more intelligent, which isn't terribly surprising when you consider how curiosity drives the acquisition of knowledge. The more interested and alert and engaged you are, the more you're likely to learn and retain. In fact, highly curious kids scored a full twelve points higher on IQ tests than less curious kids did.” – Amanda Lang, *The Power Of Why: Simple Questions That Lead to Success* (2012, Pag 13) [En 10 Quotes to Inspire Innovation in Education](#)

[La conversación de los niños pequeños sobre aspectos del espacio predice sus futuras habilidades espaciales](#)

No se trata de saber cuántas palabras sabe un niño sino de la forma en que las eligen lo que habla de sus habilidades espaciales. Es importante que los niños comprendan los detalles de su espacio físico: comprender dónde se relacionan con un amigo, imaginar cómo rotar las piezas del rompecabezas para que encajen entre sí y como elaborar un mapa mental con los detalles del parque al que sale a jugar. “Sabemos que las mejores habilidades espaciales conducen a mejores habilidades matemáticas en la primera infancia, y son fuertes predictores del interés futuro en las carreras en ciencia y tecnología e ingeniería... Por lo tanto, estamos buscando formas de mejorar las habilidades

espaciales a una edad temprana".