



**I.A.C.A.T.**  
Instituto Avanzado de  
Creatividad Aplicada Total

**Revista RecreArte 11**  
**DIC09**

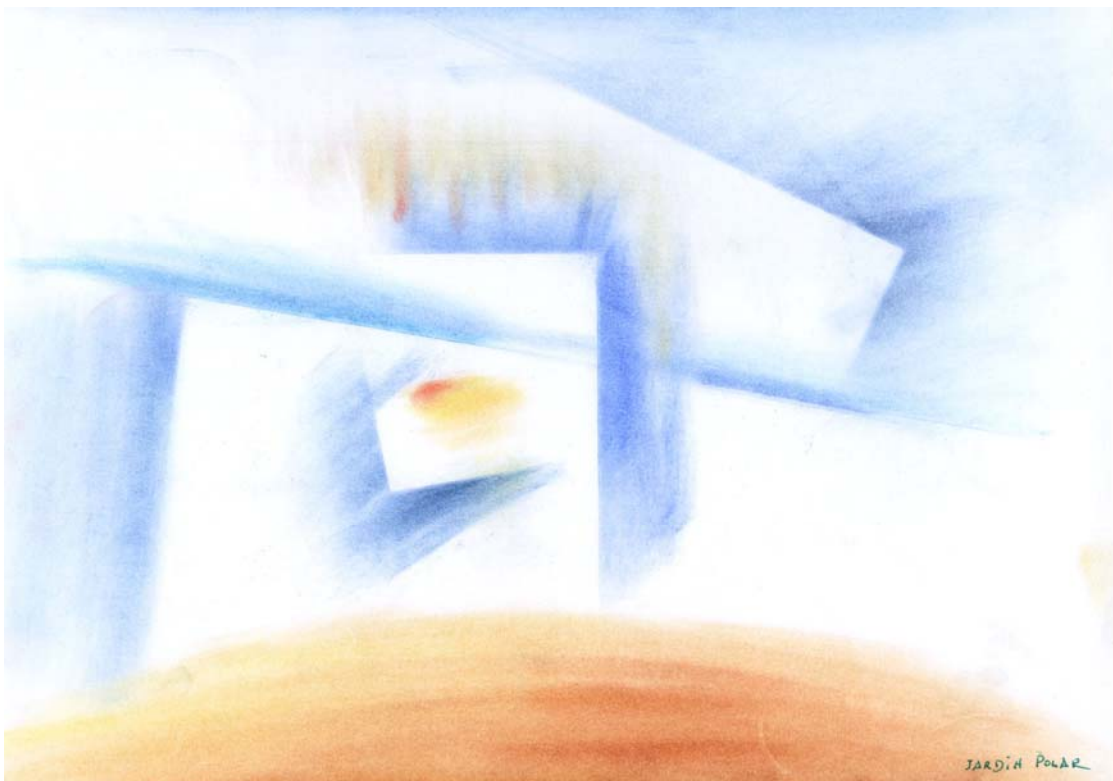


*"La creatividad se enraiza, se desarrolla y se bloquea. Se expresa y consolida en múltiples lenguajes. Se estimula con técnicas eficaces"*

**master oficial**  
**creatividad e innovación**  
2º ciclo U.E. - 120 créditos



Revista RecreArte 11 > I - Creatividad Básica: Investigación y Fundamentación



*David de Prado Díez*

Cuando hablamos del pensamiento analógico y metafórico nos referimos a la **analogía, el símil, la metáfora, la greguería y demás modos comparativos de conexión de dos elementos ajenos y distantes: la perla 8en la concha de la ostra) y los dientes (en la boca).** En literatura es, quizás, donde más se ha experimentado; también es frecuente en otros campos como la publicidad o la eco tecnología en forma de Biónica (GERARDIN. 1968) que extrae de los sabios procesos naturales del mundo vivientes mecanismos convertidos en artefactos como las tenazas o la cremallera y el belcro.



Fotos de analogías biónicas

## 1. TIPOS DE PENSAMIENTO ANALÓGICO METAFÓRICO

### 1. El símil como comparación lógica

Destaca el parecido o comunidad de elementos de una cosa con otra, incluyendo la partícula *como*, *cual* o *tal*, o bien utilizando el verbo *parecer* o el adverbio *así*. Es un recurso más elemental y primitivo que la metáfora, según el poeta expresionista Gotfried Behn, y se puede encontrar con frecuencia en las epopeyas clásicas de Homero, Virgilio, en la Biblia y en poemas didácticos como el *De rerum natura* de Lucrecio o la *Divina comedia* de Dante Alighieri. Por su primitivismo, lo usa con frecuencia la poesía popular o popularizante

### 2. La metáfora como intuición formal y honda de la cosa

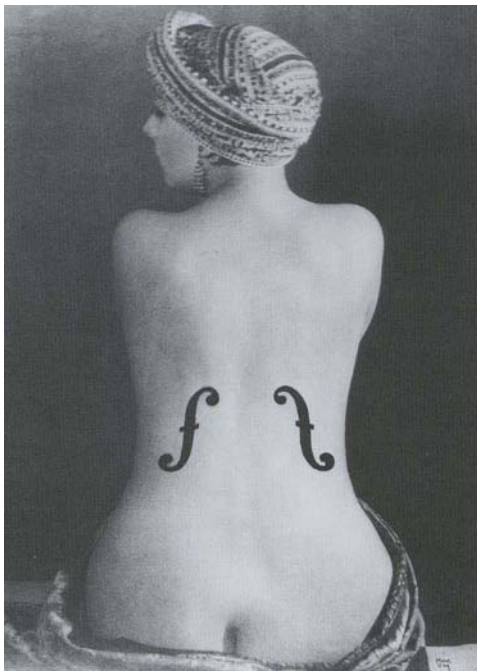


Foto de Man Ray. El violín de Ingres

La metáfora es un tropo que consiste en usar palabras con sentido distinto del que tienen propiamente, pero que guarda con éste una relación descubierta por la imaginación. Ej:

*El invierno es la muerte,  
Es la nada  
El invierno es el cenit  
De nuestra vida miserable  
Y quisiera también- ¿por qué negarlo?-  
Explorar lentamente tu cuerpo*

*Misterioso  
El territorio rico y codiciado  
En donde tu alma habita*

*Luigi Anselmo: Una botella en el mar. Pamiela.*

¿Cómo construir una metáfora? Busca una imagen con la que comparar tu objeto de estudio:

### **TUS OJOS**

*Y tus ojos, tus pétalos de luz,  
Aquellos ojos que resumían el estío,  
Vasijas de pureza,  
Agonizan de sombra en su prisión de nieve  
Y de silencio.  
El mundo es una catedral helada.*

*L. A. de Cuenca*

### **3. La Greguería como innovación y creación literaria o plástica.**

**La Greguería** es una asociación ingeniosa de las ideas que unas veces nos hace pensar en la metáfora y otras en el concepto; es decir, una asociación analógica distante que, por una parte, es conceptual y, por otra, surge del

#### **Hay diversos tipos de Greguerías.**

##### **Formales. Derivadas de la forma**

- *Las serpientes son las corbatas de los árboles*
- *El cocodrilo es un zapato desclavado*
- *Los tornillos son los gusanos del hierro.*

##### **Coloristas. Derivadas del color**

- *Los mejillones son las almejas de luto*
- *El café con leche es una bebida mulata*

##### **Sonoras. Una asociación motivada por el sonido**

- *El trueno es un tambor sin oído.*
- *La chicharra es el timbre despertador de la siesta.*

##### **Funcionales. Una asociación motivada por la función**

- *Los halcones son los perros de caza para el cielo*
- *La mano del ladrón es un manejo de ganzúas con uñas*

##### **Humanas. Asociación basada en algo más sutil personal**

*La timidez es como un traje mal hecho*

*El sueño es depósito de objetos extraviados*

subconsciente, como bien dice su autor **Ramón Gómez de la Serna**.

### **Participamos en el proceso de creación de la greguería, realizando**

1. Exploración multisensorial y figural del objeto: *definimos las características de dos objetos distantes y distintos*, por ejemplo, el sacacorchos y el rayo. (TI)
2. Asociación inusual de ambos objetos

### **Elaboramos metáforas:**

*El sacacorchos es un rayo...*

*El rayo es un sacacorchos...*

### **Un objeto y otro se funden**

- *El sacacorchos es un rayo que destapa la caja de los truenos de la borrachera*
- *El sacacorchos es un rayo que anuncia el torrente inundador del champán*
- *El rayo es un sacacorchos electrizado y cegador.*
- *El sacacorchos es un rayo retorcido*

### **Ejercicio Creamos un abecedario con greguerías tipo A es B**

- La T es el martillo del abecedario
- La O es el bostezo del alfabeto
- La A es la tienda de campaña del alfabeto.
- La S es el anzuelo del abecedario
- La i es el dedo meñique el alfabeto

## **2. DE LA SINECTICA A LA ANALOGÍA DISTANTE METÓDICA.**

La Analogía Inusual (AI) tiene sus raíces en la Sinéctica, método inventivo que significa “combinación de elementos diversos e incluso contradictorios” y fue desarrollada por el profesor J.J. Gordon, del IMT. Esta técnica surgió del estudio de los procesos y experiencias creadoras, y de la personalidad de un grupo de artistas, en su mayoría procedentes del campo de la creación literaria.

En su obra *Synectis* (1961), Gordon expone la fundamentación de su método, basado en la convicción de que la creación y la invención son de origen inconsciente e irracional. **Estos mecanismos inconscientes gobiernan la invención, apartándose de la lógica y el raciocinio manteniéndolos en la sombra.**

Fomentar y estimular los elementos irracionales y emocionales de la personalidad puede aumentar la potencialidad creadora del ser humano. Otros autores como Marín y Prado han desarrollado la AI (Analogía Inusual). Lo que nosotros denominamos AI es la “asociación lógica entre fenómenos muy dispares” (Prado 1982)

**El objetivo de la sinéctica** es hacer aflorar a la conciencia las ideas escondidas en el subconsciente e intenta buscar una solución original a través de dos estrategias fundamentales:

- a) *Convertir lo extraño en familiar*, mediante el análisis, el esquema, reduciéndolo a ideas conocidas y ejemplos cercanos por similitud de apariencia o función.
- b) *Volver lo conocido en extraño*. Para esto se recurre a la analogía, en la que se relaciona un dato con otras cosas diferentes, remotas, sorprendentes.

Gordon señala cuatro procedimientos analógicos:

- a) *La analogía directa*: relación de nuestro problema con algo muy similar que pueda ayudarnos a resolverlo o enfocarlo de otro modo.
- b) *La analogía personal*: se personifica el problema y uno se imagina que es él para verlo desde dentro y sentirlo.
- c) *La analogía simbólica*: inspirada en las metáforas poéticas, lenguaje simbólico por excelencia.
- d) *La analogía fantástica*: el problema se relaciona con un sueño nunca alcanzado.

Estas cuatro formas de analogía se practican junto con el Torbellino de Ideas (TI).

El dominio de la técnica de la AI implica el dominio del lenguaje y un conocimiento extenso del vocabulario y la utilización de los sentidos.

Cuando creamos AI unimos “la denominación lingüística y la profundización del lenguaje merced a la comprensión abstracta y sensorial, lo que ocasiona “ver” la razón de ser de estructuras ideo-lingüísticas bien arraigadas” (Prado, 1.994).

### **3. LA ANALOGÍA INUSUAL COMO MÉTODO PARA UNA DINÁMICA ASOCIATIVA ARRIESGADA Y ATREVIDA DE INVENCION.**

El desarrollo técnico de la metodología de la Analogía inusual tiene su momento en un trabajo de investigación adaptativa de los procesos didácticos avanzados de la creatividad en niños pequeños de 3 a 6 años con sus profesoras. El resultado<sup>9</sup> de la analogía gallina y coche se publicó en el libro **Técnicas creativas y lenguaje total (Prado. 1988)**. El estudio científico básico de la AI se desarrolla en el libro *Analogía Inusual (1996)*

#### **Veamos en una síntesis abreviada y práctica la dinámica de la LA ANALOGÍA INUSUAL del Dr. Prado**

#### **Una nueva visión metafórica visual de la realidad y del pensamiento**

**La Analogía Inusual nos lleva a una nueva visión metafórica visual de la realidad, de cualquier cosa o fenómeno. Ella nos permite:**

- ✓ Ver el doble del golpe. Los 2 objetos a la vez.
- ✓ Verlos en paralelo. Cásalos. Conjuntarlos en un nuevo objeto.
- ✓ Armonizar dos cosas muy diversas y muy distantes. Ver los parecidos. Ver los matices diferenciales.

## **Ser. Tener. Razonamiento. Inteligencia. ANALÓGICOS.**

### **1. OPERACIONES MENTALES IMPLICADAS EN LA AI.**

- Comparar dos objetos muy distintos de áreas muy distantes.
- Analizarlos. Decir todo lo que se ocurre. Escribirlo.
- Diseñar y visualizar ambos objetos yuxtapuestos o integrados.

### **2. SENTIDO. FINALIDAD DE LA AI. PARA QUÉ.**

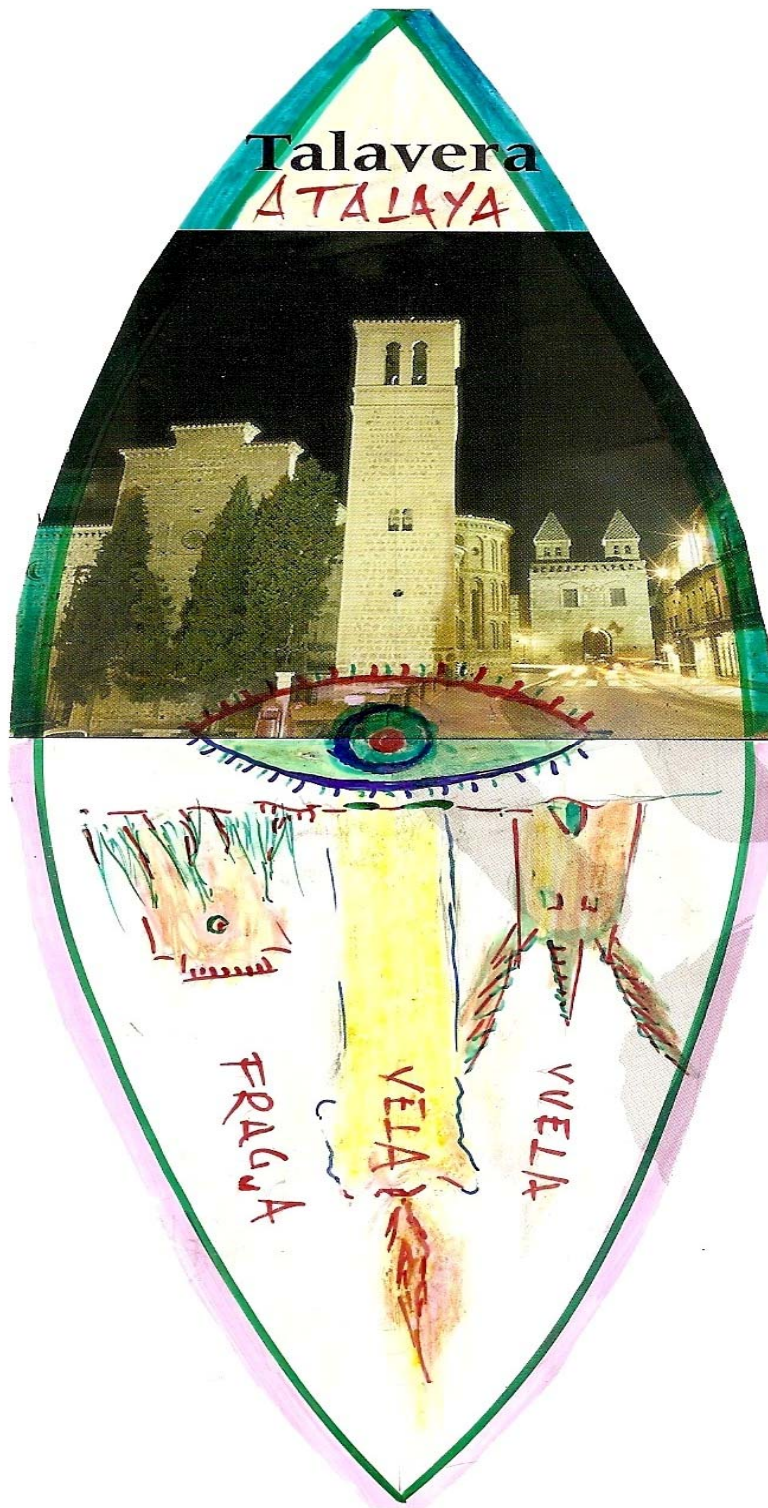
- Potenciar la lógica racional del discurso basado en una imaginación consistente y aplicada.
- Buscar y encontrar alternativas y soluciones nuevas importadas de un campo distinto que ha tenido éxito. Benchmarking avanzado.
- Crear y diseñar artefactos y productos o servicios originales. Elaborarlos. Fabricarlos. Venderlos: emprender nuevos negocios.
- Promover la conjunción operativa que los dos hemisferios cerebrales: el derecho visual y el izquierdo verbal ilógico instrumental: pensar es diseñar para la acción.

### **3. NECESIDADES Y BENEFICIOS DE LA AI. EL PORQUE.**

- En la memoria está todo caóticamente interrelacionado sin intención. Pasar del caos mental al orden.
- Crear es encontrar relaciones ocultas entre conceptos no conectados en la vida o en la investigación. Creatividad es la asociación remota.
- La ciencia y la tecnología avanzan mediante la intersección de conceptos y teorías de áreas distintas. Microscopio Electrónico computarizado = lentes más electrónica más computación.

### **4. PROCESO Y ACTIVIDADES DE LA AI. EL COMO PRAGMÁTICO.**

1. Elige dos objetos, conceptos o productos muy distintos. Uno familiar en tu vida o profesión y otro poco conocido.
2. Di del objeto que más conoces todo lo que sabes o recuerdas en modo de torbellino de ideas. Escribe al lado de cada idea lo que ella te sugiere del otro objeto.
3. Subraya lo más notable, atractivo o sorprendente. Lo más brillante.
4. Diseña un tercer objeto con los ingredientes más interesantes del objeto 1 y 2. Realizar un dibujo sinéctico.
5. Transforma paso a paso el objeto 1 en el 2 y viceversa. Piensa en los problemas y dificultades de esta metamorfosis extraña.
6. Expresa y reflexiona acerca de todo lo que ha sentido y pensado en el proceso de analogía inusual.
7. Concibe y planea nuevas actividades y ejercicios de analogía inusual en tu área de trabajo o de ocio.



Analogía inusual grafica de la ciudad de Talavera.



## 5. MINIEJEMPLO DE LA AI. COMO MUESTRA.

### OBJETO 1. ÁRBOL.

- Raíces.
- Nidos. Hormigas.
- Ramas.
- Cubierto de hojas en primavera.
- Oxigenar la atmósfera.

### OBJETO 2. CASA.

- Los cimientos la sostienen.
- Camas y sillones de descanso.
- Habitaciones diversas.
- Techumbre cubierta de tejas.
- Protege a sus habitantes.  
Contamina

Diseñamos e inventamos diversas eco-casas árboles. Como.

## 6. APLICACIONES MÚLTIPLES DE LA AI. COMO PROYECTO INTEGRAL DE INNOVACIÓN O INVENTIVA ARTÍSTICA O SOCIAL

- **Desarrollos plásticos y artísticos.** Diseñar objetos nuevos e inusuales. Realizar y esculpir prototipos.
- **Creación literaria.** Producir cuentos metamórficos. Aplicarla para una publicidad sorprendente, humorística o provocativa. Captar la atención.
- **Expresión dramática corporal.** Improvisar mediante mimo la reconversión del objeto 1 en el objeto 2. Simular una innovación o cambio, siguiendo un modelo importado de otra área.
- **Solución creativa de problemas.** Importar soluciones nuevas y originales de otras áreas del saber, de la naturaleza, de los negocios que han tenido éxito en otros campos distintos del tuyo.
- **Benchmarking avanzado e inventivo.** Buscar experiencias excelentes de gran éxito en los negocios, en la investigación, en las relaciones, y acoplarlas o adaptarlas a los propios proyectos, iniciativas o intereses.
- **Relajación creativa analógica.** Yo soy el árbol. Yo soy la casa.

## 7. LA ANALOGÍA INUSUAL EN LAS GREGUERÍAS DE GOMEZ DE LA SERNA Y EN EL DECALOGO DE LA CREATIVIDAD DEL DR. PRADO

<p style="text-align: center;">ABCdario de R. Gómez de la Serna (GREGUERÍAS: el despertar analógico de las formas de cada letra)</p>	<p style="text-align: center;"><b>LOS 10 MANDAMIENTOS PARA DESARROLLAR TU POTENCIAL CREATIVO.</b> PAPEL DE LA A.I. (Analogía Inusual) Dr. David de Prado</p>
<p>A. La A es <b>la tienda de campaña</b> del alfabeto.</p> <p>B. La B es <b>el ama de cría</b> del alfabeto.</p> <p>C. La C es la G que se ha dejado bigote y perilla.</p> <p>D. *La D es un <b>Cero partido</b> en dos por Dios*.</p> <p>E. *La E es <b>un trípode</b> que llama la atención*.</p> <p>F. La F es <b>el grifo</b> del abecedario. La F de felicidades debe ser</p>	<p>1. Piensa con libertad y espontaneidad, evitando la autocensura o represión de lo que no se ajusta a la lógica del tema o a las normas y usos sociales. <b>Al libre. Soy un ave o un pez...el viento...</b></p> <p>2. Piensa con variedad de procedimientos: con símbolos, con mimo, gráficos, sensaciones, etc. Visiona en imágenes lo que piensas y dibújalo.</p>

<p>firuleteada.</p> <p>G. La <b>Gotea</b> letras la máquina de escribir.</p> <p>H. *La H es una letra tan transparente y <b>tan muda</b> que no es raro que no nos demos cuenta que no está en la palabra en que debiera estar.*</p> <p>I. La I es <b>el dedo meñique</b> del alfabeto.</p> <p>J. *En las máquinas de escribir, el alfabeto <b>baila la jota</b>.*</p> <p>K. La K es una letra <b>con bastón</b>.</p> <p>L. La L parece largar <b>un puntapié</b> a la letra que lleva al lado. Negaros a agarrar la L negra de la pistola.</p> <p>M. La M siempre se sentirá <b>superior</b> a la N.</p> <p>N. *Es la M con <b>un pie amputado</b>.*</p> <p>N. La Ñ <b>dice adiós con su pañuelo</b> a los niños y <b>a los ñños</b>. La eñe tiene <b>el ceño fruncido</b>. Sobre la Ñ <b>revolotea la lombriz</b> caligráfica.</p> <p>O. La O es <b>el bostezo</b> del alfabeto. Los bostezos son Oes que hay en el abecedario.</p> <p>P. *La P es <b>un cazo</b> de papas y poder.*</p> <p>Q. La q es la P que vuelve del <b>paseo</b>.</p> <p>R. *La R es <b>la P cansada</b>, que se apoya en un rodrigón para mantenerse en Pie.*</p> <p>S. La S es <b>el anzuelo</b> del abecedario. <b>El cisne</b> es la S capitular de poema del estanque.</p> <p>T. La T está pidiendo <b>hilos de telégrafo</b>. La T es <b>el martillo</b> del abecedario.</p> <p>U. La U es <b>la herradura</b> del alfabeto. La Ü con diéresis es .como <b>la letra malabarista</b> del abecedario.</p> <p>V. *La V es el aVe rapaz que aVanza Veloz para cazar las letras del Vate. La V ha vuelto tontos de capirote a los fanáticos del ku-kus-klan.*</p> <p>W. La W es la M haciendo <b>la plancha</b>.</p> <p>X. La X es <b>el corsé</b> del alfabeto. La X es <b>la silla de tijera</b> del alfabeto.</p> <p><b>AEIOU</b>: Las <b>cinco notas</b> del piano humano *</p> <p><i>Elaboradas por David de Prado (*)</i></p>	<p><b>AI expresiva. Soy un artista total libre</b></p> <p>3. Pasa con naturalidad de los conceptos e ideas (palabras) a los objetos y significados que representan. Proyecta cada idea en acciones.</p> <p><b>AI identitaria. Soy y actúo como el objeto silla</b></p> <p>4. Juega la baza del subconsciente, reflexionando o visualizando conscientemente tus ensoñaciones y los períodos de entresueño o de relax imaginativo.</p> <p><b>AI fantástica. Sueño como una silla protagonista</b></p> <p>5. Despierta la sensibilidad y emotividad para objetos, situaciones o sucesos a los que estás acostumbrado y no te conmueven ni te dicen nada: ¡sé capaz de admirarte en cada instante de los fenómenos cotidianos!.</p> <p><b>AI emotiva: Siente todo lo que experimenta una pera que comes</b></p> <p>6. Entra en contacto con los genios creativos a través de sus obras: dialoga con ellos tratando de comprender los significados de las mismas y de recrearlas transformándolas.</p> <p><b>AI genial. Eres Picasso comiendo-pintando una pera/silla</b></p> <p>7. Desarrolla tu originalidad metafórica y comparativa, buscando las semejanzas y analogías de un objeto dado con otros objetos o fenómenos de distinta especie.</p> <p><b>AI comparativa. La silla pera.</b></p> <p>8. Mira a la realidad inanimada y estática como algo en ebullición, vivo y dinámico: en continua metamorfosis transformadora.</p> <p><b>AI animista: La silla viviente</b></p> <p>9. Emplea en tus relaciones sociales la táctica de escucharlo todo, buscando en tu mente nuevas o mejores respuestas e ideas.</p> <p><b>AI empática. Ponte en la piel del otro</b></p> <p>10. Promueve en tus grupos de diálogo, discusión o entretenimiento el uso de la técnica democrática del Torbellino de Ideas, bajo la norma de máxima producción de ideas y mínimo o nulo rechazo. Pospón la crítica.</p> <p><b>AI grupal. Siente el grupo como un Torbellino de ideas, deseos y reacciones diversas y opuestas. Píntalas</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Bibliografía

- GARDNER, H.: *Inteligencias Múltiples*. Paidós. Barcelona.
- GERARDIN (1968): *La biónica*. Madrid. Guadarrama.
- HERRMANN, N. (1993): *The creative brain*. Brain books. New York.
- ISAKSEN, S.G. y OTROS (1993): *Understanding and recognizing creativity: The emergence of a discipline*. Ablex Publishing Corporation. Norwood, New Jersey.
- MARIN, R. Y TORRE, S. de la (Eds.) (1991): *Manual de creatividad*. Vicens Vives. Barcelona.
- OSBORN, A.F. (1953): *Applied imagination*. N. York. Scribner's.
- OSBORN, A.F. (1993): *Applied imagination. Principles and procedures of creative problem-solving*. The Creative Education Foundation Press. Buffalo. (1ª Ed., 1953).

- PATTON, M.Q. (1987): *Creative evaluation*. Londres. Sage P.
- PRADO, D. (1988): *Técnicas creativas y lenguaje total*. Narcea. Madrid.**
- PRADO, D. (1986): *Modelos creativos para el cambio docente*. Santiago. CEC.
- PRADO, D. Y FERNÁNDEZ, E. (1996): *Analogía Inusual*. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Santiago de Compostela.**
- PRADO, D. (2000): *El torbellino de ideación integral*. Servicio de Pub. Univ. de Santiago de Compostela.**
- PRADO, D. (2001): *Educrea: La creatividad, motor de la renovación esencial de la educación*. Servicio de Pub. Univ. de Santiago de Compostela.
- PRADO C. Y CHARAF M. (2000). *Relajación Creativa. Técnicas y claves para el entrenamiento...*Inde. Barcelona.
- RICKARDS, T. (1990): *Creativity and Problem Solving at Work*. Aldershot. Gower.
- ROMO, M. (1998): *Psicología de la creatividad*. Barcelona. Paidós**
- TORRE, S. DE LA (1987): *Educación en la creatividad. Recurso para desarrollar la creatividad en el medio escolar*. Madrid. Narcea, 2ª ed.**
- VÁZQUEZ PÉREZ, P Y CAZÓN R. (1996) *Fantástico va de cuento*. Monografías Master. Universidad de Santiago.
- VÁZQUEZ PÉREZ, P Y CAZÓN R (2000) *La palabra sorprendida: Técnicas creativas de escritura*.(2000) Servicio de Publicaciones . Universidad de Santiago.**

## BREVE CURRÍCULUM.

### Dr. David de Prado Díez

Experto, investigador y consultor internacional en **creatividad e innovación, desarrollo humano y transformación social**.

- Ha sido el creador y director del **Master** internacional de creatividad aplicada Total (desde 1994), del **minimaster** en Creatividad Expresiva en [www.micat.net](http://www.micat.net), de la **Web científica** dedicada a la creatividad [www.iacat.com](http://www.iacat.com). Y de la **revista** electrónica Re**Crearte**. <http://www.iacat.com/revista.htm>
- Es autor de **9 tests**, que desvelan la creatividad integral en sus manifestaciones.
- Ha escrito más de 20 libros dedicados a la creatividad, a la innovación y desarrollo humano y social, centrados en **nuevos métodos**: El torbellino de ideas, La analogía inusual, Educrea, La solución creativa de problemas, La imaginación creadora....
- Editor de la Biblioteca Básica de Creatividad Aplicada <http://www.iacat.com/bbca/bbca.htm>
- Entre sus varias áreas de interés puedes consultar sus últimos artículos on line [http://www.iacat.com/1-Cientifica/CV\\_online\\_Prado.htm](http://www.iacat.com/1-Cientifica/CV_online_Prado.htm)

Experto investigador en **Diagnóstico y control del estrés y Relajación creativa integral**:

- Ha desarrollado una visión completa del diagnóstico del estrés en 7 tests de estrés corporal, vital, laboral, genético... [http://www.iacat.com/test\\_estres.aspx](http://www.iacat.com/test_estres.aspx)
- Ha escrito **3 libros de relajación**. *Relajación creativa integral. Principios y técnicas*. (2005). <http://www.iacat.com/Tienda/tienda.htm#relacrea>. *Relajación Creativa. Técnicas y claves para el entrenamiento*. Inde.(con CHARAF M. 2000).
- Investiga sobre **nuevas aplicaciones y fórmulas avanzadas** de Relajación Creativa asociada a la **auto hipnosis naturalista** Ericksoniana divergente, a la **psicodialéctica de integración** de polaridades, a la **conexión ecológica empática y arquetípica**

## **VÁZQUEZ PÉREZ, Paula**

*Licenciada en Filología Germánica (sección Inglés) y Maestra de Primera Enseñanza. **Magíster en Creatividad. Catedrática de Inglés de Enseñanza Media. Santiago de Compostela. Trabaja en un Instituto de Enseñanza Media como profesora de Inglés y de Literatura Universal***

***Escritora de cuentos y poesía. “Las nanas de la abuela y el abuelo”.***

*Coordinadora y Autora del programa del Ministerio de Educación “**Diseño y elaboración curricular de 33 unidades de Lengua Inglesa para la educación primaria y primer ciclo de Secundaria**”. Tiene publicados varios artículos y dos libros sobre metodología de inglés.*

***Coautora con la Dra. Rosa Cazón de los libros de enseñanza de la creatividad en el ámbito literario:***

- ***Fantástico va de cuento 1996. Monografías Master. Universidad de Santiago***
- ***La palabra sorprendida: Técnicas creativas de escritura.(2000) Servicio de Publicaciones . Universidad de Santiago.***

*Es Formadora de profesorado.*

*Ha sido Coordinadora y profesora del Master Internacional de Creatividad Aplicada Total de la Universidad de Santiago de Compostela desde 1996 al 2001.*

***Es Directora académica del master de Creatividad e Innovación on line del IACAT (Instituto Avanzado de Creatividad Aplicada Total)***

***Es miembro del CPSI (Creative Problem Solving Institute. Universidad de New York en Buffalo) en el que ha actuado como alumna y como ponente. Ha participado en numerosos programas de formación en creatividad en congresos.***

*Es miembro fundador de APIGA (Asociación de Profesores de Inglés de Galicia). Tiene estudios de música por el conservatorio de La Coruña.*



**I.A.C.A.T.**  
Instituto Avanzado de  
Creatividad Aplicada Total

**Revista Recrearte:**

- ✓ *Director David de Prado Díez*
- ✓ *Consejo de Redacción*
- ✓ *Consejo científico*

Frey Rosendo Salvado nº 13, 7º B 15701  
Santiago de Compostela. España.  
Tel. 981599868 - E-mail: info@iacat.com

[www.iacat.com](http://www.iacat.com) / [www.micat.net](http://www.micat.net) / [www.creatividadcursos.com](http://www.creatividadcursos.com)

[www.revistarecreate.net](http://www.revistarecreate.net) / [www.tiendaiacat.com](http://www.tiendaiacat.com)

© Creación Integral e Innovación, S.L. (B70123864)

*En el espíritu de Internet y de la Creatividad, la Revista Recrearte no prohíbe, sino que te invita a participar, innovar, transformar, recrear, y difundir los contenidos de la misma, citando SIEMPRE las fuentes del autor y del medio.*