

Bono, Edward de

El pensamiento paralelo. De Sócrates a De Bono
Barcelona, Paidós, 1995

Es relativamente fácil encontrar libros que enfrenten o defiendan determinadas teorías sobre cualquier tema: ecología, química, artes, tecnología,... pero un libro que ataque al sistema occidental de pensamiento mismo, analizando sus puntos débiles y proponiendo uno alternativo coherente es algo sin duda especial. De Bono sintetizó en este trabajo sus teorías sobre el pensamiento lateral o paralelo como nueva propuesta ante la ineficiencia actual de la herencia del «grupo de los tres» (Sócrates, Platón y Aristóteles).

El autor afirma que nuestra forma de pensar tradicional ha sido tan arrogante como para creerse que era la única lógica y expone, aquí de modo somerísimo, que Sócrates buscaba una Verdad frente al mundo perceptual caótico enseñado por los sofistas; Platón, dando por supuesto que esa verdad había de existir, la sitúa en un mundo ideal e inmaterial; en definitiva, que la búsqueda de tal verdad exige respuestas del modo «sí/no», «verdadero/falso», «cierto/incierto»... pues existe la necesidad de la «aniquilación» de lo no-verdad.

En cambio, y en palabras de De Bono, «El pensamiento paralelo significa sencillamente poner unas ideas al lado de otras. No hay choque, ni disputa, ni juicio inicial "verdadero/falso". Hoy, en cambio, una exploración genuina del tema, de la que después se pueden derivar conclusiones y decisiones por medio de un proceso de diseño». Con este contraste, el dilema está servido y en la obra se proponen los aciertos y defectos de uno y otro planteamiento.

Es de señalar que el autor no desprecia absolutamente la tradición; llega a reconocer que nuestra forma occidental de pensamiento ha sido muy válida, por ejemplo, para el desarrollo científico. Añade incluso que para ciertas ocasiones puede seguir siendo útil, aunque concluye que su uso en exclusiva está agotado.

El libro está redactado en 38 capítulos, prefacio, propósito del libro, epílogo y 2 resúmenes que dan una idea de lo ágil de su estructura, pues todas sus partes cumplen funciones bien precisas. Los capítulos son breves pero muy claros, centrándose generalmente en una sola idea que se explica con claridad, evitándose los tecnicismos y proponiendo constantemente ejemplos. Además se vuelven a proponer, repitiéndose en negrita, los conceptos básicos sirviendo ello de estímulo y apoyo para la reflexión. Se sigue una línea argumental directa, pero a la vez, se puede saltar fácilmente de una idea nueva a una anterior gracias al concepto de idea-capítulo.

El prefacio y propósito del libro sirven para captar al lector en una propuesta que en principio parece tan inverosímil como lo son las teorías del autor. Los

dos resúmenes enfocan el tema desde ángulos diferentes: la aportación del pensamiento paralelo y los supuestos fallos del tradicional.

Calificar este libro de brillante no es más que sumarse a una larga lista de elogios. No sé si, como afirmo De Bono, el pensamiento occidental está en decadencia, pero creo que, de todas maneras, las aportaciones del autor (con una bibliografía importante en este sentido) o las formas de plantearnos el pensamiento como la primera y principal herramienta para nuestra existencia, más allá de su aplicación práctica, ayudarán a iluminar muchas mentes en sus enfoques vitales. Personalmente me ha corroborado algunas intuiciones y me desafía a, en un presente-continuo, reconsiderar muchas de mis «verdades» sociales e intelectuales.

F. Bautista Vizcaíno

Corbalán, F.

Juegos matemáticos para secundaria y bachillerato
Madrid, Síntesis, 1994

Este libro ofrece un tratamiento de los juegos en la clase de matemáticas; no sólo proporciona una gran variedad de ellos, así como su clasificación, sino que también hace un estudio para justificar su utilización, señalando además las ventajas e inconvenientes que pueden aparecer. Es un libro destinado al profesorado de matemáticas, aunque la parte teórica puede servir para cualquier profesor que quiera introducir este recurso en su clase. El autor dice en el prólogo "Los juegos constituyen, pues, un buen instrumento para desarrollar el idioma matemático, para hacer matemáticas, para interiorizar los procesos propios del pensar matemático... tenemos un potencial que es interesante de utilizar. Sobre todo insistiendo en que los juegos no son sólo, como se admite sin problemas, un instrumento para hacer pasar mejor la parte importante, el núcleo de las matemáticas, para mejorar la relación con la asignatura; también, y sobre todo, son matemáticas."

El libro está estructurado en cuatro capítulos y un anexo. En los tres primeros se trata la relación entre los juegos y las matemáticas, su clasificación, las ventajas de su utilización, los inconvenientes de su puesta en práctica y la relación existente entre ellos y la resolución de problemas. En el cuarto capítulo (más de cien páginas de las 266 de las que consta el libro) hay numerosos juegos que se pueden emplear tanto para el nivel de secundaria obligatoria como de bachillerato; algu-