

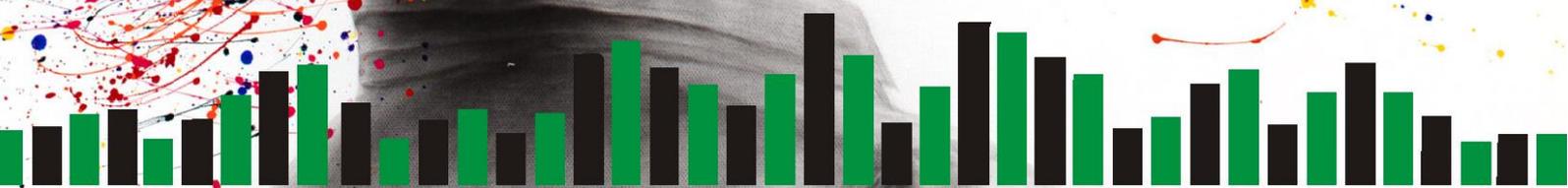


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ACDC**4you

# Cuaderno de creatividad

para la alfabetización creativa individual

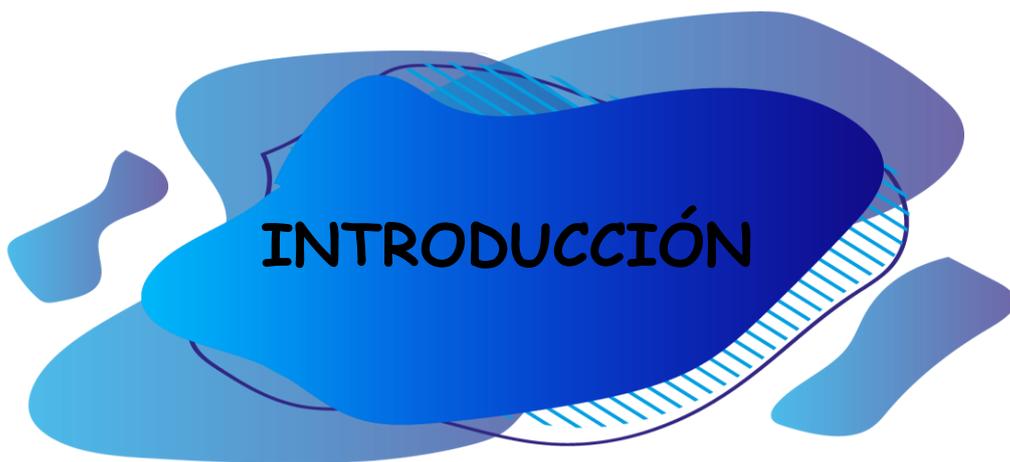




# TABLA DE CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>4</b>
<b>PROCESO DE DESARROLLO CREATIVO: FASE DE PREPARACIÓN</b> .....	<b>5</b>
<i>DIVIÉRTETE CON LAS VOCES</i> .....	6
<i>UN CONCURSO DE RAP</i> .....	7
<i>UNA YINCANA MUSICAL</i> .....	8
<i>ANALOGÍA FORZADA</i> .....	9
<i>CONVIÉRTETE EN UNA MÁQUINA DE IDEAS</i> .....	10
<i>LOS MARCIANOS HAN ATERRIZADO</i> .....	11
<i>LOS EXPERTOS</i> .....	12
<i>TELÉFONO DE PAPEL</i> .....	13
<i>ESCRIBIR UN POEMARIO CON MÚSICA DE FONDO</i> .....	14
<i>RITMO DE COPAS/RITMO DE TAMBORES DE COPA</i> .....	15
<b>PROCESO DE DESARROLLO CREATIVO: FASE DE INCUBACIÓN</b> .....	<b>16</b>
<i>EN CASA Y FUERA</i> .....	17
<i>JUEGO PARA 4, SILENCIO PARA 4</i> .....	19
<i>CANTO DE LLAMADA Y RESPUESTA</i> .....	21
<i>POEMAS CORTOS A CANCIONES</i> .....	22
<i>DOS PALABRAS</i> .....	23
<i>DECIR QUESO</i> .....	25
<i>PASAR LA PELOTA</i> .....	26
<i>1+1=1</i> .....	28
<i>ROLESTORMING</i> .....	29
<i>ESTEREOTIPO</i> .....	31
<b>PROCESO DE DESARROLLO CREATIVO: FASE DE ILUMINACIÓN (IDEACIÓN)</b> .....	<b>33</b>
<i>CÍRCULO ENERGÉTICO</i> .....	34
<i>ESTIRAR Y RESPIRAR</i> .....	36
<i>LLUVIA DE IDEAS</i> .....	38
<i>PENSAMIENTO OPUESTO</i> .....	39
<i>10 IDEAS EN 10 MINUTOS</i> .....	40

<i>MALAS IDEAS</i> .....	41
<i>ACTIVIDAD DE 30 CÍRCULOS</i> .....	42
<i>OBSERVA ALGO FAMILIAR DE UNA FORMA NUEVA</i> .....	43
<i>OBJETOS IMPOSIBLES</i> .....	44
<i>MATRIZ DE TENDENCIAS</i> .....	45
<b>PROCESO DE DESARROLLO CREATIVO: FASE DE EVALUACIÓN</b> .....	<b>46</b>
<i>SEIS SOMBREROS PARA PENSAR</i> .....	47
<i>S.C.A.M.P.E.R.</i> .....	49
<i>LLUVIA DE IDEAS INVERSA</i> .....	51
<i>CUESTIONAMIENTO DE SUPUESTOS</i> .....	52
<i>SEIS PALABRAS</i> .....	53
<i>BODYSTORMING</i> .....	54
<i>ESBOZO DE GRUPO</i> .....	55
<i>PROTOTIPADO RÁPIDO 6-10-14</i> .....	56
<i>OBRAS DE ARTE MUSICALES</i> .....	58
<i>QUE HABLE LA MÚSICA</i> .....	59
<b>PROCESO DE DESARROLLO CREATIVO: FASE DE APLICACIÓN</b> .....	<b>60</b>
<i>CAMPAÑA MUSICAL CREATIVA</i> .....	61
<i>MÚSICA EN LA EMPRESA</i> .....	63
<i>MARKETING DE GUERRILLA</i> .....	65
<i>MEDITACIÓN</i> .....	67
<i>MEMENTO MORI</i> .....	69
<i>PROMETER COSAS PARA LUEGO TENER QUE CUMPLIRLAS</i> .....	71
<i>ASUNCIÓN DE RIESGOS</i> .....	73
<i>TRABAJAR CON OTROS (TRABAJO EN EQUIPO)</i> .....	75
<i>ADAPTARSE AL CAMBIO</i> .....	77
<i>COMPARTIR LA IDEA</i> .....	79



# INTRODUCCIÓN

El **Cuaderno de ejercicios de creatividad ACDC 4 YOU** es una herramienta de autoaprendizaje que ayuda a los adultos a ganar confianza en sí mismos y a desarrollar la "alfabetización creativa". El Cuaderno de trabajo incluye 50 ejercicios prácticos y experiencias prácticas para la formación en creatividad que pueden ayudar a los alumnos adultos a ser más eficientes en su trabajo y aumentar su valor en el mercado laboral. El Cuaderno de creatividad también puede ser utilizado por formadores/educadores de adultos como material de formación complementario para apoyar la formación en creatividad. Puede ser utilizado por organizaciones de los sectores cultural y creativo, empresas, ONG y organizaciones comunitarias, instituciones educativas, autoridades locales, regionales o nacionales durante sesiones de formación corporativa, planificación estratégica y creación de equipos.

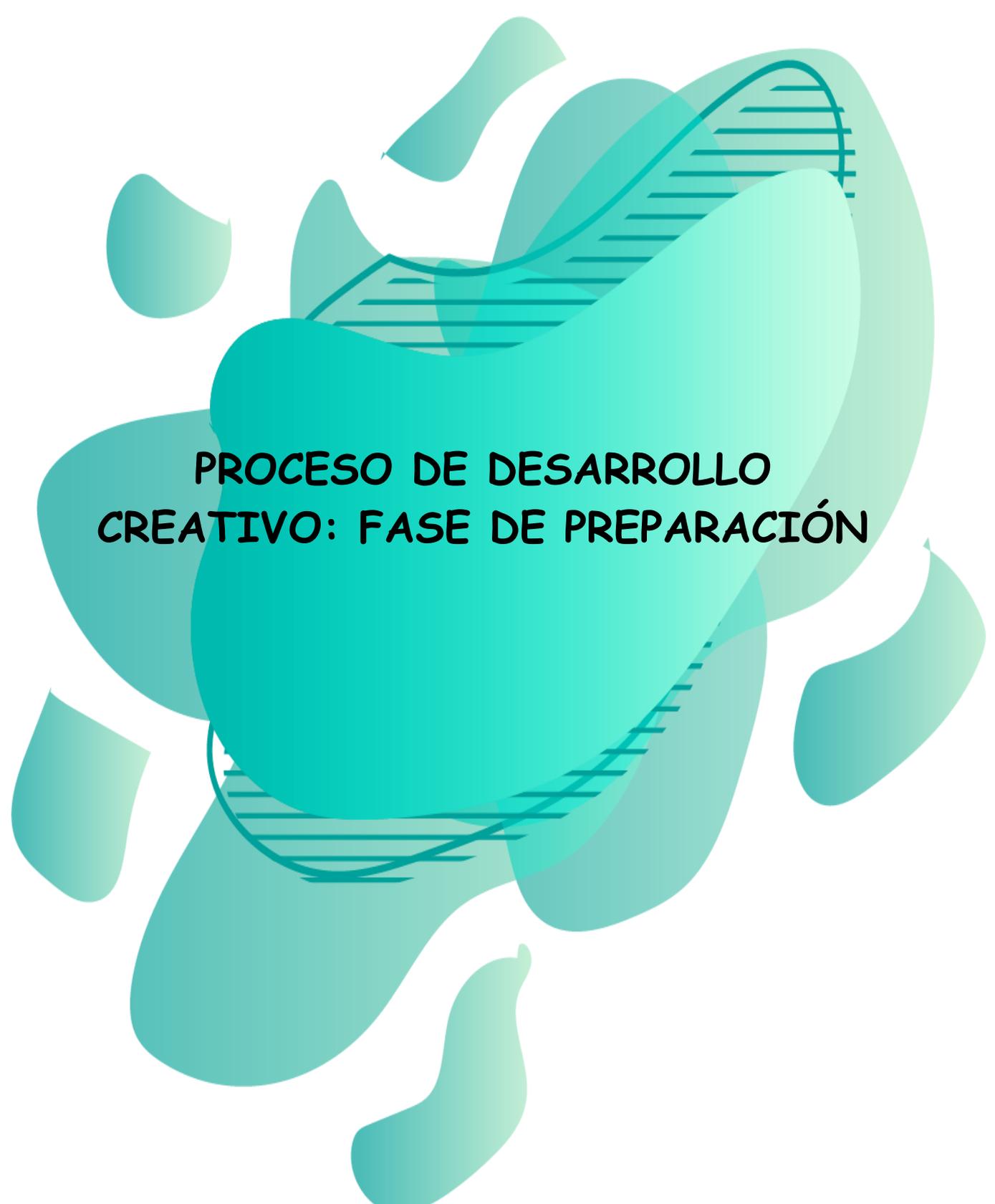
Los ejercicios de creatividad incluidos se agrupan en 5 secciones que representan las 5 etapas del proceso de desarrollo creativo, a saber: Preparación, Incubación, Iluminación (Ideación), Evaluación e Implementación. El proceso creativo encarna la transformación de una idea en un resultado concreto mediante la realización de una serie de acciones. Implica habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. La mejor descripción del proceso creativo es la de Graham Wallas, psicólogo social inglés y cofundador de la London School of Economics, que esbozó las principales etapas del proceso creativo en su libro de los años veinte sobre la creatividad titulado "El arte de pensar". Según sus ideas, los individuos y equipos creativos suelen pasar por cinco etapas para convertir sus ideas en realidad.

El Cuaderno de trabajo sobre la creatividad representa el cuarto resultado intelectual desarrollado en el marco del "**ACDC 4 YOU | Curso de desarrollo de la creatividad artística para ti**", financiado por Erasmus+, el programa de la UE para la educación, la formación, la juventud y el deporte, en el marco de la acción clave 2: Asociaciones de cooperación en la educación de adultos.

ACDC 4 YOU es un proyecto europeo de asociación transnacional que promueve el desarrollo de la creatividad de los adultos mediante el uso de procesos creativos de música participativa y la concienciación de que la creatividad es una habilidad crucial y la más codiciada para las economías del futuro en toda Europa y el mundo.

El proyecto consolida las competencias de los educadores de adultos y los músicos para desarrollar recursos innovadores que introduzcan un nuevo tipo de formadores preparados para enseñar la creatividad de los adultos. El objetivo principal del proyecto es dotar a los educadores de adultos, músicos y otros trabajadores culturales de las habilidades y conocimientos necesarios para convertirse en facilitadores de éxito de la formación en creatividad basada en la música para adultos y, al mismo tiempo, ganar confianza creativa y desarrollar ellos mismos la "alfabetización en creatividad".

Más información sobre el proyecto ACDC 4 YOU en <https://bit.ly/3eHjfw2>.



# PROCESO DE DESARROLLO CREATIVO: FASE DE PREPARACIÓN

1

## DIVIÉRTETE CON LAS VOCES

### Objetivos del ejercicio

- Concienciar a los alumnos del papel que desempeñan la entonación y el tono a la hora de cambiar el mensaje
- Tolerar y aceptar las opiniones de los compañeros
- Mejorar la comunicación
- Mejorar la capacidad de reflexión

### Forma artística utilizada

- Música (sonidos/tonación/ melodías)

### Recursos necesarios

- Un ordenador, conexión a Internet

### Información general

El método atrae la atención de los alumnos hacia sus voces, ya que no las ven como instrumentos. Les ayuda a comprender el valor de su voz y el papel que desempeña a la hora de transmitir mensajes. Se anima a los alumnos a que jueguen con sus voces y analicen el impacto que los cambios de voz pueden tener en sus interlocutores.

La actividad pone a los alumnos de buen humor y les hace tomar conciencia de cómo el tono y la entonación pueden influir en los mensajes.

### Instrucciones

Pida a los alumnos que lean un pasaje del texto objetivo (si no es el texto objetivo, podrían leer un texto favorito (poemas, libros u obras de ficción) y que se graben a sí mismos.

Pídales que introduzcan las grabaciones en un programa informático disponible y accesible (por ejemplo, Audacity). Pídales que prueben varias entonaciones, tonos o incluso melodías de canciones populares y que luego editen lo que leen manipulando las voces. Organice un debate sobre el impacto que los cambios en sus voces pueden tener en sus oyentes.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puede aplicar?

### Referencias

<https://prodigies.com/blogs/music-teachers/5-music-activities-for-middle-school-to-make-lessons-more-creative>

## 2

# UN CONCURSO DE RAP

## Objetivos del ejercicio

- Ayudar a los alumnos a dar rienda suelta a su creatividad utilizando un género musical popular y cercano
- Fomentar la colaboración
- Potenciar la creatividad

## Información general

El método aumenta la confianza de los alumnos en sus capacidades; se les anima a componer música (rap) siguiendo un patrón rítmico de su elección. El método les invita a ser creativos y a escribir patrones coherentes que puedan ser captados por el oído. El método crea una atmósfera agradable en la que los alumnos se sienten cómodos y colaboran para crear una canción de rap.

## Instrucciones

El objetivo de este ejercicio es que los alumnos den rienda suelta a su creatividad utilizando un género musical muy conocido (el rap).

El hecho de que los alumnos colaboren en grupo les ayuda a sentirse cómodos y evita que se sientan aislados. Coloca a los alumnos en pequeños grupos.

Antes del taller, elige los temas del rap y escríbelos en la pizarra. Estos temas pueden estar relacionados con las cuestiones que se debaten.

Cada equipo debe escribir un rap utilizando un patrón rítmico específico.

Indica a los participantes que su principal objetivo debe ser desarrollar patrones que sean repetibles y pegadizos. Los "grupos de rap" colaboran y trabajan en los raps respetando sus limitaciones, con un límite de tiempo.

Cada grupo interpretará su rap delante del resto. Para evaluarlos, piensa en categorías como la habilidad técnica, el trabajo en equipo y la capacidad de seguir instrucciones.

## Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puedes aplicar?
- ¿Cómo calificarías el valor de este ejercicio para ayudarte con este tema?

## Referencias

<https://prodigies.com/blogs/music-teachers/5-music-activities-for-middle-school-to-make-lessons-more-creative>

## Forma artística utilizada

- Música

## Recursos necesarios

- Ninguno

# 3

## UNA YINCANA MUSICAL

### Objetivos del ejercicio

- Ayudar a los alumnos a dar rienda suelta a su creatividad utilizando un género musical popular y cercano
- Fomentar la colaboración
- Potenciar la creatividad
- Ayudar a los alumnos a establecer conexiones
- Despertar la conciencia de que vivimos en un mundo de música

### Información general

El método sensibiliza a los alumnos sobre la musicalidad de nuestro mundo.

Anima a los alumnos a establecer conexiones entre instrumentos musicales y objetos cotidianos. La actividad lleva al límite la creatividad de los alumnos cuando se les pide que creen una banda musical utilizando juntos estos instrumentos "encontrados".

El método crea un ambiente agradable, refuerza las relaciones entre los alumnos que trabajan juntos y a menudo se inspiran en el entusiasmo de otros alumnos que les rodean.

### Instrucciones

Pida a los alumnos que busquen objetos cotidianos que puedan utilizarse como instrumentos musicales y creen música.

Pida a cada participante que traiga un objeto que haya encontrado y demuéstrele cómo se pueden utilizar como tambores, campanas, panderetas, etc.

Invíteles a descubrir cómo incorporar estos instrumentos "encontrados" para crear una banda musical.

### Reflexión

- ¿Cómo calificaría el valor de este ejercicio para ayudarle con este problema?
- ¿Qué ha aprendido y qué va a utilizar de este ejercicio?

### Referencias

<https://prodigies.com/blogs/music-teachers/5-music-activities-for-middle-school-to-make-lessons-more-creative>

### Forma artística utilizada

- Música

### Recursos necesarios

- Objetos de escritura, objetos de la vida real

4

## ANALOGÍA FORZADA

### Objetivos del ejercicio

- Avanzar en la comprensión colectiva
- Estimular el pensamiento creativo, para salir de perspectivas fijas
- Hacer conexiones

### Información general

El método anima a los alumnos a colaborar y establecer conexiones entre conceptos abstractos y cosas concretas de su realidad/contexto. Es bien sabido que la analogía puede ayudarnos a encontrar ideas innovadoras y soluciones creativas a los problemas o a comprender y retener conceptos abstractos. La creatividad de los alumnos se pone aún más de manifiesto pidiéndoles que expresen su analogía a través del arte.

### Instrucciones

Pida a los alumnos que elijan un objeto sin saber por qué. Utilice una indicación como: "Cuando diga ¡VAMOS! tendrás 5 segundos para encontrar un objeto que sea... ROJO, ¡VAMOS!". A continuación, los participantes se muestran su objeto encontrado entre ellos o a la cámara (cuando estén en línea).

Crear la analogía

Ahora que los participantes tienen su objeto, pregúnteles: "¿En qué se parece tu objeto a tu amigo / al proyecto, etc.? Invite a los alumnos a pensar en conceptos científicos (matemáticas: conmutatividad, asociación, etc.; física: energía, corriente eléctrica, etc.) o en relaciones entre conceptos.

Pídales que encuentren analogías entre estos conceptos abstractos y cosas concretas de su realidad/contexto. Pueden ilustrarlas haciendo mímica, bailando o dibujándolas.

### Forma artística utilizada

- Dibujo, teatro, danza, música

### Recursos necesarios

- Hojas de papel, bolígrafos, internet (en función de cómo los alumnos expresen su analogía)

### Reflexión

- ¿Qué ha aprendido?
- ¿Qué podrá utilizar de este ejercicio?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?

### Referencias

<https://www.ask-flip.com/method/396>

<https://www.sessionlab.com/methods/forced-analogy>

<https://www.goscience.eu/>

# 5

## CONVIÉRTETE EN UNA MÁQUINA DE IDEAS

### Objetivos del ejercicio

- Potenciar la creatividad
- Ayudar a los alumnos a pensar con originalidad
- Ayudar a los alumnos a establecer conexiones
- Aumento de la capacidad de procesamiento mental y de resolución de problemas

### Forma artística utilizada

- dibujo, música

### Recursos necesarios

- hojas de papel, bolígrafos

### Información general

El método se basa en la lluvia de ideas, cuando los alumnos tienen que establecer conexiones entre el tema y su experiencia o encontrar soluciones para un problema real utilizando las artes para expresar sus conclusiones. La lluvia de ideas es una actividad creativa que aprovecha la creatividad colectiva del grupo y fomenta el pensamiento creativo para resolver problemas complejos y aportar soluciones creativas. El método anima a los alumnos a dar rienda suelta a su imaginación y generar ideas no descubiertas en un ambiente sin prejuicios. El método ayuda a los alumnos a pensar con originalidad, establecer conexiones y ser flexibles.

### Instrucciones

La actividad permite a los alumnos trabajar su creatividad. La actividad puede utilizarse como calentador. Indique un tema (puede estar relacionado con el trabajo o no) y pida a los alumnos que propongan nuevas ideas y las dibujen o canten relacionadas con el tema. Los alumnos establecerán nuevas conexiones y empezarán a pensar de forma original.

### Reflexión

- ¿Será útil este ejercicio en el futuro para otras sesiones?
- ¿Qué ha aprendido?
- ¿Qué podrá utilizar de este ejercicio?

### Referencias

<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>

# 6

## LOS MARCIANOS HAN ATERRIZADO

### Objetivos del ejercicio

- Aumentar la creatividad
- Mejorar la comunicación
- Aumentar la capacidad de expresarse en un lenguaje visual
- Ayudar a los alumnos a establecer conexiones
- Aumentar la capacidad de procesamiento mental y de resolución de problemas

### Información general

El método subraya el valor y la utilidad de saber comunicarse visualmente y demuestra que cualquiera puede hacerlo. Este ejercicio subraya la importancia de saber expresarse en un lenguaje visual.

Así, mejora la comunicación, la creatividad y la confianza en sí mismos de los alumnos. Además, ayuda a las personas a conocerse mejor de una forma muy agradable y creativa.

### Instrucciones

Esta actividad puede utilizarse al principio de un taller, cuando los participantes no se conocen. Ayuda a los participantes a presentar sus nombres y sus trabajos o aficiones.

Plantee la situación: pida a los alumnos que imaginen que unos marcianos han aterrizado en el aparcamiento. No entienden el lenguaje humano y los alumnos tendrán que presentarse y contar lo que hacen sin utilizar palabras, ya que los marcianos no entienden su idioma. Coloque a los alumnos en parejas (marciano/aprendiz). Los marcianos están dispuestos a conocer el trabajo de los alumnos; pídeles que piensen en su trabajo y lo expliquen utilizando símbolos y dibujos o mímica. Invite a los alumnos a presentárselo al marciano utilizando iconos, dibujos esquemáticos, líneas de tiempo, mímica o cualquier cosa que pueda dejarlo claro. No pueden utilizar palabras.

Discuta lo que fue fácil y difícil al hacer el juego de rol. Invite a los alumnos a debatir qué herramientas podemos utilizar para enviar mensajes.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué se puede aplicar?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?

### Referencias

<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>

### Forma artística utilizada

- dibujo, teatro

### Recursos necesarios

- hojas de papel, bolígrafos



7

## LOS EXPERTOS

### Objetivos del ejercicio

- Mejorar la colaboración y el trabajo en equipo
- Aumentar la creatividad
- Mejorar la comunicación
- Ayudar a los alumnos a establecer conexiones
- Aumentar la capacidad de procesamiento mental y de resolución de problemas

### Forma artística utilizada

- drama (juego de rol)

### Recursos necesarios

- hojas de papel, bolígrafos

### Información general

El método fomenta el pensamiento creativo, ya que se coloca a los alumnos en una situación inusual, que tienen que manejar de forma creativa. El reto consiste en combinar dos sustantivos sin relación entre sí para crear un nuevo producto que se expondrá para su evaluación.

### Instrucciones

Asigne un grupo para que sean "los expertos". Divida el grupo de expertos en especialistas, artistas y consumidores.

Divida a los demás participantes en grupos y entregue a cada uno dos sustantivos sin relación entre sí. Pídales que los combinen en un nuevo "producto" y que creen un folleto presentando las características, usos y ventajas del nuevo producto.

Pida a los especialistas, artistas y consumidores que establezcan criterios de evaluación para los productos.

Organice una galería de los productos.

Distribuya expertos para cada producto. Los "expertos" evalúan los productos (puntos).

El producto con mayor puntuación ganará.

### Reflexión

- ¿Qué ha aprendido?
- ¿Qué podrá utilizar de este ejercicio?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?

### Referencias

<https://lucidspark.com/blog/brainstorming-warm-up-exercises>

8

## TELÉFONO DE PAPEL

### Objetivos del ejercicio

- Mejorar la colaboración y el trabajo en equipo
- Aumentar la creatividad
- Mejorar la comunicación
- Conocerse

### Forma artística utilizada

- dibujo

### Recursos necesarios

- Hojas de papel, bolígrafos

### Información general

El método se adapta a todas las edades y pretende desarrollar la creatividad de los alumnos. Los alumnos se dan cuenta de lo mucho que puede cambiar una frase original cuando se transmite a un grupo de personas, a las que se pide que interpreten lo que ven; tienen que explotar su creatividad y tratar de dar sentido a cosas que a veces no lo tienen.

### Instrucciones

Entregue a cada alumno un trozo de papel. Pídales que escriban una frase en la parte superior del papel, por muy abstracta o disparatada que sea.

Pídales que pasen el papel al compañero de al lado, que hará un dibujo que ilustre la frase.

A continuación, doblan el papel cubriendo la frase pero mostrando el dibujo. Pasan el papel a otro participante, que escribe una nueva frase basándose en su interpretación de la imagen.

A continuación, el tercer jugador dobla el papel para cubrir la imagen y pasa su frase a otro jugador.

El proceso se repite -frase, dibujo, frase- hasta llenar el papel; es importante terminar con una frase, no con un dibujo.

Lea las últimas frases en voz alta al grupo mientras muestra los dibujos. ¿Es igual que la original?

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puede aplicar?

### Referencias

<https://www.sessionlab.com/methods/paper-telephone>

9

## ESCRIBIR UN POEMARIO CON MÚSICA DE FONDO

### Objetivos del ejercicio

- Escribir una poesía activando emociones y pensamientos

### Forma artística utilizada

- poesía

### Información general

### Recursos necesarios

- papel normal
- pizarra-lápiz
- música de fondo

El método potencia la creatividad de los alumnos y contribuye a crear un entorno propicio para el pensamiento creativo.

### Instrucciones

Los alumnos se sientan espalda con espalda en silencio.

Se les pide que cierren los ojos y se sumerjan en el mundo de los sueños mientras suena una música de fondo.

Cuando termina la música de fondo, se les invita a abrir los ojos.

Todos los alumnos tienen que decir una palabra sobre cómo se sienten.

Las palabras se escriben en la pizarra.

Se vuelve a poner la música de fondo.

Se pide a los alumnos que elijan una palabra o más y escriban un poema con la palabra o palabras que han elegido.

La música de fondo suena durante toda la sesión.

Cuando terminan su poema, lo leen a sus compañeros con un fondo musical.

Los poemas de los alumnos se encuadernan en un libro.

### Reflexión

- ¿Se activaron tus emociones al escuchar la música?
- ¿Te han inspirado las palabras escritas en la pizarra para escribir?
- ¿Crees que tienes talento para escribir poesía?

10

## RITMO DE COPAS/RITMO DE TAMBORES DE COPA

### Objetivos del ejercicio

- Desarrollar la capacidad de rendimiento, la alfabetización, el trabajo en equipo, la creatividad, el bienestar, la coordinación y la cooperación.

### Forma artística utilizada

- música

### Recursos necesarios

- vasos de plástico/cartón

### Información general

Este método ayuda a los alumnos a comprender la musicalidad de nuestro mundo. Les anima a relacionar objetos corrientes con instrumentos musicales. Cuando se les reta a combinar estos instrumentos "encontrados" para formar un conjunto musical, la actividad lleva al límite su imaginación.

El método crea un ambiente agradable, mejora los vínculos entre los alumnos y les permite inspirarse con frecuencia en el entusiasmo de quienes les rodean.

### Instrucciones

1. El formador presenta a los alumnos el vaso de plástico con el que van a trabajar.
2. El formador muestra a los alumnos cómo suena cuando
  - La taza golpea el vaso de la mesa con la boca hacia arriba
  - La copa golpea la mesa con la boca hacia abajo
  - La taza golpea el vaso con la palma de la mano
3. Los alumnos también hacen lo que muestra el formador.
4. El formador ejemplifica un ritmo sencillo (cuarto, cuarto, octavo, octavo, cuarto) con los movimientos anteriores de la copa
  - La copa con la boca hacia abajo 2 veces (cuarto x2)
  - La copa boca abajo 2 veces (octavo x2)
  - La copa golpeada con la palma de la mano (cuarto)
5. Los alumnos practican el ritmo y los movimientos dados junto con el formador y luego lo intentan por su cuenta.
6. Una vez que los alumnos hayan adquirido la fórmula rítmica, añadirán otros patrones rítmicos para producir una melodía.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puedes aplicar?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?
- ¿Pudiste escuchar al formador sin perder el ritmo?

### Referencias

<https://www.youtube.com/watch?v=FRKazZjEvTQ>



# PROCESO DE DESARROLLO CREATIVO: FASE DE INCUBACIÓN

11

## EN CASA Y FUERA

### Objetivos del ejercicio

- Probar la improvisación musical
- Ayudar a los alumnos a expresar y comunicar sus ideas, pensamientos y sentimientos a través de actividades musicales como estímulo
- Ayudar a los alumnos a aprender a utilizar actividades musicales para generar ideas/estimular la creatividad

### Forma artística utilizada

- música

### Recursos necesarios

- Pista 17 en <https://vimeo.com/album/4996167>
- Instrumentos - cualquier cosa para conseguir el ritmo
- Sistema de recuento de ritmos <https://utminers.utep.edu/charles/Counting1e&a.pdf>

### Información general

La música es una forma de "estimulación auditiva". Y, por eso, puede influir en el cerebro.

Aprender y tocar instrumentos musicales permite al cerebro funcionar correctamente. Según las investigaciones, las personas que toman clases de piano o guitarra son mucho más creativas e imaginativas que las que no lo hacen. Esto se debe a que aprender y practicar a tocar instrumentos potencia la ideación en su totalidad.

De hecho, la música puede aumentar tu concentración. Gracias a su estructura y orden, tu tipo de música te permite concentrarte en las tareas que tienes entre manos. Como resultado, tu cerebro puede alcanzar un estado mucho más abierto que permite la entrada de más ideas que te ayudan a ser más creativo.

La creatividad no sólo se consigue a través de la imaginación de uno mismo. La verdad es que las ideas y nociones que te pueden llevar a descubrir tu creatividad también se pueden obtener de los demás. Y como la música ayuda a las personas a desarrollar su interacción social, se convierte en un canal por el que fluyen las ideas.



## Instrucciones

1. Antes de la sesión, distribuya a todos los alumnos una copia del folleto Sistema de recuento de ritmos y pídeles que lo lean.
2. Comience la sesión repasando el folleto y pregunte si hay alguna duda.
3. Organice a los cursillistas en pequeños grupos de 4 a 6 personas.
4. Cree un patrón rítmico sencillo que se repita y que todo el grupo pueda tocar fácilmente (p. ej.: ta-ti-ti-ta-ssh).
5. Practique este patrón con todo el grupo.
6. Nombre este patrón como "casa". También se puede cantar o corear.
7. Explique las reglas del juego:
  - a. Todos comienzan a tocar el patrón designado como casa.
  - b. Hay cuatro opciones:
    - i. quedarse en casa,
    - ii. salir de casa (improvisar),
    - iii. robar una idea (copiar la improvisación de otro),
    - iv. pararse y escuchar.
8. Establezca una regla para el número de alumnos que deben estar en casa en función del tamaño del grupo (al menos seis en un grupo de veinte).
9. Juegue el juego varias veces, indicando al grupo un final cada vez que parezca que se ha agotado.
10. Haga una breve apreciación y evaluación después de cada ronda.

### **Consejos para formadores:**

- Cambia el "patrón de inicio" con regularidad.
- Se puede descubrir un nuevo patrón de inicio a través de la improvisación de alguien o utilizando unidades rítmicas y tarjetas rítmicas.
- Mantén un patrón sencillo para dejar espacio a la improvisación.

### **Ideas de desarrollo:**

- Encuentren juntos un final como grupo. La pieza puede llegar a su fin porque una persona decida dirigir un final o porque el grupo encuentre la manera de terminar sin que nadie dé una señal definitiva. Discute cómo encontrar un final.
- Haz que alguien dirija los cambios dinámicos (tocar fuerte y suave)
- Elegir un patrón de casa cantado utilizando dos o tres notas.
- Tomen turnos para hacer el patrón de casa usando tarjetas de ritmo.
- Inventa otras reglas de juego.
- Insertar una pausa en la que después de una cuenta de cuatro todos toquen lo mismo, volviendo al lugar de "inicio" y una nueva improvisación después de otra cuenta de cuatro.

## Reflexión

- ¿Cómo sonaba?
- ¿Quién robó una idea?
- ¿Quién se quedó en casa todo el tiempo? ¿Por qué?
- ¿Qué podemos hacer para que suene mejor?
- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puedes aplicar?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué podrás utilizar de este ejercicio?

12

## JUEGO PARA 4, SILENCIO PARA 4

### Objetivos del ejercicio

- Desarrollar confianza y destreza para inventar patrones musicales dentro de un marco temporal establecido
- Desarrollar habilidades para crear ideas y patrones musicales

### Forma artística utilizada

- Música

### Recursos necesarios

- [Boomwhackers](#)
- Instrumentos / herramientas de percusión

### Información general

La música es una forma de "estimulación auditiva". Y, por eso, puede influir en el cerebro.

Aprender y tocar instrumentos musicales permite al cerebro funcionar correctamente. Según las investigaciones, las personas que toman clases de piano o guitarra son mucho más creativas e imaginativas que las que no lo hacen. Esto se debe a que aprender y practicar a tocar instrumentos potencia la ideación en su totalidad.

De hecho, la música puede aumentar tu concentración. Gracias a su estructura y orden, tu tipo de música te permite concentrarte en las tareas que tienes entre manos. Como resultado, tu cerebro puede alcanzar un estado mucho más abierto que permite la entrada de más ideas que te ayudan a ser más creativo.

La creatividad no sólo se consigue a través de la imaginación de uno mismo. La verdad es que las ideas y nociones que te pueden llevar a descubrir tu creatividad también se pueden obtener de los demás. Y como la música ayuda a las personas a desarrollar su interacción social, se convierte en un canal por el que fluyen las ideas.



## Instrucciones

1. De pie, formando un círculo, todos cuentan hasta cuatro. Repite la operación y todos entran en el círculo en el número uno mientras aplauden. Practica esto en voz alta y luego en "voz pensante".
2. Elige otro sonido de percusión corporal para los números dos, tres y cuatro. Por ejemplo: aplaudir en el número uno, golpear las piernas en el dos, tres y cuatro.
3. Después de cada cuatro tiempos tocados, introduce cuatro tiempos silenciosos. Al principio, márcalos caminando al compás, y después ánimale a que se quede quieto y siga el ritmo en silencio. Practica este patrón en bucle: toca cuatro veces, calla otras cuatro.
4. Abandona la formación en círculo, dispérsate por la sala y dedica unos minutos a experimentar con la invención de patrones de percusión corporal sobre ocho tiempos. Cuenta en voz alta varias rondas de ocho tiempos o mantén el ritmo con un instrumento de percusión.
5. Sitúate en el círculo y empieza tocando cuatro tiempos, cuatro tiempos en silencio. Muévete en el sentido de las agujas del reloj alrededor del círculo, cada persona tiene la oportunidad de improvisar sobre ocho tiempos. Durante el silencio de cuatro tiempos serán los únicos que toquen.

### ***Ideas de desarrollo:***

- Trabajar en pequeños grupos, dando a cada persona más tiempo para improvisar.
- Introducir sonidos vocales.
- Haga que más de una persona improvise al mismo tiempo. Guíeles para que se escuchen unos a otros.
- Cambie el tempo del compás, toque largo (muy despacio) y presto (rápidamente).
- Utilice uno de los patrones improvisados para crear otra parte.
- Improvisar sobre dieciséis tiempos y establecer reglas para el improvisador, es decir, incluir un crescendo, terminar piano (tranquilamente), tener alguna repetición, terminar como se empezó.
- Introducir otras reglas de juego.

## Reflexión

- ¿Podrías escuchar al improvisador sin perder el ritmo?
- ¿Qué podríamos hacer para que sonara mejor?
- ¿Cómo podríamos ampliar esta idea para hacer una pieza musical?
- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puedes aplicar?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué podrás utilizar a partir de este ejercicio?

13

## CANTO DE LLAMADA Y RESPUESTA

### Objetivos del ejercicio

- Aprender a disfrutar improvisando con la voz.
- Desarrollar la confianza y la destreza en la improvisación vocal
- Desarrollar habilidades de colaboración

### Forma artística utilizada

- Música

### Información general

### Recursos necesarios

- Ninguno

La música es una forma de "estimulación auditiva". Y por eso puede tener un impacto real en el cerebro. A través de la música, los alumnos tienen la oportunidad de ser creativos, inspirarse y disfrutar. Presentar y crear música serán las actividades principales de todos los alumnos. A través de estas actividades desarrollan sus habilidades vocales e instrumentales, exploran sonidos y conceptos musicales, y utilizan su imaginación y habilidades para crear ideas y composiciones musicales.

La música puede aumentar tu concentración. Gracias a su estructura y orden, tu tipo de música te permite concentrarte en las tareas que tienes entre manos. Como resultado, tu cerebro puede alcanzar un estado mucho más abierto que permite la entrada de más ideas que te ayudan a ser más creativo.

### Instrucciones

1. Empiece con una demostración pidiendo un voluntario al que le guste inventar vocalmente.
2. Iniciar una conversación sobre canto con este interlocutor (se puede elegir un tema o un formato de preguntas y respuestas), por ejemplo:
  - a. Compañero 1: "¿qué hiciste el fin de semana?"
  - b. Compañero 2: "fui a jugar al fútbol"
  - c. Compañero 1: "Me quedé en casa"
  - d. Compañero 2: "¿qué hiciste en casa?" etc.
  - e. Todas las palabras se improvisarán en la canción.
3. Trabajando en parejas, mantener conversaciones improvisadas.
4. Presentar al gran grupo.
5. Apreciar y evaluar.

#### **Ideas de desarrollo:**

- Mantener una conversación en la que ambos participantes canten a veces al mismo tiempo.
- Mantener una conversación sin sentido en la que las palabras estén formadas por sonidos vocales.
  - ¿Te sientes seguro de ti mismo?
  - ¿Qué puede ayudarte a cantar con más confianza?
  - ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
  - ¿Qué fue lo más difícil?
  - ¿Qué puedes aplicar?
  - ¿Qué has aprendido?
  - ¿Qué te servirá de este ejercicio?

### Reflexión

14

## POEMAS CORTOS A CANCIONES

### Objetivos del ejercicio

- Aprender a inventar nuestras propias líneas melódicas para un poema
- Desarrollar la confianza y la destreza en la composición
- Desarrollar habilidades de colaboración

### Información general

### Forma artística utilizada

- Música

### Recursos necesarios

- Ninguno

La música es una forma de "estimulación auditiva". Y por eso puede tener un impacto real en el cerebro.

A través de la música, los alumnos tienen la oportunidad de ser creativos, inspirarse y disfrutar. Presentar y crear música serán las actividades principales de todos los alumnos. A través de estas actividades desarrollan sus habilidades vocales e instrumentales, exploran sonidos y conceptos musicales, y utilizan su imaginación y habilidades para crear ideas y composiciones musicales.

La música puede aumentar tu concentración. Gracias a su estructura y orden, tu tipo de música te permite concentrarte en las tareas que tienes entre manos. Como resultado, tu cerebro puede alcanzar un estado mucho más abierto que permite la entrada de más ideas que te ayudan a ser más creativo.

### Instrucciones

1. Elige unos versos de un poema, preferiblemente con no más de cinco o seis palabras en cada verso.
2. Los alumnos pueden escribir sus propios haikus o poemas cortos.
4. Pida a los alumnos que se asemejen a cada palabra con movimientos corporales mientras se lee el poema. Pueden desplazarse por la sala o permanecer en un mismo espacio: moviendo los brazos y el cuerpo; sentados y moviendo las manos; tumbados y moviendo las piernas. Repítalo, haciendo que el grupo se una gradualmente a las palabras.
5. Pida voluntarios para presentar en solitario.
6. Discutir cómo el movimiento nos ayuda a aprender las líneas.
7. Haga que el grupo copie los movimientos de algunos de los presentadores.
8. Divida el grupo en tres partes asignando una línea a cada una.
9. Pida a cada grupo que trabaje en equipo para crear una línea vocal para sus palabras. La línea debe practicarse lo suficiente en grupo para que todos sean capaces de "retenerla" en sus cabezas.
10. Cada grupo presenta su línea melódica.
11. Cantar todo el poema dirigiendo cada grupo un verso cada vez.
12. Haga un arreglo de esto dirigiendo las líneas en cualquier orden y haciendo que algunas partes canten su línea muchas veces, por ejemplo, una parte puede ser más simple y espaciosa, o buena para comenzar una pieza estratificada.
13. Permitir que los alumnos lo lleven a cabo.

- ¿Cómo decidió su grupo la melodía?
- ¿Está contento tu grupo con la melodía?
- ¿Hay algo que te gustaría cambiar?
- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puedes aplicar?

### Reflexión

15

## DOS PALABRAS

### Objetivos del ejercicio

- Demostrar la importancia del planteamiento inicial del problema
- Ayudar a los participantes a generar tantas ideas creativas como sea posible.
- Ayudar a los participantes a aprender a utilizar las actividades para generar ideas y estimular la creatividad.

### Forma artística utilizada

- Ninguna

### Recursos necesarios

- Para cada grupo: rotuladores, dos rotafolios y cinta adhesiva para pegar las hojas del rotafolios.
- Para cada participante: una hoja de cada uno de los tres colores diferentes de puntos adhesivos (1/2" de diámetro) y un bloc de 4 x 6 Post-it Notes
- Un diccionario de sinónimos para cada grupo
- Folleto de dos palabras

### Información general

Coge una palabra cualquiera. Ahora coge otra palabra y júntalas. ¿Qué obtienes? Dos palabras, por supuesto. Pero también se obtiene un significado determinado transmitido por esas dos palabras. Sustituye una de las palabras por otra y el significado transmitido por la combinación puede cambiar drásticamente. Por lo tanto, el valor de estimulación de cualquier combinación de palabras variará en función de las palabras implicadas.

La característica más positiva de este ejercicio es que puede ofrecer nuevas perspectivas simplemente sustituyendo diferentes palabras en el enunciado del reto problemático.

Aunque podemos experimentar bloqueos mentales al intentar resolver problemas, a menudo los bloqueos sólo existen debido a las palabras que hemos elegido utilizar. Por tanto, la dificultad no estriba en que no se nos ocurran ideas creativas, sino más bien en cómo planteamos el problema.

### Instrucciones

1. Antes de la sesión, distribuya a todos los participantes un ejemplar del impreso de dos palabras para que lo lean.
2. Organice a los cursillistas en pequeños grupos de 4 a 7 personas.
3. Comience la sesión repasando el impreso y pregunte si hay alguna duda.
4. Pida a cada grupo que enuncie su problema de manera que incluya un verbo y un objeto.
5. Diga a los miembros del grupo que seleccionen el verbo y el objeto, los escriban en un rotafolio y busquen significados alternativos (sinónimos) para cada uno en un tesoro.
6. Pídales que escriban los otros significados en una columna debajo del verbo y el sujeto.
7. Pídales que seleccionen una palabra de cada columna y utilicen la combinación para desencadenar ideas.

## Folleto Dos Palabras

Supongamos que usted es una organización que quiere generar formas de aumentar la cantidad de dinero que dona a proyectos de servicio comunitario. Este problema implica una combinación de las palabras "aumentar" y "dinero". Para la mayoría de la gente, esta combinación concreta significaría simplemente: "conseguir más dinero". Bastante sencillo. Pero no nos ayuda a pensar en muchas ideas.

¿Y si ahora sustituimos la palabra "aumentar" por un sinónimo? Buscamos en un tesoro de tapa dura o en un programa informático y examinamos varias opciones: avanzar, impulsar, saltar, elevar, subir, magnificar y bola de nieve. Luego experimentamos con distintas combinaciones de estas palabras con la palabra "dinero". Así, podemos generar combinaciones como "impulsar/dinero", "saltar/dinero", "subir/dinero" y "magnificar/dinero".

Si podemos sustituir una de las palabras por sinónimos, también podemos sustituir la otra. En este caso, un tesoro proporciona sustitutos de la palabra "dinero" como "efectivo", "moneda", "billetes verdes", "pasta", "wampum" e "ingresos". A continuación, combinamos la palabra "aumentar" con estas palabras y obtenemos combinaciones como "aumentar/billetes verdes" y "aumentar/wampum".

Todas estas combinaciones pueden estimular ideas. Por ejemplo, podríamos hacer que los empleados ofrecieran voluntariamente su tiempo para ayudar en emergencias automovilísticas y solicitar donativos a quienes ayuden (a "aumentar/dinero"). O podríamos pedir a los empleados con dotes artísticas que diseñaran y vendieran joyas para recaudar fondos (de "aumento/wampum"). Ya pillas la idea.

Pero espere. Aún hay más. No tenemos por qué limitarnos a las palabras "aumentar" o "dinero" en combinaciones. También podríamos utilizar cualquiera de los otros sinónimos de las listas. Por ejemplo:

Aumentar	Dinero	Avanzar	Efectivo
Impulsar	Divisa	Saltar	Billetes verdes
Subir	Pasta	Magnificar	Wampum
	Bola de nieve		Ingresos

Para generar ideas sobre cómo aumentar el dinero, seleccionamos palabras al azar de cada columna, las combinamos y utilizamos el nuevo significado para generar ideas.

He aquí algunos ejemplos:

- Patrocinar una marcha o carrera en la que los participantes aporten 5 € por cada milla recorrida (desde "marcha/ingresos").
- Utilizar deducciones en nómina para las contribuciones (de "anticipo/ingresos").
- Patrocinar un carnaval con juegos de conchas. La gente apuesta por el resultado. La recaudación se destina a obras benéficas (de "salto/moneda").
- Regalar a los donantes camisetas con dibujos modificados de las denominaciones con las que han contribuido (de "ampliar/dinero").
- Vender conos de nieve y donuts (de "bola de nieve/masa").

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puedes aplicar?
- ¿Cómo calificarías el valor de este ejercicio para ayudarte con este problema?
- ¿Será útil este ejercicio en el futuro para otras sesiones?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué podrás utilizar a partir de este ejercicio?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?

## DECIR QUESO

### Objetivos del ejercicio

- Ayudar a los participantes a generar el mayor número posible de ideas creativas.
- Ayudar a los alumnos a aprender a utilizar las actividades para generar ideas

### Recursos necesarios

- Para cada grupo: rotuladores, dos rotafolios y cinta adhesiva para pegar las hojas del rotafolios.
- Para cada participante: una hoja de tres colores diferentes de puntos adhesivos (1/2" de diámetro) y un bloc de notas Post-it de 4 x 6.
- Tres hojas de papel A4 y bolígrafos o lápices para cada participante.

### Información general

Quando pensamos por primera vez en nuevas ideas, a menudo se mueven sin forma definida. Si nos concentramos, podemos enfocarlas. Estas nuevas ideas se convierten entonces en imágenes que podemos capturar con el ojo de nuestra mente.

### Instrucciones

1. Lea lo siguiente a los participantes y pídeles que respondan individualmente: *"Imagina que miras tu problema a través del visor de una cámara. Encuadra la imagen y ajusta el enfoque para ver todo el problema con todo detalle. Mueve la lente hacia delante o hacia atrás para ajustar el enfoque. Añade luz para mejorar la visión. A continuación, difumina la imagen para cambiar la perspectiva. Por último, añade diferentes lentes, como teleobjetivo o gran angular, para volver a cambiar la perspectiva. Continúa haciendo ajustes hasta que tu problema esté claramente centrado en el ojo de tu mente. Pulsa el disparador mental y deja que se forme una imagen del problema en tu mente. Estudia la imagen e intenta absorber todos los detalles relevantes. Anota en tu papel cualquier característica interesante, como el tamaño, la forma, la textura, los olores o el movimiento. Por último, examina tus descripciones y utilízalas para generar ideas."*
2. Pida a cada participante que comparta sus ideas, por turnos, con los demás miembros del grupo, que las escriba en notas Post-it (una idea por nota) y que las coloque en un rotafolio para evaluarlas posteriormente.
3. Anímelos a considerar las nuevas ideas que puedan surgir a partir de las ideas de los demás.
4. Si alguno de los participantes parece tener dificultades para crear ideas, dígame que intente "jugar" con las ideas de los demás. Es decir, hágales saber que no tienen que preocuparse por su capacidad de visualización, sino que pueden intentar pensar en otras ideas basándose en las de los demás.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Cómo calificarías el valor de este ejercicio para ayudarte con este problema?
- ¿Será útil este ejercicio en el futuro para otras sesiones?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?

17

## PASAR LA PELOTA

### Objetivos del ejercicio

- Ayudar a los participantes a generar el mayor número posible de ideas creativas.
- Ayudar a los alumnos a aprender a utilizar las actividades para generar ideas

### Recursos necesarios

- Para cada grupo: rotuladores, dos rotafolios y cinta adhesiva para pegar las hojas del rotafolios
- Para cada participante: una hoja de cada uno de los tres colores diferentes de puntos adhesivos (1/2" de diámetro) y un bloc de notas Post-it de 4 x 6.
- Un reproductor musical con música relativamente alta y enérgica

### Información general

"Pasar la pelota" es una vieja expresión que significa evitar la responsabilidad culpando o implicando a otra persona. [Hall \(1994\)](#) creó un nuevo uso para la frase "pasar la pelota" desarrollando una actividad con la expresión.

Pasar la pelota se diseñó para ser utilizada por cuatro grupos pequeños diferentes. Sin embargo, puede modificarse fácilmente para un solo grupo.

### Instrucciones

El siguiente procedimiento está diseñado para cuatro grupos.

1. Pide a los miembros del grupo que tomen una hoja de papel A4 y dibujen un rectángulo a lo largo, de forma que quede un borde de unos dos centímetros.
2. A continuación, diles que dividan el rectángulo en cuatro celdas trazando líneas rectas. Pídeles que numeren las casillas como: "1" arriba a la izquierda, "2" arriba a la derecha, "3" abajo a la izquierda y "4" abajo a la derecha.
3. Pon música alta mientras cada grupo genera una "idea absurda, extraña, exótica" y la escribe en la celda 1 de la hoja de trabajo.
4. Que cada grupo pase su hoja de trabajo a otro grupo.
5. Dile a los grupos que reciban las hojas de trabajo que examinen la primera idea, escriban una versión "algo realista" de esta idea en la celda 2 y pasen esta hoja de trabajo a otro grupo.
6. Pide a los grupos que examinen las fichas que se les han entregado, que escriban una idea "un poco más realista" en la casilla 3 y que pasen esta ficha a otro grupo.
7. A continuación, que los grupos escriban la idea final más realista en la celda 4 y la titulen "La pelota se detiene aquí."
8. Pide a los grupos que compartan todas sus ideas con los demás grupos, que anoten las nuevas ideas en post-its (una idea por nota) y que las coloquen en rotafolios para su evaluación.



## Reflexión

Una característica distintiva de esta actividad es que brinda la oportunidad de que varios grupos interactúen entre sí. Además del espíritu competitivo y la satisfacción social que puede proporcionar esta interacción, la participación de otros grupos también aumenta el número de perspectivas disponibles para resolver un problema. También es una actividad relativamente estructurada, lo que a veces puede ser una ventaja para los grupos faltos de energía o que desean más límites en lugar de un flujo libre de ideas. Pide a los participantes que discutan cómo les ha afectado la estructura en comparación con una lluvia de ideas más tradicional.

Preguntas para la sesión informativa:

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puedes aplicar?
- ¿Cómo calificarías el valor de este ejercicio para ayudarte con este problema?
- ¿Será útil este ejercicio en el futuro para otras sesiones?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué podrás utilizar a partir de este ejercicio?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?



18

$1 + 1 = 1$

### Objetivos del ejercicio

- Ayudar a los participantes a generar el mayor número posible de ideas creativas.
- Ayudar a los alumnos a aprender a utilizar las actividades para generar ideas.

### Forma artística utilizada

- Dibujo

### Recursos necesarios

- Para cada participante: una hoja de papel A4, una cajita de lápices de colores y un bolígrafo o un lápiz.

### Información general

Todos estamos de acuerdo en que uno + uno son dos, pero mezclar una gota de agua con otra gota de agua seguirá produciendo una sola gota de agua. Lo mismo ocurre con el proceso de ideación: si unimos dos ideas o conceptos, al final tendremos una idea o un concepto. Ser creativo implica los mismos pasos: combinar desde el primer momento ideas no relacionadas y llegar a algo nuevo. En este ejercicio, los participantes tendrán que dar rienda suelta a su imaginación y crear ideas aún por descubrir.

### Instrucciones

1. Forma parejas si es posible. Coge papel y bolígrafo.
2. Individualmente, inventa un objeto cuyo nombre empiece por la misma letra que tu apellido.
3. Ahora, combina tu objeto con el de tu vecino para crear una oportunidad de negocio: un producto o un servicio. Ej. Pasta de dientes + cebra = un dispensador de pasta de dientes para niños con forma de cebra que exprime porciones (un producto); herramientas temáticas y de diseño personalizado para dentistas que trabajan con niños (servicio/experiencia). Piense en el concepto en detalle: para qué sirve, quién lo usa, qué aspecto tiene, etc.
4. Una vez finalizado el tiempo, intercambiar ideas entre los grupos y debatir los resultados.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puedes aplicar?
- ¿Cómo calificarías el valor de este ejercicio para ayudarte con este problema?
- ¿Será útil este ejercicio en el futuro para otras sesiones?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?

19

## ROLESTORMING

### Objetivos del ejercicio

- Ayudar a los participantes a generar el mayor número posible de ideas creativas.
- Ayudar a los alumnos a aprender a utilizar las actividades para generar ideas.

### Forma artística utilizada

- Actuación

### Recursos necesarios

- Para cada grupo: rotuladores, dos rotafolios y cinta adhesiva para pegar las hojas del rotafolios.
- Para cada participante: una hoja de cada uno de los tres colores diferentes de puntos adhesivos (1/2" de diámetro) y un bloc de notas Post-it de 4 x 6.

### Información general

Todos desempeñamos diversos papeles en nuestra vida: carnicero, panadero, fabricante de velas, madre, padre, hermano, profesor, amigo, etc. En cierto sentido, todos somos actores que nos pavoneamos en el escenario de la vida. La vida exige que nos pongamos muchos sombreros diferentes para interactuar con distintas personas. Actuamos en la mayoría de las situaciones interpersonales.

Los juegos de rol también aportan nuevas perspectivas. Los asesores matrimoniales suelen pedir a los cónyuges que representen un diálogo desde el punto de vista del otro. Esto permite a ambos cónyuges ver las cosas de forma diferente y aumenta su comprensión del otro. Como resultado, se les ocurren nuevas formas de interactuar.

[Rick Griggs \(1985\)](#) ideó la actividad Rolestorming para aprovechar las ventajas de los juegos de rol. Griggs cree que muchas sesiones de brainstorming son improductivas porque la gente se siente cohibida. Corremos un riesgo cada vez que sugerimos algo nuevo. Si nuestras ideas no son bien recibidas, corremos el riesgo de quedar mal.

Para ayudar a evitar la inhibición, Griggs sugirió que los miembros del grupo generaran ideas desde la perspectiva de otra persona, que es la premisa de este ejercicio.



## Instrucciones

1. Diga a los miembros del grupo que no juzguen y que hagan una lluvia de ideas de veinte a treinta ideas para su problema (antes del proceso de escenificación), que las anoten individualmente en notas adhesivas y las coloquen en un rotafolio (esto sirve como "purga de ideas").
2. Pida a cada alumno que piense en una figura histórica que haya admirado. Dígales que dediquen unos cinco minutos a escribir lo que saben sobre esa persona. Pídales que piensen en las actitudes, preferencias, opiniones y creencias de la persona, y que imaginen que tiene algo que ver con el problema del grupo.
3. Dígales que un miembro de cada grupo comparta a quién eligió.
4. Pida a los miembros del grupo que generen ideas basadas en lo que creen que esta persona podría decir sobre el problema. Anime a la persona que sugirió a la persona a decir cosas como: "Mi persona intentaría" o "Mi persona querría...".
5. Repita los pasos 3 a 4.
6. Dígales que anoten todas las ideas en notas Post-it (una idea por nota) y que las coloquen en rotafolios para su evaluación.

## Reflexión

Este ejercicio se basa en el diseño empático (es decir, utilizar la perspectiva del otro) y en cualquier don dramático que puedan tener los participantes. Si los miembros del grupo tienen problemas para describir a la persona que han seleccionado, dígales que no es importante que sean precisos. En su lugar, deben centrarse en ser lo más descriptivos, detallados y dramáticos posible. El objetivo es crear estímulos que ayuden a desencadenar ideas.

Preguntas para la sesión informativa:

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puedes aplicar?
- ¿Cómo calificarías el valor de este ejercicio para ayudarte con este problema?
- ¿Será útil este ejercicio en el futuro para otras sesiones?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué podrás utilizar a partir de este ejercicio?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?

20

## ESTEREOTIPO

### Objetivos del ejercicio

- Ayudar a los participantes a generar el mayor número posible de ideas creativas.
- Ayudar a los alumnos a aprender a utilizar las actividades para generar ideas.

### Forma artística utilizada

- Actuación

### Recursos necesarios

- Para cada grupo: rotuladores, dos rotafolios y cinta adhesiva para pegar las hojas del rotafolios.
- Para cada participante: una hoja de cada uno de los tres colores diferentes de puntos adhesivos (1/2" de diámetro) y un bloc de notas Post-it de 4 x 6.
- Folleto sobre estereotipos.

### Información general

Este ejercicio se basa en el concepto de obtener una nueva perspectiva consultando a otra persona. Sin embargo, en lugar de hablar realmente con otra persona, el objetivo es pensar como si fueras otra persona.

### Instrucciones

1. Pida a un miembro de cada grupo que escriba un problema en un rotafolio.
2. Distribuya el impreso sobre estereotipos.
3. Pida a los participantes que elijan una profesión y piensen en cómo intentaría resolver el problema una persona estereotipada en ese puesto. Lo ideal es que esta ocupación no esté relacionada con el problema. Sugíérales que piensen en cómo resolvería el problema un policía, un abogado, un contable, un químico, un médico, un carnicero o un carpintero.
4. Pídales que escriban en la pizarra todo lo que sepan sobre cómo resolvería el reto alguien con otra ocupación.
5. Dígalas que piensen en los tipos de soluciones que se le ocurrirían a esa persona y que las utilicen para generar ideas para resolver el reto.
6. Dígalas que anoten todas las ideas en notas Post-it (una idea por nota) y que las coloquen en rotafolios para su evaluación.

## Impreso sobre estereotipos

Supongamos que el reto consiste en mejorar el control de calidad en un proceso de fabricación y que tu grupo elige la profesión de carpintero. Entonces podríais escribir las siguientes notas sobre la carpintería:

- Un carpintero golpea los clavos en la punta con un martillo para evitar que la madera se parta.
- Un buen carpintero siempre "mide dos veces y corta una".
- La calidad del lijado determina la calidad del acabado final.
- Es más fácil serrar madera con la veta que contra ella.
- Utiliza siempre la herramienta adecuada para cada trabajo (por ejemplo, no utilices un destornillador como martillo).

Estas descripciones podrían suscitar las siguientes ideas:

- "Embotar" el impacto de los errores desarrollando un programa de calidad que "martillee" sobre el tema de la mejora de la calidad.
- Exija a todos los empleados de fabricación que comprueben su producción dos veces.
- Proporcione a todos los empleados formación adicional en actividades de control de calidad.
- Realice reuniones periódicas con los empleados para asegurarse de que están alineados con los objetivos y la filosofía de la dirección.
- Asegúrese de que todos los empleados utilizan la última tecnología para mejorar la calidad del trabajo.

## Reflexión

Pida a los grupos que discutan qué ocupaciones podrían ser mejores para qué tipo de problemas. En general, cuanto más diferente sea una ocupación del reto, más probabilidades tendrá de suscitar ideas creativas.

Preguntas para el debate:

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puedes aplicar?
- ¿Cómo calificarías el valor de este ejercicio para ayudarte con este problema?
- ¿Será útil este ejercicio en el futuro para otras sesiones?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué podrás utilizar a partir de este ejercicio?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?



# PROCESO DE DESARROLLO CREATIVO: FASE DE ILUMINACIÓN (IDEACIÓN)

21

## CÍRCULO ENERGÉTICO

### Objetivos del ejercicio

- Ayudar a los participantes a relajarse y a superar inhibiciones
- Fomentar el espíritu de equipo
- Desarrollar la concentración
- Aumentar la energía y sincronizar para que el grupo funcione al mismo nivel de energía y concentración

### Forma artística utilizada

- Juegos y actividades teatrales

### Recursos necesarios

- Ninguno

### Información general

El énfasis de este ejercicio debe estar en la participación, así que asegúrate de que todo el mundo forma parte del círculo. Para las personas a las que les ponga nerviosas participar en actividades de grupo, es una forma fácil de implicarse sin que nadie sea el centro de atención.

### Instrucciones

1. Formar un círculo.
2. El entrenador gira completamente el cuerpo hacia la derecha, establece contacto visual con la persona situada inmediatamente a su derecha y da una palmada.
3. A continuación, esta persona hace un gesto similar a la persona situada inmediatamente a su derecha, pasando el aplauso a otra persona.
4. Permitir que las palmas se muevan alrededor del círculo varias veces sin anticipación ni retraso y conseguir un flujo rítmico de palmas alrededor del círculo sin interrupción.
5. A continuación, el entrenador cambia la dirección de la palmada para que pase a la persona situada inmediatamente a su izquierda y la rodee por completo.
6. Cuando esto se haya establecido claramente, el formador explicará que cada persona del círculo puede transmitir la energía de la palmada a su derecha o a su izquierda.
7. Una vez establecido esto, el formador introduce un sonido, por ejemplo "yo" o "ho" o "ha", para que los participantes aplaudan y emitan este sonido simultáneamente mientras pasan la energía alrededor del círculo. El formador establece contacto visual con la persona de su derecha, aplaude y emite una vocalización enérgica y fuerte de "ja", que se transmite simultáneamente como un solo gesto. El sonido/gesto debe ser potente y vigoroso e implicar un compromiso total del cuerpo y la voz.
8. La palmada/sonido también puede enviarse a través del círculo. La velocidad debe ser la misma, la palmada se mueve rápidamente a través del círculo de la misma manera que lo hace alrededor del círculo, y el énfasis debe estar en el contacto visual y un fuerte deseo de conseguir el gesto a su objetivo.
9. A continuación, el formador habla brevemente sobre cómo pasar el aplauso más rápidamente y lo hacen estando preparados y "en el momento".
10. Cuando el grupo lo domine, el formador puede establecer la regla de que "hola" se envía en la dirección de la derecha y "adiós" en la dirección de la izquierda.



## Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puedes aplicar?
- ¿Cómo calificarías el valor de este ejercicio para ayudarte con este tema?
- ¿Será útil este ejercicio en el futuro para otras sesiones?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué podrás utilizar de este ejercicio?

## Referencias

Chris Johnson; House of Games - Hacer teatro para todos los días

Boal, A. (1992). Games for actors and non-actors. Londres, Routledge.

22

## ESTIRAR Y RESPIRAR

### Objetivos del ejercicio

- Liberar la mente y el cuerpo
- Generar una sensación de juego

### Forma artística utilizada

- Juegos y actividades teatrales

### Información general

### Recursos necesarios

- Ninguno

Enseñar a los participantes técnicas como la respiración profunda y los estiramientos les ayuda a estar tranquilos, reflexivos y presentes en el momento, y les ayuda a tener éxito social y profesionalmente.

### Instrucciones

1. Forma un círculo. Cada persona masajea suavemente las principales zonas musculares del cuerpo, pantorrillas, muslos, estómago, pecho, espalda y brazos y, a continuación, un suave masaje en las zonas faciales y el cuero cabelludo. Si quieres, añade un poco de footing en el lugar.
2. De pie, con los pies paralelos y separados a la distancia de las caderas, flexiona suavemente el cuello hacia arriba y hacia abajo y de lado a lado, gira los codos y las muñecas, estira los dedos y, a continuación, gira los hombros, las caderas, las rodillas y los tobillos, primero hacia un lado y luego hacia el otro. Gira los hombros hacia delante y de nuevo hacia atrás. Inspira y levanta los hombros hacia las orejas, hasta tocarlas con los hombros. Exhala y deja que los hombros bajen. Repite dos veces más. Asegúrate de que los hombros y los omóplatos están bien descendidos, los brazos cuelgan sueltos a los lados y las manos y los dedos están relajados.
3. De pie, con los pies paralelos y separados a la distancia de las caderas, cierra los ojos y concéntrate en la respiración, dejando que se ralentice y profundice de forma natural. Extiende tu conciencia a todo el cuerpo. Al inspirar, imagina que la respiración llena todo el cuerpo. Al espirar, imagina que el cuerpo se vacía. En cada exhalación, siente que tus manos y brazos se hinchan y flotan a los lados de tu cuerpo e imagina que tu respiración es como una ola del mar. Al principio mantén los movimientos sutiles y pequeños, a medida que avanza la práctica, la sensación es que no requieren esfuerzo y que vienen de dentro hacia fuera... no actuar, no hacer... unificación del cuerpo y la respiración. Extiende el movimiento gradualmente, inspirando cuando levantes los brazos y espirando cuando los relajes, todo el tiempo imaginando la respiración como las olas del océano que fluyen a través de ti.



4. De pie, con los pies paralelos y separados a la distancia de las caderas, pide a los participantes que cierren suavemente los labios y tarareen continuamente. Anima a los participantes a que adelanten el tarareo para que puedan sentir un cosquilleo en los labios. Tararea durante un minuto.

5. De pie, con los pies paralelos y las caderas separadas, respira hondo y levanta los brazos hacia el cielo mientras tarareas. Cuando los brazos lleguen a la mitad del recorrido, transforma gradualmente el zumbido en un "aaah". Deja que el "hmm" se convierta en un "aaah" durante el tiempo que dura una respiración, luego baja los brazos y repite tres veces más.

6. De pie, con los pies paralelos y las caderas separadas, respira profundamente tres veces, levantando los brazos y los talones al inhalar y bajándolos al exhalar. Repite.

7. Para terminar, quédate quieto manteniendo la conciencia de la respiración y de cómo te sientes. Para la alineación, concéntrate en la parte superior de la cabeza; imagina un hilo de seda que tira de todo el cuerpo hacia arriba como si el cráneo estuviera suspendido de él. Visualiza las vértebras de la espalda como cuentas de ese hilo



## Reflexión

- ¿Qué hemos hecho en esta actividad?
- ¿Qué te ha parecido interesante de esta actividad?
- ¿Qué has notado en tu participación en esta actividad?



## Referencias

Chris Johnson; House of Games - Hacer teatro para todos los días

[http://www.creativethinkingproject.eu/training\\_guide/CTILLS\\_O1\\_TrainingGuide\\_EN.pdf](http://www.creativethinkingproject.eu/training_guide/CTILLS_O1_TrainingGuide_EN.pdf)

Boal, A. (1992). Games for actors and non-actors. London, Routledge.

23

## LLUVIA DE IDEAS

### Objetivos del ejercicio

- Conseguir que los participantes generen ideas
- Dejar de pensar lógicamente
- Conseguir que los participantes tengan una mentalidad centrada

### Forma artística utilizada

- Juegos y actividades teatrales

### Recursos necesarios

- Pizarra blanca o rotafolio
- Papel
- Bolígrafos

### Información general

Este juego es en realidad una técnica de lluvia de ideas e ilustra la diferencia entre la toma de decisiones constructiva y la crítica en grupo. El grupo elige (o el formador asigna) un problema que hay que resolver y los participantes aportan ideas y luego las comparten con el grupo.

### Instrucciones

1. El formador pide a los participantes que se sienten en el suelo en cualquier lugar de la sala que les resulte cómodo. El formador reparte un bolígrafo y un papel a cada persona.
2. El formador escribe en la pizarra blanca o en el rotafolio cualquier afirmación ridícula del tipo "Cómo podríamos" (por ejemplo, "Cómo podríamos mejorar el sabor de las verduras").
3. Los participantes disponen de cinco minutos para hacer una lluvia de ideas y escribir todas las que puedan en respuesta a esta pregunta. El formador les recuerda que cualquier idea es buena, por descabellada que sea.
4. Después de cinco minutos, el formador pide a cada participante que comparta algunas de sus ideas con el grupo y las anota en la pizarra o en el rotafolio.

### Reflexión

- ¿Qué hemos hecho en esta actividad?
- ¿Qué te ha parecido interesante de esta actividad?
- ¿Qué has notado en tu participación en esta actividad?

Chris Johnson; House of Games - Hacer teatro para todos los días

[http://www.creativethinkingproject.eu/training\\_guide/CTILLS\\_O1\\_TrainingGuide\\_EN.pdf](http://www.creativethinkingproject.eu/training_guide/CTILLS_O1_TrainingGuide_EN.pdf)

### Referencias

Boal, A. (1992). Games for actors and non-actors

24

## PENSAMIENTO OPUESTO

### Objetivos del ejercicio

- Superar las limitaciones y los bloqueos mentales
- Superar suposiciones y permitir la generación de ideas más creativas

### Forma artística utilizada

- Ninguna

### Información general

El pensamiento opuesto es una herramienta de brainstorming diseñada para liberar la creatividad desafiando las suposiciones.

### Recursos necesarios

- Bolígrafos
- Papel
- Pizarra blanca o rotafolio
- Rotulador

### Instrucciones

1. El formador dibuja la plantilla de pensamiento opuesto en la pizarra o rotafolio.
2. Los participantes se sientan donde puedan ver la pizarra pero estén cómodos.
3. El formador recuerda a los participantes el problema que se estableció en el último taller.
4. En la primera columna, "Suposiciones", los participantes exponen las suposiciones que tienen sobre el problema que se está ideando y el formador las anota en esa columna.
5. Para la segunda columna "Opuesto", los participantes comparten ideas sobre las versiones opuestas o modificadas de cada supuesto y el formador las anota en esa columna.
6. Para la tercera columna "Solución", los participantes comparten nuevas ideas de lo contrario y el formador las anota.

#### Por ejemplo:

- **Suposición:** una silla tiene 4 patas
- **Opuesto:** una silla no tiene patas (Ejemplo modificado: una silla tiene 40 patas)
- **Solución:** la silla cuelga del techo

### Reflexión

- ¿Qué hemos hecho en esta actividad?
- ¿Qué te ha parecido interesante de esta actividad?
- ¿Qué has notado en tu participación en esta actividad?

### Referencias

Plantilla de pensamiento opuesto:

[https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/Opposite%20thinking.pdf?utm\\_campaign=Free%20Tools%20Download&utm\\_medium=email&hs\\_smi=215607466&hsenc=p2ANqtz-9QQSHUnjOok26dZOO6Q2UOIT4pSvF1JN\\_tjzz1Dr4A074yRAUWDX95vIPqZ5uj2q3SrW-97wJJ\\_pdOLaLrqSz-EtGX6g&utm\\_content=215607466&utm\\_source=hs\\_automation](https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/Opposite%20thinking.pdf?utm_campaign=Free%20Tools%20Download&utm_medium=email&hs_smi=215607466&hsenc=p2ANqtz-9QQSHUnjOok26dZOO6Q2UOIT4pSvF1JN_tjzz1Dr4A074yRAUWDX95vIPqZ5uj2q3SrW-97wJJ_pdOLaLrqSz-EtGX6g&utm_content=215607466&utm_source=hs_automation)

25

## 10 IDEAS EN 10 MINUTOS

### Objetivos del ejercicio

- Mejora de la memoria
- Aumentar la creatividad
- Controlar el estrés
- Mejorar la comunicación
- Ayudar a los alumnos a establecer conexiones
- Aumentar la capacidad de procesamiento mental y de resolución de problemas

### Forma artística utilizada

- Dibujo/mimo

### Recursos necesarios

- Hojas de papel
- Bolígrafos

### Información general

El método se basa en una lluvia de ideas en la que se pide a los alumnos que encuentren soluciones a un problema. Se invita a los alumnos a dejar fluir las ideas. Si se atascan, pueden basarse en las ideas de sus compañeros. No se juzga a nadie. El método es un ejercicio útil para desarrollar la fluidez (velocidad y cantidad de pensamientos).

### Instrucciones

Empiece siempre con un planteamiento del problema y cíñase al tiempo.

Presente el problema a los alumnos.

Reúnelos en grupos e invíteles a proponer soluciones únicas; en 10 minutos tienen que proponer al menos 10 soluciones.

Dígales que respeten el tiempo y que no se les puede juzgar.

Dígales que dejen fluir las ideas, cuantas más mejor. Si se bloquean, que se inspiren en las ideas de los demás.

Cuando hayan terminado, tienen que elegir una idea por grupo y presentarla a los demás. Pueden hacer mímica o dibujar sus ideas.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué podrás utilizar de este ejercicio?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?

### Referencias

<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>

26

## MALAS IDEAS

### Objetivos del ejercicio

- Aumentar la creatividad
- Gestionar el estrés
- Mejorar la comunicación
- Ayudar a los alumnos a establecer conexiones
- Aumentar la capacidad de procesamiento mental y de resolución de problemas

### Información general

El método se basa en una lluvia de ideas, en la que se pide a los aprendices que discutan todos los beneficios y usos potenciales de su "mal producto" para poder venderlo. Los alumnos colaboran en su grupo y dejan fluir las ideas dentro de un límite de tiempo. No se permiten juicios de valor. El método es un ejercicio útil para desarrollar la fluidez (la velocidad y cantidad de pensamientos).

### Instrucciones

El brainstorming consiste en generar ideas sin juzgarlas. El ejercicio "Malas ideas" ayuda a los equipos a mejorar su apertura mental animándoles a considerar todos los posibles beneficios y aplicaciones incluso de las propuestas más extrañas y peores.

Reúna a los participantes en grupos de dos o tres personas.

Asigne a cada grupo una idea objetivamente mala, como "pantalones de papel de lija" o "blusas con sabor a ajo".

Conceda a los grupos cinco minutos para discutir todos los beneficios y usos potenciales de su producto.

Haga que los grupos creen un cartel para "vender" su mala idea a los demás equipos.

### Reflexión

- ¿Será útil este ejercicio en el futuro para otras sesiones?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué podrás utilizar de este ejercicio?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?

### Referencias

<https://lucidspark.com/blog/brainstorming-warm-up-exercises>

### Forma artística utilizada

- Dibujo, teatro

### Recursos necesarios

- Hojas de papel
- Bolígrafos



27

## ACTIVIDAD DE 30 CÍRCULOS

### Objetivos del ejercicio

- Mayor coordinación ojo-mano
- Ayudar a los alumnos a dar rienda suelta a su lado creativo
- Gestionar el tiempo
- Mayor capacidad de procesamiento mental y de resolución de problemas
- Ayudar a los alumnos a gestionar el estrés y los momentos en que se les acaban las ideas

### Forma artística utilizada

- Dibujo

### Recursos necesarios

- Hojas de papel
- Bolígrafos

### Información general

El método es sencillo y agradable, pero hay un límite de tiempo que añade un ligero elemento de dificultad, ya que los alumnos deben terminar los 30 círculos en el tiempo asignado. El método es un ejercicio útil para encontrar el equilibrio adecuado entre flexibilidad (la velocidad y cantidad de pensamientos) y fluidez (lo diferentes o divergentes que son). Combinando estas dos características tenemos más y mejores ideas entre las que elegir.

### Instrucciones

La actividad es beneficiosa para los momentos en que nos falta inspiración y nos sentimos bloqueados. En esta actividad se pide a los participantes que aporten ideas en un tiempo límite de tres minutos.

Entregue a los alumnos un trozo de papel con 30 círculos similares (o pídale que dibujen ellos mismos los círculos en una hoja en blanco).

A continuación, pídale que rellenen con dibujos tantos círculos como puedan en tres minutos.

Fije un cronómetro de tres minutos. En otras palabras, priorice la cantidad sobre la calidad.

Dígales que, si se les acaban las ideas, pueden dibujar diversas versiones de monstruos, flores o cualquier cosa que les ayude a inspirarse.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué puedes aplicar?

### Referencias

<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>



28

## OBSERVA ALGO FAMILIAR DE UNA FORMA NUEVA

### Objetivos del ejercicio

- Aumentar la creatividad
- Impulsar el pensamiento divergente y creativo
- Ayudar a los alumnos a establecer conexiones
- Aumentar la capacidad de procesamiento mental y de resolución de problemas

### Información general

El método fomenta el pensamiento divergente, es decir, la capacidad de producir ideas o soluciones a partir de una sola noción o hecho. Se cree que esta habilidad es uno de los factores más importantes de la creatividad; la práctica es importante, ya que cuanto más se practica, más fácil resulta producir ideas o soluciones y la mente empieza a aplicar instintivamente esta forma de pensar a todas las circunstancias de la vida. Existe un elemento de complejidad, ya que los alumnos deben aportar el mayor número posible de ideas sobre cómo utilizar un objeto determinado, con un límite de tres minutos.

### Instrucciones

La actividad puede utilizarse como calentador.

Pon el cronómetro en marcha durante tres minutos.

Elige un objeto corriente, como una hoja de papel. Pide a los participantes que escriban y dibujen tantas ideas como puedan sobre distintas formas de utilizar ese objeto.

Cuando hayan terminado, pídeles que se reúnan, recorran la sala y compartan sus ideas favoritas.

### Reflexión

- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué podrás utilizar de este ejercicio?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?

### Referencias

<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>

### Forma artística utilizada

- Dibujo

### Recursos necesarios

- Hojas de papel
- Bolígrafos

29

## OBJETOS IMPOSIBLES

### Objetivos del ejercicio

- Aumentar la creatividad
- Impulsar el pensamiento divergente y creativo
- Ayudar a los alumnos a establecer conexiones
- Mayor capacidad de procesamiento mental y de resolución de problemas
- Más éxito con el trabajo en equipo

### Información general

El método se centra en el pensamiento divergente y lleva al límite la creatividad de los alumnos, pidiéndoles que conecten dos objetos e ideen combinaciones inusuales. Presentar y compartir sus ideas con los compañeros puede ser otra forma de desarrollar su creatividad.

### Instrucciones

En este ejercicio, los alumnos tendrán que conectar dos objetos y crear un híbrido, una combinación inusual. Ponga a los alumnos en parejas y pídale que piensen en un objeto individualmente. A continuación, en parejas, los alumnos comparten los objetos que se les han ocurrido. Tienen que pensar en lo que podría ser el híbrido al combinar los dos objetos. Tienen que imaginar el objeto y describirlo con el mayor detalle posible: para qué sirve, de qué material está hecho, de qué color es, etc. Pídale que dibujen su híbrido. Cuando hayan terminado, cada grupo debe presentar su híbrido, mostrar el dibujo y discutirlo.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué se puede aplicar?
- ¿Qué ideas se generaron y cuáles fueron las más interesantes?

### Referencias

<https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/>

### Forma artística utilizada

- Dibujo

### Recursos necesarios

- Hojas de papel
- Bolígrafos

30

## MATRIZ DE TENDENCIAS

### Objetivos del ejercicio

- Explorar cómo pueden influir las tendencias en el reto en cuestión
- Inspirar nuevas ideas innovadoras
- Generar multitud de ideas

### Información general

La Matriz de Tendencias muestra a alto nivel cómo las tendencias y los cambios afectan a la tecnología, los beneficios, las personas y las culturas. La Matriz de Tendencias proporciona una visión rápida de cómo las tendencias afectan a una empresa o a un proyecto de innovación.

### Instrucciones

1. El formador dibuja la matriz de tendencias en la pizarra o rotafolio y los participantes se sientan donde estén cómodos y puedan ver la pizarra.
2. Los participantes discuten las afirmaciones "cómo podríamos" relevantes para su problema y tratan de seleccionar 8 que el formador escribe en la matriz de la pizarra.
3. A continuación, el grupo debate sobre las tendencias sociales y tecnológicas actuales relacionadas con su problema y tratan de seleccionar 8 que el formador escribe en la matriz de la pizarra.
4. Se pide a los participantes que definan cuatro afirmaciones relacionadas con el reto en cuestión y que seleccionen cuatro tendencias que les parezcan inspiradoras.
5. El formador pide a los participantes que piensen en cada enunciado y utilicen las tendencias seleccionadas como desencadenantes para aportar nuevas ideas en un debate de grupo. El formador documenta las ideas a medida que surgen.

### Reflexión

- ¿Qué hemos hecho en esta actividad?
- ¿Qué te ha parecido interesante de esta actividad?
- ¿Qué has notado en tu participación en esta actividad?

### Referencias

[https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/A0\\_Tech%20%26%20trend%20matrix.pdf?utm\\_campaign=Free%20Tools%20Download&utm\\_medium=email&hsmi=215606382&hsenc=p2ANqtz-aA6en1M4-amUd24kfM1TWQJyGFJAuL5JdFSWK4L7wrqJwo9a5LX5rJAU26Ei7RBHUPWMD0c\\_hnpLmSkeC0Nxp\\_d8O8w&utm\\_content=215606382&utm\\_source=hs\\_automation](https://info.boardofinnovation.com/hubfs/tools/NEW%20tools/A0_Tech%20%26%20trend%20matrix.pdf?utm_campaign=Free%20Tools%20Download&utm_medium=email&hsmi=215606382&hsenc=p2ANqtz-aA6en1M4-amUd24kfM1TWQJyGFJAuL5JdFSWK4L7wrqJwo9a5LX5rJAU26Ei7RBHUPWMD0c_hnpLmSkeC0Nxp_d8O8w&utm_content=215606382&utm_source=hs_automation)



# PROCESO DE DESARROLLO CREATIVO: FASE DE EVALUACIÓN

31

## SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

### Objetivos del ejercicio

- Potenciar la creatividad dentro de un grupo
- Evaluar la eficacia de una idea determinada

### Forma artística utilizada

- Ninguna / Actuación

### Información general

### Recursos necesarios

- (opcional) Sombreros de seis colores diferentes: blanco, amarillo, negro, rojo, verde y azul.

*Seis sombreros para pensar* es un libro del Dr. Edward de Bono en el que describe los métodos del pensamiento paralelo como forma de que los grupos y equipos colaboren con eficacia y eficiencia. El pensamiento paralelo desglosa varios estilos de pensamiento en seis "sombreros" diferentes que presentan estrategias para que los equipos colaboren en proyectos y tareas.

La técnica de los Seis Sombreros del Pensamiento permite contemplar un problema de seis maneras distintas para explorar una serie de perspectivas.

### Instrucciones

Los Seis Sombreros para Pensar sitúan a los miembros del equipo en diferentes modos de pensar, lo que ayuda a que cada uno desempeñe un papel a la hora de planificar, desarrollar, evaluar e iniciar proyectos. Los equipos deben medir los resultados de la aplicación de la técnica de los seis sombreros para pensar a fin de saber qué áreas del proceso deben mejorarse y cuáles tienen éxito. En un grupo, un individuo o un pequeño equipo "lleva" uno de los sombreros. Al revisar la idea en cuestión, cada "sombrero" mantiene su perspectiva asignada:

- **El sombrero blanco (Lógica):** El sombrero blanco representa los hechos relacionados con el producto o la idea.
- **El sombrero amarillo (Optimismo):** El sombrero amarillo representa las posibilidades del producto o idea sin barreras.
- **El sombrero negro (Juicio):** El sombrero negro aborda los retos o problemas del producto o idea considerando el punto de vista opuesto.
- **El sombrero rojo (Emoción):** El sombrero rojo representa los sentimientos o percepciones asociados al proyecto o idea.
- **El sombrero verde (Creatividad):** El sombrero verde introduce nuevas ideas o posibilidades para la idea o el producto.
- **El sombrero azul (Gestión):** El sombrero azul supervisa el debate y se asegura de que el equipo represente

Cada uno de los seis sombreros tiene su propio tipo de proceso de indagación que ayuda a los miembros del equipo a realizar una lluvia de ideas. Las preguntas que cada uno de los seis sombreros debe plantearse incluyen:

- **Sombrero azul:** ¿Cuál es la mejor manera de organizar este proyecto? ¿Quién será responsable de cada tarea?
- **Sombrero blanco:** ¿De qué información dispongo? ¿Qué información necesito para proceder?
- **Sombrero rojo:** ¿Qué resultados le parecen adecuados? ¿Qué estrategias parecen adecuadas para este proyecto?
- **Sombrero negro:** ¿Cuáles son los inconvenientes de este proceso? ¿Cuáles son los riesgos? ¿Cuáles son los obstáculos?
- **Sombrero amarillo:** ¿Cuáles son los beneficios y ventajas de esta solución? ¿Qué valor tendrán estos resultados?
- **Sombrero verde:** ¿En qué tipo de soluciones no he pensado todavía? ¿Qué otras conexiones existen?

Como resultado del ejercicio realizado, es posible que tengas que introducir algunos cambios en la idea o el producto para pulirlo y asegurarte de que sea útil e innovador

## Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué "sombrero" fue el más difícil de manejar?
- ¿Pudiste evaluar la eficacia de tu idea?
- ¿Pudiste detectar algún aspecto débil de tu idea?
- ¿Está tu idea preparada para convertirse en realidad?

## Referencias

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/six-thinking-hats>

32

## S.C.A.M.P.E.R.

### Objetivos del ejercicio

- Desarrollar y mejorar las ideas probándolas, cuestionándolas y analizándolas desde diferentes perspectivas.
- Evaluar una idea o un nuevo producto.

### Forma artística utilizada

- Ninguna

### Recursos necesarios

- Hoja de papel

### Información general

La técnica S.C.A.M.P.E.R. es uno de los métodos más sencillos y directos para el pensamiento creativo y la resolución de problemas a través de una serie de técnicas o tipos de preguntas. Es una gran estrategia para evaluar una idea o un nuevo producto. S.C.A.M.P.E.R. ofrece siete enfoques de pensamiento diferentes para encontrar ideas y soluciones innovadoras.

### Instrucciones

S.C.A.M.P.E.R. es una técnica creativa que se utiliza para desarrollar, mejorar y evaluar ideas probándolas, cuestionándolas y analizándolas desde diferentes perspectivas. S.C.A.M.P.E.R. son las siglas de siete técnicas: (S) sustituir, (C) combinar, (A) adaptar, (M) modificar, (P) dar otro uso, (E) eliminar y (R) invertir. Estas palabras representan las preguntas necesarias durante el proceso de pensamiento creativo y estimulan a los participantes a abordar el problema en cuestión de formas inesperadas.

Para poner en práctica S.C.A.M.P.E.R., escribe en un papel la idea que te gustaría desarrollar y empieza a plantearte preguntas sobre cada uno de los siete elementos.

- **Sustituir:** ¿Qué se puede sustituir de esta idea por otra?

La técnica de sustitución puede proporcionar soluciones alternativas para evaluar diferentes aspectos de la idea con el fin de llegar a la decisión final.

- **Combinar:** ¿Qué elementos de la idea puede combinar para lograr una mayor eficiencia?

La técnica de combinar puede analizar la posibilidad de fusionar dos ideas, etapas del proceso o producto en un único resultado más eficiente.

- **Adaptar:** ¿Cómo se puede adaptar la idea para obtener mejores resultados?

Adaptar se refiere a un debate de brainstorming cuyo objetivo es ajustar una idea para obtener un mejor resultado. Este ajuste puede variar entre cambios menores y cambios radicales en toda la idea.

- **Modificar:** ¿Qué puede modificar para mejorar la funcionalidad?

La técnica de modificar se refiere a cambiar la idea de forma que desate más capacidades innovadoras o resuelva problemas. Esta modificación se centra en el proceso global. Formular preguntas sobre la modificación puede aportarle nuevos conocimientos sobre qué componentes son los más importantes.

- **Dar otro uso:** ¿Para qué más puede servir la idea?

Esta técnica consiste en averiguar cómo utilizar la idea actual para otro fin. Por ejemplo, puedes preguntar cómo aplicar la idea actual en otro entorno o con otro tipo de usuarios.

- **Eliminar:** ¿Qué es innecesario?

Esta técnica pretende identificar las partes de la idea que pueden eliminarse para mejorarla. También ayuda a explorar las partes innecesarias de la idea y así reducirla a la parte más importante.

- **Invertir:** ¿Qué puedes reorganizar para mejorar la idea?

La técnica inversa pretende explorar el potencial innovador al cambiar el orden del proceso de desarrollo de ideas. Invertir el proceso o parte de él puede ayudar a resolver problemas o generar una idea más innovadora.

Al final de cada sección, discute las ideas en equipo, toma las buenas ideas y explóralas más a fondo.

## Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Qué técnica fue la más difícil de aplicar?
- ¿Pudiste evaluar la eficacia de tu idea?
- ¿Pudiste detectar algún aspecto débil de tu idea?
- ¿Está tu idea preparada para convertirse en realidad?

## Referencias

<https://www.designorate.com/a-guide-to-the-scamper-technique-for-creative-thinking/>

<https://medium.com/codomo/8-exercises-to-quickly-boost-creative-thinking-in-teams-52252b5ee576>

<https://www.codomo.com.sg/blog/8-exercises-to-quickly-boost-creative-thinking-in-teams>

33

## LLUVIA DE IDEAS INVERSA

### Objetivos del ejercicio

- Evaluar y mejorar las ideas
- Tener nuevas ideas

### Forma artística utilizada

- Ninguna

### Información general

### Recursos necesarios

- Hoja de papel
- Rotafolios

El brainstorming inverso es una técnica que da la vuelta a las típicas técnicas de brainstorming y permite abordar problemas complejos desde una perspectiva diferente. En lugar de pensar en soluciones directas a un problema, la lluvia de ideas inversa funciona identificando formas de causar o empeorar un problema. Luego hay que invertir estas ideas para encontrar soluciones que no se te habían ocurrido antes.

### Instrucciones

Al igual que en una sesión de brainstorming tradicional, el brainstorming inverso comienza con la identificación de algún tipo de problema. A continuación, se toma ese problema y se invierte para centrarse en lo contrario de lo que se quiere hacer. A partir de ahí, empieza a hacer una lluvia de ideas para resolver el problema inverso. Una vez que hayas reunido todas las ideas para crear el problema, inviértelas en ideas de solución para el problema o reto original. Al final tendrás una colección de ideas que pueden aplicarse potencialmente a tu problema inicial. Luego sólo queda analizarlas y evaluarlas para encontrar la mejor solución.

Los distintos pasos del brainstorming inverso son:

- *Definir el problema*
- *Invertir el problema*
- *Recoger ideas*
- *Invertir las ideas*
- *Evaluar las ideas e identificar las soluciones*

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Se te ocurrieron nuevas soluciones al problema mejores que la idea inicial?
- ¿Fuiste capaz de evaluar la eficacia de tu idea?
- ¿Pudiste detectar algún aspecto débil de tu idea?
- ¿Está tu idea preparada para convertirse en realidad?

### Referencias

<https://blog.mindmanager.com/201806solve-business-problem-reverse-brainstorming/>

34

## CUESTIONAMIENTO DE SUPUESTOS

### Objetivos del ejercicio

- Mejorar un producto o idea existente o crear uno nuevo.

### Forma artística utilizada

- Ninguna

### Información general

### Recursos necesarios

- Hojas de papel
- Flipchart

Este ejercicio obliga a los miembros del equipo a cuestionar los supuestos y a poner todas las cartas sobre la mesa.

### Instrucciones

- Define lo que quieres resolver o crear.
- Escribe en grupo entre 20 y 30 hipótesis sobre ese producto o idea. Estas hipótesis pueden ser tanto positivas como negativas.
- Repasa estas suposiciones y discute si son ciertas o simplemente no se han cuestionado antes.
- Puede que te des cuenta de que algunas características o estrategias asumidas no son necesarias y puedes sustituirlas por ideas más nuevas e innovadoras.
- La técnica ayuda a generar nuevas ideas y a identificar los problemas que hay que mejorar en una determinada idea.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Fuiste capaz de evaluar la eficacia de tu idea?
- ¿Pudiste detectar los aspectos débiles de tu idea?
- ¿Pudiste pulir tu idea?
- ¿Está tu idea preparada para convertirse en realidad?

### Referencias

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/ideation-techniques>

35

## SEIS PALABRAS

### Objetivos del ejercicio

- Animar a los participantes a reflexionar críticamente sobre las ideas

### Forma artística utilizada

- Ninguna / Cuentacuentos

### Información general

### Recursos necesarios

- Hoja de papel

Este ejercicio se basa en un relato corto escrito por Ernest Hemingway: "En venta, zapatos de bebé - nunca usados". El ejercicio invita a un grupo a plasmar sus ideas o pensamientos sobre un tema en una frase de seis palabras que puede ayudar a revelar y refinar el núcleo de una idea.

### Instrucciones

Esta herramienta está diseñada para ayudar a los pensadores críticos a centrarse en una idea central escribiendo una frase corta que resuma sus pensamientos en un número determinado de palabras que sean claras, concisas y precisas.

- Definir un problema o una idea
- Dar tiempo a los participantes para pensar
- Pedirles que escriban sus ideas en seis palabras o menos
- El formador guía a los participantes recogiendo sus ideas mediante la narración de historias

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Le resultó difícil reducir la esencia de su idea a sólo seis palabras?  
¿Cuál fue tu enfoque?
- ¿Pudiste evaluar la eficacia de tu idea?
- ¿Pudiste detectar algún aspecto débil de tu idea?
- ¿Está tu idea preparada para convertirse en realidad?

### Referencias

<https://www.sessionlab.com/methods/six-words>

36

## BODYSTORMING

### Objetivos del ejercicio

- Probar una idea recreándola físicamente

### Forma artística utilizada

- Movimiento corporal / Teatro

### Información general

### Recursos necesarios

- Dependiendo del contexto, pueden ser necesarios accesorios

La técnica del bodystorming pide a las personas que representen situaciones con la idea de que ponerse físicamente en el lugar del usuario potencial puede ayudarle a pensar en el problema de una forma más empática.

### Instrucciones

El bodystorming puede ayudar a romper el esquema de analizar ideas en torno a la mesa y acercar a la gente al desarrollo de cosas que funcionarán en el mundo real.

- Prepara el escenario en torno al cual intentas crear ideas, para lo que puede ser necesario utilizar atrezzo.
- Haz que los participantes representen los procesos que intentas mejorar o las situaciones que intentas resolver mientras generan ideas sobre cómo alcanzar esos objetivos al mismo tiempo.
- El bodystorming permite a los participantes abordar de forma práctica problemas potencialmente abstractos.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Te resultó difícil expresar tu opinión a través del movimiento corporal?
- ¿Fuiste capaz de evaluar la eficacia de tu idea?
- ¿Pudiste detectar los aspectos débiles de tu idea?
- ¿Está tu idea preparada para convertirse en realidad?

### Referencias

<https://gamestorming.com/bodystorming/>

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/ideation-techniques>

37

## ESBOZO DE GRUPO

### Objetivos del ejercicio

- Profundizar y evaluar conceptos, ideas o temas a través del pensamiento visual.

### Forma artística utilizada

- Dibujar / Pintar

### Información general

### Recursos necesarios

- Papel
- Material de dibujo

El pensamiento visual puede ayudar a activar y desarrollar ideas que los debates y los medios escritos podrían pasar por alto. Los esbozos en grupo permiten a los participantes mejorar las ideas de los demás.

### Instrucciones

- Defina un concepto, idea o tema que desee evaluar o explorar más a fondo.
- Cada miembro del equipo dibuja una imagen estrechamente relacionada con ese concepto, idea o tema.
- Cada miembro entrega su boceto a otra persona, que dibuja otra imagen relacionada en el mismo papel.
- Este procedimiento se repite varias veces dentro del mismo grupo.
- A continuación, se revisan y analizan las imágenes finales con el fin de descubrir las conexiones que los individuos no pudieron detectar por sí solos.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Cambió el pensamiento visual tu perspectiva sobre el tema?
- ¿Fue difícil entender y mejorar las perspectivas de otras personas a través del esbozo?
- ¿Pudiste evaluar la eficacia de tu idea?
- ¿Pudiste detectar los aspectos débiles de tu idea?
- ¿Está tu idea preparada para convertirse en realidad?

### Referencias

<https://blog.wearedrew.co/en/10-creative-exercises-more-efficient-than-brainstorming>



38

## PROTOTIPADO RÁPIDO

### 6-10-14

#### Objetivos del ejercicio

- Prototipar y probar una idea para averiguar si responde al problema definido
- Mejorar una idea

#### Forma artística utilizada

- Depende del objetivo

#### Recursos necesarios

- Depende del objetivo

#### Información general

La creación rápida de prototipos puede ser una actividad útil para presentar nuevos conceptos a los usuarios potenciales y obtener sus comentarios en la fase inicial del proceso de diseño, de modo que puedan aprobar o sugerir mejoras para el desarrollo posterior del producto deseado.

#### Instrucciones

- Dependiendo del número de participantes, divídelos en pequeños grupos de 3-4 personas.
- Lo ideal es que haya un facilitador en cada grupo para dar instrucciones cuando sea necesario, o al menos un facilitador para ayudar a todos los grupos uno por uno.
- Deberías especificar el resultado esperado antes de comenzar la actividad, basándote en los problemas o necesidades definidos inicialmente y en las ideas generadas en las fases anteriores.
- Si pretendes realizar la actividad como una competición entre los distintos equipos, deberás anunciar de antemano los criterios ganadores.

- Introducir las reglas de la actividad, a saber:
  - Los participantes crean un prototipo de solución sobre el tema en cuestión durante 6 minutos, 10 minutos y 14 minutos, con un anuncio de requisitos adicionales entre cada uno de los pasos.
  - Por ejemplo, ponga como primer requisito "Diseñar un prototipo de jaula para pájaros" y deje que los equipos trabajen en él durante 6 minutos. A continuación, añada el requisito "El pájaro es un avestruz" y dé 10 minutos más para que los participantes trabajen en el diseño basándose en la nueva información. A continuación, añada el último requisito: "El avestruz tiene una pata rota" y dé 14 minutos más para mejorar el diseño con el fin de ayudar al ave a recuperarse.
  - Durante la actividad, revele los requisitos uno a uno y asegúrese de que todos los grupos reciben la información al mismo tiempo.
  - Dependiendo del objetivo, los prototipos pueden adoptar formas muy diversas: un guión gráfico, un prototipo en papel o un objeto físico.
- Después del ejercicio, dé tiempo a cada grupo para que presente su solución de diseño. Esto puede dar a los participantes la oportunidad de aprender cómo la gente aborda el mismo problema desde diferentes perspectivas.

## Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Encontraste similitudes y diferencias entre los distintos prototipos?
- ¿Encontraste un punto común para enfocar el problema?
- ¿Pudiste evaluar la eficacia de tu idea?
- ¿Pudiste detectar algún aspecto débil de tu idea?
- ¿Está tu idea preparada para convertirse en realidad?

## Referencias

<https://uxplanet.org/6-10-14-rapid-prototyping-a-remote-group-activity-recharges-your-ux-team-6bf14c05bb23>

39

## OBRAS DE ARTE MUSICALES

### Objetivos del ejercicio

- Ayudar a los equipos a tomar decisiones más rápidas y sencillas, incluso sobre los problemas más difíciles.

### Información general

A través de la pintura, los equipos pueden experimentar diferentes medios de comunicación y aplicar técnicas de resolución de problemas que pueden aplicarse a la generación y evaluación de ideas.

### Instrucciones

- El formador y/o el grupo eligen un tema de interés.
- Cada participante recibe un lienzo en blanco y elabora una obra de arte basada en el tema elegido.
- A continuación, cada participante presenta su idea al grupo.
- Todos empiezan a pintar la obra.
- Cada 15 minutos empieza a sonar música, los participantes empiezan a caminar alrededor de las obras de arte y cuando la música se detiene se sientan en la obra de arte de otro participante y empiezan a pintar donde lo han dejado.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Cambió el pensamiento visual tu perspectiva sobre el tema?
- ¿Fue difícil entender y mejorar las perspectivas de otras personas a través de la pintura?
- ¿Te ayudó la música a relajarte y a ver las cosas con más claridad?
- ¿Pudiste evaluar la eficacia de tu idea?
- ¿Pudiste detectar los aspectos débiles de tu idea?
- ¿Está tu idea preparada para convertirse en realidad?

### Referencias

<https://idealart.com.au/pages/art-team-building-activity-ideas>

### Forma artística utilizada

- Pintura

### Recursos necesarios

- Trozo de papel
- Lienzo en blanco
- Material de pintura

40

## QUE HABLE LA MÚSICA

### Objetivos del ejercicio

- Expresar una opinión sobre una idea a través de la música

### Forma artística utilizada

- Música

### Información general

### Recursos necesarios

- Reproductor de música
- Instrumentos musicales

La música abre vías al pensamiento creativo, agudiza la capacidad de escucha y ayuda a conectar ideas diferentes. Escuchar música ilumina todo el cerebro, estimulando distintas áreas relacionadas con el estado de ánimo y la creatividad.

### Instrucciones

- Defina una idea que necesite evaluar, mejorar o seguir desarrollando
- Escriba todos los aspectos de la idea que deben evaluarse
- Pida a los participantes que piensen qué les parece cada aspecto y conecte una canción que refleje su opinión al respecto
- Escuchar la canción y luego volver a revisar el aspecto en cuestión
- Como resultado, pueden surgir nuevas perspectivas e ideas, ya que la música puede influir significativamente en la forma en que las personas ven y abordan los problemas.

### Reflexión

- ¿Qué fue lo más útil de este ejercicio?
- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Te resultó difícil relacionar tu idea con una canción o una pieza musical que reflejara lo que sientes al respecto?
- ¿Te ayudó la música a ver las cosas con más claridad?
- ¿Fuiste capaz de evaluar la eficacia de tu idea?
- ¿Has podido detectar los puntos débiles de tu idea?
- ¿Está tu idea preparada para convertirse en realidad?



## PROCESO DE DESARROLLO CREATIVO: FASE DE APLICACIÓN

## CAMPAÑA MUSICAL CREATIVA

### Objetivos del ejercicio

Durante décadas, la industria publicitaria se ha apoyado en la música, concretamente en los jingles, para transmitir los mensajes de marcas y empresas y conectar con la audiencia. Este recurso, tradicionalmente enfocado a la expresión y alabanza de productos y servicios, ha evolucionado notablemente en los últimos tiempos influido por la transformación de los hábitos de consumo, la proliferación de las redes sociales y la consolidación de las plataformas de streaming de contenidos de audio.

Estas son algunas de las razones que las agencias creativas encuentran detrás del reciente auge de las canciones publicitarias, ya sean composiciones con letras ad hoc o "covers", es decir, versiones de temas populares.

- Una campaña musical creativa puede ser muy útil para convertir una idea en realidad

### Información general

Un spot publicitario es un anuncio cuyo mensaje pretende persuadir al público objetivo (para que compre productos o servicios de una marca o para que la conozca y la siga). Tiene elementos auditivos y/o visuales distintivos de la marca, es atractivo, con mensajes fáciles de entender y memorables. Muchas veces una idea sencilla y un mensaje potente funcionan, por lo que la creatividad en el diseño es crucial.

El método a seguir se basa en la elección del tipo de anuncio publicitario que queremos utilizar: Emocional / Comparativo / Centrado en soluciones / Informativo / Transformador.

¿Necesita inspiración? Es recomendable hacer una selección de anuncios publicitarios para analizar ejemplos con diferentes formatos, mensajes e incluso presupuestos.

### Forma artística utilizada

- Música

### Recursos necesarios

- Equipo informático adecuado, junto con algunos recursos didácticos recomendados (hojas de trabajo, rotafolios, folletos).
- Durante el ejercicio, debe realizarse una simulación del personal y el equipo necesarios.
- Equipo humano: las personas que actúan, maquillan, dirigen, producen y fotografían. Además de los que editan, animan, crean la idea, escriben el guión, hacen el sonido y lo mezclan, se encargan de la locución, la iluminación, en definitiva, todos los creativos que intervienen en cada detalle del spot publicitario.
- Equipo técnico: todo el material necesario, dependiendo del formato, cámaras, reflectores, difusores, grúas, micrófonos, ordenadores para el montaje, programas de edición, etc.



## Instrucciones

Para realizar un anuncio publicitario en el marco de una campaña musical, hay que seguir los siguientes pasos:

1. Estudie a su público.
2. Establezca un objetivo principal.
3. Desarrolle una idea.
4. Haga un esquema o guión.
5. Desarrolle un guión.
6. Diseñe un guión gráfico.
7. Realice o grabe las imágenes necesarias.
8. Edite el material audiovisual y difúndalo.

Programas para hacer vídeos publicitarios gratis. Entre las mejores alternativas de software de edición de vídeo con versiones totalmente gratuitas, cabe destacar las siguientes:

- Magisto
- Hyperlapse
- FilmoraGo
- HitFilm Express
- Shotcut
- Lightworks
- Blender

## Reflexión

Los procesos creativos integrados y colaborativos dan como resultado composiciones musicales más ricas y con mayor propósito.

La música tiene un poder impresionante para comunicar y transmitir tanto emociones como cuestiones racionales. Y también genera un tono de comunicación.

La música hace que la gente te recuerde de forma positiva siempre que esté bien hecha, tenga calidad y cuente cosas interesantes, es un recurso adaptativo, porque dependiendo de la época del año en la que estás comunicando, o del formato utilizado, aporta unas cosas u otras.

La música contribuye a la construcción de un mensaje, a posicionar la marca en un determinado ámbito o a establecer relaciones con un segmento específico de público.

La música da más posibilidades que el texto. Lo bueno que tiene es que es tan variada que puedes expresar y transmitir muchas cosas de forma muy eficaz y de mil maneras. Porque la gente lo recordará más y lo relacionará con la marca.

## Referencias

<https://www.reasonwhy.es/actualidad/unisono-recuerdo-trabajar-proceso-creativo-musica-publicidad>

<https://blog.hubspot.es/marketing/crear-spots-publicitarios>

<https://www.brandreportblog.com/musica-y-publicidad-marketing-para-los-oidos/>

## MÚSICA EN LA EMPRESA

### Objetivos del ejercicio

Cuando has montado un nuevo negocio, después de muchos obstáculos y complicaciones, has conseguido el local, tienes la financiación necesaria, toda la cartelería y publicidad ya está preparada e incluso has creado un perfil en todas las redes sociales... pero acabas de abrir y notas que te falta algo: ¡Música!...

Aunque pueda parecer frívolo, la música es una parte fundamental de muchos negocios y encontrar el tipo de música adecuado es tan importante como identificar tu imagen de marca.

Aquí es donde entra en juego tu creatividad musical.

### Información general

La música es muy importante para las empresas, especialmente las de hostelería, donde contribuye a la experiencia global de los clientes y el personal. Es un recurso impactante para los locales que desean destacar entre sus competidores, captar la atención de sus clientes, mantener su reputación y crear el ambiente deseado, lo que en última instancia aumentará el tiempo de permanencia.

Es evidente que la necesidad de música de fondo es esencial, pero la gran pregunta sigue siendo: ¿cuál es el mejor camino para su empresa a la hora de elegir su música? ¿Una solución "hágalo usted mismo", como su iPhone o Spotify, o un proveedor de música especializado? El método ideal consiste en analizar algunos aspectos importantes que las empresas deben tener en cuenta a la hora de pensar en su música:

1. ¿Cuál es el principal problema que tengo con mi música?
2. ¿Cuánto control y visibilidad me gustaría tener?
3. ¿En cuántas áreas / zonas diferentes reproducir música?
4. ¿Qué grado de personalización debe tener mi música?
5. ¿Qué tipo de permisos quiero dar a mi equipo?
6. ¿De qué recursos dispongo para gestionar mi música?
7. ¿Quiero una función de programación de música?
8. ¿Con qué frecuencia actualizo mis listas de reproducción?
9. ¿Es fácil utilizar el sistema?
10. ¿Qué grado de escalabilidad necesito para mi solución musical?

### Forma artística utilizada

- Música

### Recursos necesarios

- Equipo informático adecuado, junto con algunos recursos didácticos recomendados (hojas de trabajo, rotafolios, folletos).



## Instrucciones

¿Qué tipo de música debe elegir para su negocio?

Elija la música que mejor se adapte a su público y al estilo de su negocio.

Analice los siguientes consejos para poner música en su negocio:

- Sepa qué música va a utilizar y por qué.
- Nunca ponga música al azar. No utilice las listas de reproducción de otros.
- Conozca las expectativas de sus clientes. Utilice la música que mejor se adapte a su imagen de marca.
- No deje de renovarse. No basta con tener una playlist, debe refrescar su imaginario sonoro para mantener viva su imagen de marca.

## Reflexión

La música tiene una capacidad muy convincente para crear, moldear y cambiar las emociones y los comportamientos de compra. Por lo tanto, descuidar este elemento necesario es eliminar una fuente de enorme potencial sin explotar.

La música activa al consumidor e incita a la compra, convirtiendo la acción de ir a la tienda en una experiencia superior a la de comprar por Internet. Además, fideliza a los empleados: está demostrado que la música crea un ambiente mucho más agradable y amigable para las personas que trabajan a diario en ese negocio.

Hay muchas formas estupendas de poner música, pero algunas pueden adaptarse mejor que otras al entorno de su empresa. Cuando evalúe qué solución musical es la más adecuada para su empresa, sopesa cuidadosamente el nivel de selección, control y flexibilidad que ayudará a su empresa a funcionar mejor.

## Referencias

<https://blog.retif.es/importancia-musica-negocio/>

<https://www.ambie.fm/blog/music/a-guide-to-choosing-the-right-music-solution-for-your-business/>

43

## MARKETING DE GUERRILLA

### Objetivos del ejercicio

- Promocionar una idea o un producto

El marketing de guerrilla es un campo del marketing que utiliza tácticas creativas y poco convencionales para promocionar un producto o una marca. Las marcas pueden realizar campañas de marketing de guerrilla online, offline o con una mezcla de ambas.

Las tácticas de marketing de guerrilla sorprenden al público, le hacen interactuar con la marca y provocan emociones, a veces hasta el escándalo.

### Información general

Debido a su complejidad, es difícil definir el término marketing de guerrilla. Sin embargo, se puede reconocer una campaña de marketing de guerrilla cuando se ve una. Todo lo que tiene que hacer es buscar ciertas características:

- El factor sorpresa
- Rentabilidad
- Interactividad
- Utilizado en B2C
- Provocación

Como tema complejo que es, el marketing de guerrilla puede adoptar diferentes formas. Descubramos las más populares y encontremos las diferencias.

Tipos de marketing de guerrilla:

- Marketing de emboscada
- Marketing encubierto
- Marketing de ambiente
- Marketing experiencial

### Forma artística utilizada

- Literatura

### Recursos necesarios

- Equipo informático adecuado, junto con algunos recursos didácticos recomendados (hojas de trabajo, rotafolios, folletos).



## Instrucciones

El marketing de guerrilla no sólo requiere mucha creatividad, sino también un plan de acción. He aquí seis pasos que debe dar para integrar el marketing de guerrilla en su estrategia de marketing.

Cómo organizar una campaña de marketing de guerrilla:

1. Conozca a su público
2. Establezca objetivos
3. Analice su entorno
4. Idee una técnica
5. Ejecute su plan
6. Mida los resultados

Pensar en técnicas de marketing de guerrilla puede resultar difícil. Existen varias estrategias y consejos profesionales que facilitan su proceso creativo:

- Abrir una tienda pop-up
- Utilizar carteles y pegatinas
- Dar muestras
- Ser conciso y coherente
- Centrarse en grupos más pequeños

## Reflexión

El marketing de guerrilla es una técnica de marketing no convencional que se basa principalmente en la creatividad y en entornos urbanos y cotidianos para llegar a públicos específicos y atraer su atención de una forma diferente y sin necesidad de invertir grandes cantidades de recursos. Así, alejándose del formato tradicional en el que las empresas suelen comunicar sus mensajes y apoyándose más en la recursividad y el sentido de la oportunidad, el marketing de guerrilla consigue en la mayoría de los casos impactar y atraer la atención de las personas de una forma sorprendente, inesperada y novedosa.

Llevando a cabo acciones de este tipo, cualquier emprendedor con una idea de negocio está en disposición de generar voz a voz e impactar de una forma única, siendo capaz de transmitir su mensaje con contundencia. Además, maximiza el retorno de sus campañas con una inversión baja en comparación con otras opciones publicitarias.

Hasta hace unos años, uno de los principales criterios para poner en marcha una acción relacionada con el marketing de guerrilla era que el lugar donde se llevara a cabo tuviera una gran afluencia de público para tener un mayor alcance e impactar al mayor número de personas posible. Recientemente, las nuevas tecnologías han facilitado y potenciado aún más la difusión de este tipo de iniciativas, ya que las redes sociales son herramientas que estimulan el voz a voz y ayudan a amplificar cualquier contenido.

## Referencias

<https://bienpensado.com/formas-creativas-de-lanzar-un-producto-o-servicio/>

<https://bienpensado.com/que-es-el-marketing-de-guerrilla/>

<https://sendpulse.com/support/glossary/guerrilla-marketing>

44

## MEDITACIÓN

### Objetivos del ejercicio

Es muy importante asimilar información y reorganizar la forma de ver el mundo, los objetivos y el comportamiento. Comprender una forma de ser hace que sea más fácil mantenerla cuando las cosas no funcionan exactamente como queremos. Pero tienes que cambiar tu respuesta por defecto a "acción".

- El objetivo de este ejercicio es convertirte en un Action-Taker para transformar tu idea en realidad, para poner tu idea en acción.

### Información general

No tiene sentido, ¿verdad? Estar sentado sin hacer nada dista mucho de pasar a la acción...

En realidad, la meditación es una herramienta increíblemente poderosa para pasar a la acción porque te hace consciente de que no estás actuando y te ayuda a desarrollar la creatividad.

Nuestra inacción suele deberse a que nuestra mente hiperactiva racionaliza nuestra forma de no hacer las cosas que importan.

### Instrucciones

Cómo empezar a meditar. La meditación anapana es la más fácil para empezar.

1. Siéntate. Puedes utilizar una silla, una almohada o el suelo. Siéntate con la espalda recta y mantén el vientre blando.
2. Pon un cronómetro durante 5 minutos (aumenta hasta más de 20 minutos, minuto a minuto, cada día).
3. Cierra los ojos.
4. Centra tu atención en las sensaciones que sientes en las fosas nasales externas y en el labio superior.
5. Relaja la cara. Puedes mirar hacia donde estás prestando atención.
6. Relaja tu cuerpo.
7. Respira por la nariz hacia el vientre (recuerda hacerlo suavemente).
8. Cada vez que tu mente se desvíe hacia un pensamiento, vuelve a centrar su atención en las sensaciones del labio superior y las fosas nasales externas.
9. Sé amable contigo mismo. El objetivo no es no pensar en nada, sino aumentar tu conciencia cuando piensas en cosas. Si estás sentado y meditando, entonces no estás fallando.

Ya está. Es muy sencillo. Sólo siéntate, respira y observa.

### Forma artística utilizada

- Teatro

### Recursos necesarios

- Una habitación con un ambiente relajante



## Reflexión

Las instrucciones básicas son deliberadamente poco específicas en algunos aspectos, porque de lo que se trata aquí es de no pensar demasiado.

Este ejercicio, de todos, es el más difícil porque no parece productivo.

No es posible medir el progreso ni ver que se está haciendo algo.

Pero los beneficios emocionales y físicos de la meditación pueden incluir:

- Obtener una nueva perspectiva de las situaciones estresantes
- Desarrollar habilidades para gestionar el estrés
- Aumentar el conocimiento de uno mismo
- Centrarse en el presente
- Reducir las emociones negativas
- Aumentar la imaginación y la creatividad
- Aumentar la paciencia y la tolerancia

La meditación potencia tres habilidades esenciales necesarias para la resolución creativa de problemas. En primer lugar, activa el pensamiento divergente. En segundo lugar, mejora la atención y facilita el registro de la novedad y la utilidad de las ideas. Y, por último, fomenta el coraje y la resistencia ante el escepticismo y los contratiempos, lo cual es importante porque el fracaso y los contratiempos están inextricablemente ligados a cualquier proceso de innovación.

## Referencias

The Overthinker's Guide for Taking Action: A Complete Guide

Avatar (by Kyle Eschenroeder)

<https://startupbro.com/overthinkers-guide-taking-action-complete-guide/>

45

## MEMENTO MORI

### Objetivos del ejercicio

Es muy importante asimilar información y reorganizar la forma en que uno considera el mundo, sus objetivos y su comportamiento. Comprender una forma de ser hace que sea más fácil mantenerla cuando las cosas no funcionan exactamente como queremos.

Pero tienes que cambiar tu respuesta por defecto a la "acción".

El objetivo de este ejercicio es convertirte en un Action-Taker para transformar tu idea en realidad, para poner tu idea en acción.

### Información general

Memento Mori significa en latín algo así como "Recuerda la muerte".

Es un recordatorio de que todo esto de la vida que estamos haciendo no va a ser para siempre, de hecho, está llegando rápidamente a su fin. Así que ¡manos a la obra!

Es más fácil pasar a la acción y ser más creativo si sientes la sensación de la muerte en los talones.

### Instrucciones

El objetivo básico para poner en práctica este principio es utilizarlo como un recordatorio que guíe tu pensamiento. Hay muchas formas de tener presente la muerte. He aquí algunos ejemplos:

- Recordar que puedes morir en el próximo minuto: esto es lo más básico. Si te tomas unos segundos para valorar el hecho de que podrías no tener mañana... la cosa gana enteros.
- Recurrencia eterna: ¿Qué pasaría si tuvieras que vivir esta vida una y otra vez durante toda la eternidad?
- ReSpawn: Imagina que mueres y acabas de renacer en el mundo. ¿Cómo actuarías de forma diferente?

Puedes utilizar varias técnicas de distanciamiento para ayudarte a conseguirlo. Por ejemplo, puedes utilizar técnicas de autodistorsión, como utilizar un lenguaje en segunda persona en lugar de en primera persona cuando te hagas preguntas sobre tus objetivos. Por ejemplo, puedes preguntarte "¿cómo afecta esto a tus objetivos?" en lugar de "¿cómo afecta esto a mis objetivos?".

### Forma artística utilizada

- Teatro

### Recursos necesarios

- Una habitación con un ambiente relajante



## Reflexión

Hay una segunda parte más importante: cuando meditas sobre tu muerte, no sólo cambia LO QUE HACES, también cambia la FORMA en que haces las cosas.

No se trata de YO LO por todas partes. No necesitas comprar un billete a África o París o lo que sea. Puede que no necesites dejar tu trabajo e irte de excursión por todo el país (aunque eso sería genial).

Quizá el cambio esté más en el tipo de atención que tienes con lo que estás haciendo ahora mismo. Leer esto podría ser lo último que hagas. La ducha que te das hoy podría ser lo último que haces. Todo lo que haces podría ser lo último.

Cuando recuerdas esto, tu experiencia cambia. Te vuelves más presente. Las decisiones dejan de ser tan difíciles.

Durante siglos, los artistas crearon "Memento Mori", obras de arte que recordaban la muerte a sus espectadores y que solían mostrar una calavera o un reloj de arena.

Utilizar el "Memento Mori" como recordatorio puede ser beneficioso de muchas maneras, por ejemplo, ayudándote a decidir qué objetivos quieres perseguir, incitándote a actuar a tiempo y ayudándote a relativizar tus problemas.

Utilizar el "Memento Mori" tiene varias ventajas:

- puede ayudarte a averiguar en qué objetivos quieres centrarte y qué quieres hacer.
- puede impulsarte a pasar a la acción y a evitar perder innecesariamente el valioso tiempo de que dispones.
- puede ayudarte a relativizar tus problemas.
- puede ayudarte a valorar cada momento de la vida y a sentir gratitud hacia lo que tienes.
- puede ayudarte a evitar la arrogancia, que es un rasgo que implica excesivo orgullo, confianza en uno mismo y prepotencia.

## Referencias

Guía del pensador excesivo para pasar a la acción: Una guía completa  
Avatar (por Kyle Eschenroeder)

<https://startupbros.com/overthinkers-guide-taking-action-complete-guide/>

46

## PROMETER COSAS PARA LUEGO TENER QUE CUMPLIRLAS

### Objetivos del ejercicio

El paso esencial es encontrar uno o varios "clientes", hacerles una promesa y organizarse para cumplirla. Esto te permitirá evaluar al menos dos dimensiones básicas para todo emprendedor: ¿genera valor mi propuesta, estoy suficientemente equipado? Si no es así, ¿qué me falta? ¿Infraestructura, equipamiento, socios?

### Información general

Este ejercicio ayuda a ponerse un poco de presión, que todos necesitamos, para dejar de divagar, pensar e intentar tenerlo todo listo y resuelto (cosa que nunca ocurre) y empezar a hacerlo de una vez por todas. ¿Cómo afrontar este trabajo?

Cree en ti mismo, ten ganas y convicción en lo que crees, luego pon toda tu mente y disciplina al servicio de tus ideas, ordénate, prioriza, esfuérzate, no tengas miedo al sacrificio y tu creatividad aparecerá.

En el corazón de un negocio de éxito siempre hay una promesa de marketing cumplida.

### Instrucciones

La promesa (de marketing) que debes mantener - y que tus clientes deben entender...

Piensa en las promesas de marketing que tu producto o servicio ofrece a tus consumidores:

- ¿Son promesas explícitas o implícitas?
- ¿Son emocionales, espirituales o intelectuales?
- ¿Necesitas hacer promesas grandes o pequeñas?
- ¿Generales o específicas?
- ¿Se trata de una promesa o de varias? - recomendación no solicitada: ve más despacio, una respuesta rápida puede no ser la correcta.

Definir la promesa de marketing:

- ¿Cuál es la promesa de marketing si es una consultoría estratégica?
- ¿Y si eres empresario?
- ¿Diseñador gráfico?
- ¿Un estudio de arquitectura?

Esta promesa rara vez es verbal o se basa en características. Cuidado, si la promesa es mayor que la confianza -y el riesgo percibido- depositados en tu empresa, la gente te ignorará.

### Forma artística utilizada

- Literatura

### Recursos necesarios

- Equipo informático adecuado, junto con algunos recursos didácticos recomendados (hojas de trabajo, rotafolios, folletos)



## Reflexión

Una diferencia importante entre quienes sí llevan a cabo sus ideas es que tienen la ambición necesaria, se enfocan en clientes reales, buscan redes y saben reconocer lo que hacen bien y lo que no saben hacer. En este proceso es necesario profesionalizar la idea: esto a veces no es fácil, requiere recursos y tiempo, sin embargo, es la única forma de crecer e impactar a más personas.

El marketing se construye alrededor de una promesa, lo que se conoce como la promesa de marketing: una promesa de que el resultado de tu trabajo será algo deseable, valioso y útil para tu audiencia. Y adivina qué, antes de que tus clientes sepan si el producto o servicio es lo que necesitan o quieren, muy a menudo te pagarán con su atención, confianza o dinero.

A veces esta promesa de marketing se comunica claramente al cliente, mientras que en muchos otros casos es una promesa más implícita. Una promesa de marketing implícita es más poderosa, porque es más que una mera transacción. No es un simple intercambio y no es fácil de medir. Es más poderosa porque va más allá de lo que hace todo el mundo: está relacionada con el marketing de impacto, con ese cambio positivo que pretendemos crear. Ese tipo de promesa está estrechamente vinculada al perfil de las personas que desean ese impacto, ese cambio.

## Referencias

<https://eldefinido.cl/actualidad/pais/6226/5-consejos-de-expertos-para-hacer-tus-ideas-realidad/>

<https://es.linkedin.com/pulse/la-promesa-de-marketing-que-deber%C3%ADas-cumplir-y-tus-clientes-garc%C3%ADa>

47

## ASUNCIÓN DE RIESGOS

### Objetivos del ejercicio

Los empresarios de éxito dependen de muchas habilidades a la hora de crear empresas y desarrollar nuevas ideas creativas. El trabajo duro, el acceso al capital y la suerte desempeñan un papel importante. También la asunción de riesgos. Emprender una gran empresa siempre implica cierto riesgo, por lo que merece la pena desarrollar la confianza en uno mismo y el pensamiento estratégico necesarios para asumirlos.

Las personas de éxito asumen riesgos para superar los obstáculos. Los riesgos pueden exponerle a cierto grado de peligro físico, financiero o emocional, pero pueden ser necesarios para buscar nuevas oportunidades. Los beneficios de asumir riesgos calculados pueden incluir:

1. Aumento de la confianza en uno mismo
2. Nuevas habilidades
3. Recompensas económicas

La creatividad es dura. También puede dar miedo. Y asumir riesgos creativos a la hora de poner en marcha una idea da aún más miedo. Pero esos mismos riesgos son los que pueden ayudarle a liberarse del miedo y a vivir una vida y un negocio más felices y creativos.

### Información general

Hacer una evaluación de riesgos es un buen método para conocer mejor los obstáculos a los que hay que enfrentarse antes de comprometerse con el plan de empresa. Recabar la opinión de todos es muy importante.

Si sabes que te beneficiaría asumir más riesgos inteligentes pero te encuentras paralizado por la apatía o los pensamientos negativos, hay varios consejos que te ayudarán a asumir el tipo de riesgos que pueden mejorar realmente tu idea de negocio:

1. Desarrollar un sistema de evaluación de riesgos.
2. Dejar atrás el miedo al fracaso.
3. Pensar en las ventajas del cambio.
4. Encontrar formas de asumir riesgos incrementales.
5. Buscar el asesoramiento de personas que asuman riesgos calculados.

### Forma artística utilizada

- Teatro

### Recursos necesarios

- Equipo informático adecuado, junto con algunos recursos didácticos recomendados (hojas de trabajo, rotafolios, folletos)



## Instrucciones

Lo ideal es que los riesgos creativos estén directamente correlacionados con las cosas que te dan miedo. Identifica tus miedos y piensa en los riesgos que podrías asumir para abordarlos directamente.

Analiza los siguientes ejemplos de riesgos creativos que podrías plantearte asumir:

- Asiste a un evento de networking
- Publica algo de tu trabajo en tus redes sociales
- Solicita el trabajo de tus sueños
- Crea algo sólo para ti
- Usa tu creatividad para crear algo para un amigo
- Cuando no estés de acuerdo con alguien, di lo que piensas
- Comparte tus ideas (cuando sea apropiado), aunque no estés seguro de cómo serán recibidas
- Muéstrale a un colega un borrador de tu trabajo y pídele una opinión sincera
- Prueba una nueva afición creativa que siempre has querido probar
- Ofrécete a hacer una presentación en tu próxima reunión de equipo
- Intenta cambiar tu horario para priorizar tu tiempo de trabajo creativo

Hazte estas preguntas y reflexiona sobre tus respuestas:

- ¿Qué harías si no tuvieras miedo?
- ¿Cuál es tu mayor sueño?
- ¿Qué no has intentado?

## Reflexión

El miedo afecta a tus comportamientos y pensamientos.

El miedo te frena creativamente, promueve la inacción y pone un filtro negativo en todo.

Asumir riesgos creativos te da nuevas pruebas de que tus miedos pueden no ser reales.

Asumir riesgos creativos genera confianza en tu capacidad para superar tus miedos.

Asumir riesgos creativos te obliga a enfrentarte a lo desconocido.

Superar los miedos mediante la asunción de riesgos creativos da miedo, pero el esfuerzo merece la pena. Es hora de confiar en tu lado creativo, dejar ir esos miedos y dejar que los riesgos que asumes te abran nuevas puertas de oportunidades.

Los creativos quieren triunfar, como cualquier otro grupo de personas. La mayoría de los profesionales creativos han probado muchas cosas diferentes para mejorar su creatividad, sus procesos de trabajo, el desarrollo de sus objetivos, etcétera. Es fácil desanimarse cuando intentas algo que no funciona, pero quizá no has asumido el riesgo que merece la recompensa. Prueba un método que no hayas probado antes (algo que te asuste) y a ver qué ocurre.

## Referencias

<https://www.masterclass.com/articles/how-to-take-risks>

<https://design.org/overcoming-fears-through-creative-risk-taking/>

48

## TRABAJAR CON OTROS (TRABAJO EN EQUIPO)

### Objetivos del ejercicio

Ningún genio ha triunfado sin la ayuda de otros, y cualquier emprendedor puede firmar ante notario que la ayuda, colaboración y asociación con otros ha sido clave para el éxito de su proyecto.

No se trata de ser listo, sino de saber coordinarse con los demás y que la mayor habilidad reside en saber seducir a esos otros para que se unan a ti como socios, inversores, redes o clientes.

Inspirar es más poderoso que convencer cuando quieres poner en marcha tu idea.

### Información general

Tenemos que mezclarnos más. Tenemos que salir de nuestras zonas de confort y compartir con personas de diferentes orígenes, diferentes disciplinas y diferentes puntos de vista. Esto genera riqueza humana, un elemento clave para crear valor y espíritu empresarial.

El trabajo en equipo son las cualidades, habilidades y procesos de trabajar bien con una o más personas para lograr un objetivo común. El trabajo en equipo en el lugar de trabajo es la capacidad de un grupo para colaborar eficazmente, comunicarse bien, definir funciones y liderazgo, compartir recursos y escucharse activamente.

El trabajo en equipo colaborativo puede fomentar la innovación, aumentar la satisfacción laboral, encontrar soluciones creativas para resolver problemas y desarrollar excelentes aptitudes interpersonales, algo esencial cuando alguien quiere poner en práctica una idea.

La resolución de problemas en grupo implica una reunión de profesionales que se dedican a abordar una cuestión específica. Aprender a organizar una sesión de resolución de problemas en grupo es beneficioso para

### Instrucciones

¿Ha intentado alguna vez que un grupo de personas se ponga de acuerdo sobre una respuesta a un problema? Es casi imposible. Sin embargo, hay enfoques positivos para este problema que cualquiera puede emplear con un mínimo de formación y revisión.

Esquema del proceso de resolución de problemas en grupo:

1. DEFINIR EL PROBLEMA

### Forma artística utilizada

- Teatro

### Recursos necesarios

- Una variedad de fuentes para llegar a métodos satisfactorios para resolver un problema específico, como recursos web, libros, artículos, blogs, estadísticas e informes de noticias.
- Hoja de planificación de acciones

Proporcione la historia relevante para el problema. Haga una comparación: ¿cómo son las cosas ahora frente a cómo le gustaría que fueran? ¿Desde cuándo existe el problema? ¿Con qué frecuencia se produce? ¿A quién afecta el problema?

## 2. DETERMINAR LAS CAUSAS

Buscar la causa del desfase entre el presente (lo que hay ahora) y el estado o la resolución deseados (en el futuro).

## 3. DESARROLLAR ENFOQUES ALTERNATIVOS

Lluvia de ideas. (Escriba exactamente lo que se dice. Captar palabras concretas puede ser poderoso.) Haga una lista de tantas soluciones posibles como pueda. NO juzgue la corrección o la viabilidad.

## 4. EVALUAR LAS CONSECUENCIAS

Pregunte qué posibles resultados puede tener cada alternativa. ¿A quién afecta? ¿Quién paga? ¿Hay retos incontrolables?

## 5. DESARROLLAR PLANES DE ACCIÓN

Identifique cómo quiere que sea el éxito. Utilice una hoja de planificación de acciones para elegir alternativas viables que sean aceptables para el grupo.

## Reflexión

Consejos para la resolución de problemas en grupo. Considere la posibilidad de utilizar estos consejos y estrategias para llevar a cabo con éxito una sesión de resolución de problemas en grupo:

- Identifique a un líder que tenga la responsabilidad de reunir al grupo, fomentar la participación y crear una agenda.
- Involucre a las personas adecuadas, incluido todo el personal pertinente.
- Fomente la participación obligando a asistir a la reunión de brainstorming y asegurándose de que todos se sientan cómodos compartiendo sus ideas.
- Conceda tiempo para la preparación, permitiendo que los miembros del grupo acudan a la reunión bien informados.
- Elabore un orden del día, que ayude a mantener a los miembros centrados y ayude al líder a guiar al equipo a través de una sesión de resolución de problemas.
- Escuche a todos los miembros, dándoles la oportunidad de compartir sus ideas.

Los resultados son especialmente eficaces cuando se recurre a un facilitador neutral y cualificado. Un facilitador puede provenir de dentro del grupo, pero corre el riesgo de introducir influencias y sugerencias. El mejor de los casos es el de un facilitador que comprenda al grupo, entienda el problema y no tenga un interés directo en la solución. El papel del facilitador es ayudar al grupo a actuar con mayor eficacia.

En cualquier proceso de resolución de problemas, definir el problema puede ser el paso más importante, pero probablemente el más difícil. Esto obliga al grupo a reconocer colectivamente el alcance del problema y la necesidad de idear una solución. Sin embargo, si se facilita al grupo el proceso de resolución de un problema y se consigue desarrollar un plan de acción, pero no se aplica el plan, todos los esfuerzos son en vano.

## Referencias

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/teamwork-and-collaboration>

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/group-problem-solving>

<https://ohioline.osu.edu/factsheet/CDFS-1572>

## ADAPTARSE AL CAMBIO

### Objetivos del ejercicio

Estar dispuesto a modificar un producto o un servicio es una decisión muy importante que a veces hay que tomar. Y hay que hacerlo con creatividad.

A la hora de transformar la idea en un "objeto" concreto, hay que ser humilde y, sobre todo, flexible. Recordar que se trata de resolver el problema, por lo tanto, saber abandonar el producto original y modificarlo si no está consiguiendo el objetivo.

Es importante considerar que a veces, por enamorarnos de la idea o del producto, terminamos realizando emprendimientos que no generan bienestar y que sólo son una extensión de nuestro ego.

Este proceso de modificación es inevitable, pero fructífero sin excepciones. No todas las ideas tienen que terminar en un emprendimiento, ya que algunas de ellas derivan en políticas públicas, movimientos sociales o innovaciones dentro de una

### Forma artística utilizada

- Literatura

### Recursos necesarios

- Equipo informático adecuado, junto con algunos recursos didácticos recomendados (hojas de trabajo, rotafolios, folletos)

### Información general

La adaptación de un servicio o producto es el proceso mediante el cual se modifica un servicio o producto para que sea acogido por clientes o mercados diferentes. Un método para adoptar una buena estrategia de adaptación consiste en analizar los 4 factores más influyentes: factores culturales, desarrollo del mercado, competencia y legislación.

- Investigación sobre el cliente: Es aconsejable basar la estrategia de adaptación del servicio o producto en las necesidades del cliente.
- Estudio de mercado: para tener éxito, hay que investigar sobre los mercados que nos interesan y su impacto potencial en nuestra actividad, en términos de tiempo y coste de adaptación.
- Competencia: analizando las especificaciones de los servicios o productos de nuestros competidores, podemos identificar áreas de mejora en los nuestros.
- Prioridades: antes de priorizar la adaptación del servicio o producto, es necesario estudiar las necesidades del cliente y mercado objetivo, en relación con el coste de desarrollar la adaptación y hacer una previsión del retorno que se obtendrá tras la inversión realizada.



## Instrucciones

A la hora de decidir si modificar o no una idea de negocio ya existente, nunca hay que improvisar. Pero la creatividad es un factor importante. Por lo tanto, una estrategia de modificación de un producto o servicio debe ser cuidadosa y estar bien pensada. Hay que tener en cuenta varios puntos antes de llevarla a cabo:

1. En primer lugar, el propio producto o servicio debe ser modificable.
2. Tener un objetivo claro para la modificación. Parece demasiado obvio, pero una modificación no debe hacerse porque sí.
3. Hay que tener en cuenta todo lo que concierne a nuestros clientes, que son los que evaluarán si la modificación es realmente buena o mala.
4. Las necesidades y los hábitos de consumo son los principales aspectos a tener en cuenta.
5. Por supuesto, hay que tener en cuenta que el consumidor percibe la modificación y lo buena que será para él.
6. Una vez aplicada la modificación, hay que hacer un seguimiento del impacto y los efectos de la modificación en los consumidores.

## Reflexión

Aunque a todos nos gusta permanecer en la zona de confort, la modificación de un servicio o producto es un mal necesario.

Una estrategia de modificación de un servicio o producto tiene por objeto adaptarlo a los consumidores y/o a la rentabilidad. Estas modificaciones pueden ser de usabilidad, apariencia, calidad, imagen o características.

Los consumidores evolucionan constantemente, sus preferencias y hábitos de compra cambian a diario. Por lo tanto, si no tiene una buena estrategia de modificación, tarde o temprano su servicio o producto se quedará obsoleto.

## Referencias

<https://pymesworld.com/modificacion-productos-estrategia/>

<http://emprededorglobal.info/adaptacion-de-producto-a-nuevos-mercados/>

## COMPARTIR LA IDEA

### Objetivos del ejercicio

Contra todo pronóstico, esa buena idea que creemos que puede cambiarlo todo nunca debe mantenerse en secreto, ni siquiera entre un par de amigos. Hay que contársela a mucha gente. Es el primer paso para comprobar hasta qué punto es factible ponerla en marcha, sobre todo si hablas con personas entendidas que puedan darte una opinión sensata. Al contar lo que quieres hacer, nadie te copia, mucha gente te ayuda, y además te compromete públicamente a hacerlo. Hay que cultivar relaciones a largo plazo, no caer en la tentación de la venta rápida y exitista.

Para transformar una idea en un proyecto real hay que empezar por compartirla, discutirla y analizarla con otros expertos en la materia, tres pasos clave.

### Información general

Una de las principales formas de compartir tu idea es crear un blog sobre ella. Con un blog, puedes centrarte o abarcar tanto como quieras a la hora de compartir ideas.

Escribir un blog es una gran herramienta para compartir tus ideas con los demás. Puedes conectar con personas que conoces a través de la escritura, así como con un público más amplio.

Una entrada de blog es cualquier artículo, noticia o guía que se publica en la sección de blogs de un sitio web.

Una entrada de blog suele abarcar un tema o consulta concretos, tener entre 600 y 2.000 palabras y contener otros tipos de medios como imágenes, vídeos, infografías y gráficos interactivos.

### Instrucciones

Para empezar a hacer entradas para un blog - tiene que aprender cómo empezar uno, siguiendo los siguientes pasos:

1. Comprenda a su público.
2. Conozca a su competencia.
3. Determine los temas que va a tratar.
4. Identifique su punto de vista único.
5. Ponga nombre a su blog.
6. Cree el dominio de su blog.
7. Elija un CMS y configure su blog.
8. Personalice el aspecto de su blog.
9. Escriba su primera entrada.

### Forma artística utilizada

- Literatura

### Recursos necesarios

- Equipo informático adecuado, junto con algunos recursos recomendados para blogs (plataforma, alojamiento, herramientas para diseño gráfico, para marketing por correo electrónico, para gestión de redes sociales y para productividad y gestión de equipos)

Cómo escribir una entrada de blog:

1. Utilice lo que sabe sobre su público.
2. Extraiga información de su estrategia de contenidos o de los temas que haya tratado en la lluvia de ideas.
3. Identifique lo que falta en el discurso existente.
4. Elija qué tipo de entrada de blog está escribiendo.
5. Genere unos cuantos títulos diferentes y elija el mejor.
6. Cree su esquema y designe H2 y H3 ricos en palabras clave.
7. Escriba la entrada de su blog.
8. Corrija su entrada.
9. Añada imágenes y otros elementos multimedia para apoyar sus ideas.
10. Suba su post a su CMS.
11. Determine una ruta de conversión (lo que quiere que su audiencia haga a continuación).
12. Añada llamadas a la acción para guiar a su audiencia a actuar.

Enlace a otras entradas de blog relevantes dentro de su contenido:

1. Optimice el SEO en la página.
2. Publique y promocióne la entrada del blog.
3. Siga el rendimiento de la entrada del blog a lo largo del tiempo.

## Reflexión

Para tener éxito como bloguero sólo hay un requisito: pasión por el tema o la idea.

Una de las ideas erróneas sobre la creación de un blog es que hay que ser un gran escritor para tener éxito. Nada más lejos de la realidad. La gente lee blogs para tener una perspectiva personal de las cosas, así que la mayoría de los blogueros escriben en un estilo muy informal y conversacional.

En el fondo, los blogs consisten en compartir tus conocimientos con el mundo. Escribir sobre temas que te apasionan facilita mucho el proceso de crear un blog de éxito. Siempre que escribas sobre temas que te interesen de verdad, tu pasión brillará y mantendrás el interés de tus visitantes.

Las ventajas de escribir en un blog son las siguientes:

- Comparte tu idea. Un blog te permite tener voz y hacerte oír. Puedes compartir tu idea con el mundo entero si así lo deseas. Una de las formas más comunes de utilizar un blog es como un diario en el que el bloguero escribe sobre sus experiencias diarias para que sus amigos, familiares y otras personas puedan ser partícipes de su vida.
- Reconocimiento para ti o tu empresa. No, probablemente no tendrás paparazzi siguiéndote a todas partes por tu último post. Pero un blog de éxito convierte tu idea en realidad y puede darte un gran reconocimiento en tu campo. Muchos blogueros son conocidos como expertos sólo por sus blogs, y algunos incluso han conseguido contratos para libros y películas gracias a ellos.
- Encontrar una comunidad. En el fondo, los blogs son interactivos. Escribes un post y la gente lo comenta. Es una buena forma de conectar con personas interesadas en lo mismo que tú. Escribir un blog te permite enseñar a esas personas basándote en tu experiencia y te da la oportunidad de aprender también de tus lectores.

También puedes probar otros tipos de redes sociales, como sitios de redes, sitios de microblogging o sitios de vídeo.

## Referencias

<https://eldefinido.cl/actualidad/pais/6226/5-consejos-de-expertos-para-hacer-tus-ideas-realidad/>

<https://blog.hubspot.com/marketing/how-to-start-a-blog>

<https://www.theblogstarter.com/>

# SOCIOS DEL PROYECTO



[www.sih.lt](http://www.sih.lt)



[www.smashingtimes.ie](http://www.smashingtimes.ie)



[www.ifescoop.eu](http://www.ifescoop.eu)



[www.euroed.eu](http://www.euroed.eu)



[www.kutu-bg.eu](http://www.kutu-bg.eu)



Las portadas del documento incluyen una imagen de la obra "Music me", del artista australiano Ashvin Harrison.  
Elementos gráficos utilizados [www.vecteezy.com](http://www.vecteezy.com)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo del contenido que refleja únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable de ningún uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.