

BARAJAS DE IDEAS Manual

Herramientas para dinamizar la creatividad

ISMAEL PANTALEÓN





Autor: Ismael Pantaleón

Diseño y maquetación: Esther Otto

Edición y corrección: Patricia Garcés

Imágenes: Shutterstock.com

Los textos están bajo licencia Creative Commons.

Las imágenes sujetas a la licencia de Shutterstock.



Ismael Pantaleón

La enseñanza y la dinamización de grupos han sido dos de los ejes sobre los que ha girado mi carrera profesional desde sus inicios. En todo ese proceso, la creatividad siempre ha estado presente como un elemento aglutinador que da sentido y enriquece el valor de las experiencias.

Es a partir del año 2000 cuando la creatividad y su desarrollo, se convierten en el centro de todo mi trabajo. Desde entonces, comencé a estudiarla y a desarrollar mi propia capacidad creativa de forma consciente, para poder aplicarla después al trabajo con otras personas.

En el camino de descubrir la creatividad, he tenido la suerte de poder formar parte durante muchos de esos años del equipo de Neuronilla.com donde crecí como profesional, compartiendo experiencias con algunas de las personas más relevantes de la creatividad en España.

En el año 2012 empieza a gestarse, después de otros proyectos personales, Ideas Infinitas, mi apuesta por consolidar un método para que las personas, los equipos y las organizaciones utilicen su creatividad como un medio para afrontar la innovación y los procesos de cambio.

Te presento, con toda mi ilusión, este material práctico que recoge mi experiencia desarrollando la creatividad de las personas y de los equipos, para aplicarla en la búsqueda de la innovación.

Espero que te sea útil.

Ismael Pantaleón

Agradecimientos

Este proyecto no hubiera sido posible sin la ayuda inestimable de muchas personas que me han apoyado en todo el proceso. Sé que no alcanzaré a agradecerles a todas en esta página, pero quiero empezar por algunas de ellas:

Gracias a María José, por creer en mí, por estar siempre, por navegar a mi lado sin temer a las tormentas.

Gracias a Esther por haber dado forma y sentido a todo este proyecto poniendo en él todo su talento con una generosidad infinita.

Gracias a Susana y a Fernando, que son parte imborrable de Ideas Infinitas, por ayudarme a darle un impulso al manual, cuando necesitaba volver a despegar.

Gracias a Patricia por cuidar tan bien de los detalles.

Gracias a Miguel por recordarme que tenía que escribir esta página de agradecimiento.

Gracias a María por enseñarme que puedo escribir los libros que me de la gana y por ser la primera en confiar en las barajas para incluirlas en sus proyectos.

Gracias a David y a Juan por enseñarme la creatividad de forma tan generosa y por la oportunidad de construir juntos algo tan hermoso como la metacreatividad.

Gracias a Ismael, Raúl y Quique por todos los momentos compartidos, por aprender juntos a enseñar mejor y por una amistad tan bonita.

Gracias a las personas que se ofrecieron, de forma desinteresada, a probar los primeros prototipos: Cristina de Oxfam Intermon, Yolanda y Carlos de Indra, Juanjo, Isra y Conce de Almanatura, Txus y Javier del Ayuntamiento de Vitoria.

Gracias a todas las personas con las que he compartido y comparto sesiones de creatividad y que con su experiencia ayudan cada día a hacer mejor este proyecto.

Índice

INTRODUCCIÓN	7
CLIMA	11
1. El primer recuerdo.....	13
2. Mi filosofía.....	15
3. El origen de las cosas.....	17
4. El día después	19
5. Relámpago.....	21
6. ¿A quién pertenecen?	23
7. Dibuja tus vacaciones.....	25
8. Jeroglífico.....	27
9. ¿Qué ves aquí?	29
10. Completa el dibujo	31
11. Una historia de 10	33
12. Una cosa más.....	35
13. Qué pensamos de.....	37
14. Solitario	39
15. Argumento sangriento	41
16. El invento del año.....	43
17. La señal	45
18. El oráculo.....	47
19. Me gustaría ver.....	49
20. Una dentro de la otra	51
ENTRENAMIENTO	53
21. Mundos paralelos.....	55
22. Tres en raya	57
23. Dentro de casa	59
24. Los puentes	61
25. Es evidente	63
26. Para otros usos.....	65

27. Una parte del todo.....	67
28. Mejora el invento.....	69
29. Mirada rayada.....	71
30. La pregunta adecuada.....	73
31. Migas de pan.....	75
32. Un as en la manga.....	77
33. Cada oveja con su pareja.....	79
34. La carta más alta.....	81
35. Olimpiadas.....	83
36. El logotipo.....	87
37. Hazle un hueco.....	89
38. La isla desierta.....	91
39. Organización secreta.....	93
40. La conferencia.....	97
GENERACIÓN DE IDEAS.....	101
41. Ponlo en tu problema.....	103
42. Míralo de este modo.....	105
43. Pesca ideas.....	107
44. Si fuera.....	109
45. Azar.....	111
46. Analogías.....	113
47. 4 x 4.....	115
48. La máquina.....	117
49. El lienzo.....	121
50. Póquer de ideas.....	125

Introducción

La creatividad de las personas, puesta al servicio de los objetivos de un equipo, es un recurso valioso para cualquier organización. Lamentablemente, la cultura imperante en las organizaciones, la inercia con la que se aborda el trabajo diario y las ideas preconcebidas sobre el funcionamiento del proceso creativo minan las oportunidades para aprovechar todo este potencial.

El objetivo de este manual es facilitar a las personas responsables de dinamizar procesos de generación de ideas en grupo herramientas que permitan movilizar el potencial creativo de su equipo.

Las dinámicas y recursos contenidos en este manual son el resultado de catorce años de experiencia dinamizando procesos de creatividad grupal y acompañando equipos en la búsqueda de alternativas creativas centradas en sus objetivos estratégicos.

Este manual está dirigido a personas que dinamizan equipos de trabajo y a formadores y formadoras que trabajan en el ámbito de la creatividad y la innovación o que quieren incorporar nuevas herramientas a su práctica docente.

Hemos creado un recurso que busca aportar dinámicas útiles para facilitar la creatividad grupal y, al mismo tiempo, materiales atractivos y motivadores que mejoren la experiencia de las personas participantes y generen un clima inspirador.

Esperamos que os resulten valiosos y contribuyan a potenciar el alto rendimiento creativo de vuestros equipos.

Qué vas a encontrar

En este manual vas a encontrar 50 dinámicas para potenciar la creatividad grupal. Cada una de ellas está acompañada de una descripción de su funcionamiento, un ejemplo de uso y una variación para ilustrar cómo aprovechar su potencial en otro contexto, invitando con ello a cada persona a generar sus propias herramientas.

Las dinámicas están organizadas en tres secciones basadas en nuestra experiencia con grupos: Clima, Entrenamiento y Generación de ideas. Esta división pretende dar respuesta a las necesidades de los grupos y se centran en crear el clima adecuado, proveer del entrenamiento necesario para que las personas puedan hacer uso de su potencial creativo y, por último, aportar herramientas para aplicar la creatividad a la búsqueda de alternativas reales.

Clima. Dinámicas para crear un entorno adecuado para la generación de ideas.

Entrenamiento. Dinámicas para afianzar las habilidades necesarias para aplicar la creatividad de forma fluida individualmente o en grupo.

Generación de ideas. Dinámicas para buscar ideas de forma deliberada.



Cómo utilizar este manual

Este manual está pensado para ayudarte a diseñar tus sesiones de generación de ideas en grupo o para completar la dinamización de tus sesiones de formación.

Antes de diseñar tu sesión de generación de ideas con las dinámicas del manual, es recomendable que hagas un diagnóstico del momento en el que está el grupo con el que quieres trabajar.

Si el grupo acaba de conocerse y no tiene un buen nivel de confianza, será recomendable comenzar el proceso por dinámicas de clima que fortalezcan la relación de las personas participantes y te ayuden a construir un clima cálido y seguro para generar ideas.

Si el grupo se conoce, tiene confianza y una buena motivación hacia la tarea, nos faltará saber si tiene experiencia trabajando en grupo y aplicando su creatividad a la búsqueda de alternativas. Es posible que el grupo se lleve muy bien, pero si no han puesto en práctica su creatividad juntos, siendo capaces de posponer el juicio, de presentar sus ideas absurdas, de jugar con metáforas visuales, de crear analogías, etc., es muy difícil que puedan darse permiso para llegar a ideas verdaderamente novedosas.

En esta situación te recomendamos que utilices dinámicas de entrenamiento que aporten al grupo las habilidades para aplicar el pensamiento creativo a situaciones reales.

Por último, si tienes un grupo cohesionado y entrenado, podrás dedicar toda la sesión a las dinámicas que están enfocadas directamente a generar ideas sobre objetivos y retos reales.

Recuerda que una sesión de generación de ideas va a ser más productiva si tienes en cuenta todos estos aspectos que hemos mencionado. Por eso, en muchas de las sesiones tendrás que introducir dinámicas de los tres niveles para conseguir que tu grupo dé lo mejor de sí a la hora de utilizar su creatividad.

En cualquiera de los casos, te recomendamos que antes de poner en marcha una dinámica te familiarices con ella, practicando en solitario o con un pequeño grupo de confianza. Esto te aportará soltura y confianza a la hora de explicarla a un grupo y además, a partir de tu experiencia, podrás compartir con el grupo tus propios ejemplos.

Esperamos que este manual te resulte valioso y contribuya al éxito de tus proyectos y los de los equipos con los que trabajas. Desde Ideas Infinitas hemos puesto todo nuestro interés y nuestra ilusión en crear un material que te ayude a hacerlo posible. Muchas gracias por tu confianza.

BARAJAS DE IDEAS. Manual.

CLIMA

1. El primer recuerdo



Sinopsis

El juego consiste en recordar la primera imagen asociada a un objeto.

Objetivos

Facilitar la relación y el conocimiento entre las personas que componen el grupo.

Desarrollo

- > Entrega una carta a cada persona.
- > Da un minuto para que evoquen el primer recuerdo que tienen ligado a la imagen de la carta.
- > Después, el grupo camina por la sala de forma aleatoria.
- > Cuando lo indiques, cada persona busca una pareja y se cuentan el recuerdo mutuamente.
- > Repite el proceso las veces que consideres.

1. El primer recuerdo

Ejemplo

Esta carta me evoca las tardes de mi infancia, después de merendar, cuando jugaba con un teléfono similar, pero de un color verde horrible. Me encantaba marcar diferentes números, introducir el dedo en la rueda, llevarlo hasta el final y verlo girar mientras escuchaba el sonido característico del dial.



Variaciones

Versión para que las personas se relacionen en pequeños grupos.

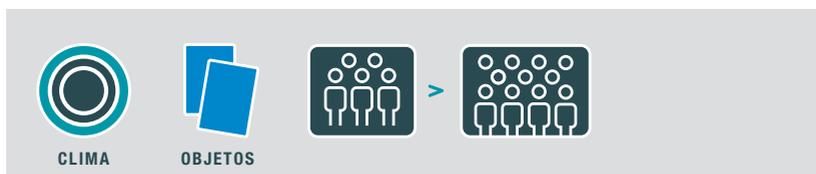
- > En lugar de entregar una carta a cada persona, reparte por la sala, en las mesas, las sillas o en el suelo, montones de cinco o seis cartas.
- > Después pide a todo el grupo que camine por la sala revisándolas y que cada persona se pare en la carta que le evoque el recuerdo más vívido o emocionante.
- > Cuando todo el mundo haya elegido su carta, se habrán formado cinco o seis grupos.
- > Concédeles diez minutos para que, en grupo, cada persona cuente los recuerdos que le evoca el objeto que ha elegido.

Observaciones

Al finalizar se habrá creado un clima entrañable e íntimo, en el que las personas han tenido ocasión de recrear su recuerdo varias veces, haciéndolo crecer, y habrán conocido una parte íntima de los compañeros/as con los que hayan compartido su memoria.

La variante del juego te permite también crear equipos para una dinámica posterior. Solo tendrás que recordarles que trabajarán con el grupo con el que han compartido recuerdos.

2. Mi filosofía



Sinopsis

La dinámica consiste en hacer un concurso de debate entre “escuelas filosóficas”.

Objetivos

Disfrutar de la improvisación y practicar la habilidad para comunicar y defender las ideas de cada uno.

Desarrollo

- > Crea pequeños grupos y entrégales dos cartas a cada uno.
- > Una vez que todos los equipos tengan sus cartas, indícales que tienen que reflexionar sobre un mismo tema. Puede ser la vida, el amor, el deseo, la religión, la envidia, la justicia o cualquier otro que se te ocurra.
- > Indica qué grupos se posicionarán en positivo y en negativo sobre el tema elegido.
- > Concede a los grupos cinco minutos para que, inspirándose en los objetos de las cartas que les has entregado, elaboren sus argumentos a favor o en contra, según les haya tocado. También deben elegir a su jefe de escuela, que les representará en el debate.
- > Pasado ese tiempo inicia el debate concediendo a cada ponente una intervención de treinta segundos. El juego puede terminar, por ejemplo, después de tres rondas.
- > El resto del grupo puede ejercer de jurado y utilizar *gomets* para mostrar su puntuación.
- > Si tienes varias jornadas o tiempo libre, puedes crear una “liga filosófica” en la que todos los grupos argumenten contra todos.

2. Mi filosofía

Ejemplo

Tomemos como tema de debate *la vida* y asumamos que estamos en el grupo que tiene que defender una visión positiva.

- > Butaca: es cómoda, sirve para sentarse o para disfrutar de un espectáculo, puede ser numerada, etc.
- > Reloj de arena: es frágil, antiguo, muestra el paso del tiempo, transparente, etc.

Nuestros argumentos pueden ir en la línea de considerar la vida como un gran espectáculo que hay que vivir con intensidad porque es algo frágil y muy breve, como también lo es el paso del tiempo en un reloj de arena.



Al final del debate podemos compartir nuestra máxima que será: *La vida es un espectáculo muy corto.*

Variaciones

- > Entrega a cada persona dos cartas de objetos y concede dos minutos para que piensen una máxima filosófica sobre un tema que elijan, partiendo de los objetos que aparecen en las cartas.
- > Pasado ese tiempo, pide a cada persona que comparta con el grupo las cartas elegidas y su frase filosófica.

Observaciones

Concede permiso al grupo para trabajar desde el humor y el absurdo.

Si el grupo lo considera oportuno, permite que tengan varios representantes o incluso que se repartan los turnos. El debate puede terminar pidiendo a cada grupo que, usando la variación de esta dinámica, en un minuto elaboren una máxima que resuma sus opiniones.

3. El origen de las cosas



Sinopsis

Con esta dinámica se inventará el origen de las cosas, con el mayor grado de detalle posible.

Objetivos

Disfrutar dándose permiso para construir argumentos absurdos.
 Crear complicidad entre las personas participantes a través del humor.

Desarrollo

- > Divide a las personas participantes en grupos de 5 o 6 personas.
- > Entrega una carta al azar a cada una.
- > Concede un minuto para que cada persona cree su historia.
- > Por turnos, cada una cuenta a las personas de su grupo, con "pelos y señales", cómo fue la invención y posterior desarrollo de ese objeto. Cada participante dispone de un minuto para contar la historia que ha creado.
- > El juego puede continuar cuando cada grupo elige la historia que más le haya gustado y, durante cinco minutos, la mejora con las propuestas de todos los miembros. Después, se hace una presentación de tres minutos al grupo general.

3. El origen de las cosas

Ejemplo

La historia puede ser la siguiente:

La regadera, tal y como la conocemos, tiene su origen en los jardines colgantes de Babilonia. Hasta aquel momento las plantas ornamentales eran regadas con toscos cuencos de madera tallada, que eran usados también para dar de beber a los animales.

Las necesidades hídricas de tan vastos y tupidos jardines hizo necesario el invento de un nuevo aparato que permitiera optimizar el riego.

Las primeras regaderas, herederas de los cuencos anteriormente citados, estaban fabricadas en madera, pero poco después el barro cocido ocupó su lugar y permitió formas mucho más estilizadas y fáciles de almacenar.

El paso de la cerámica al metal no se daría hasta la Edad Media, cuando Sir Arthur de Makenzie viajó a las cruzadas acompañado por sus inseparables macetas de azuleos. Debido a los rigores del viaje y al riesgo de rotura no podían ser regadas con regaderas cerámicas, por lo que el propio Sir Arthur encargó a sus herreros la construcción de una versión metálica muy parecida al modelo usado en nuestros días.



Variaciones

Este puede ser un juego útil para, en un grupo grande, exponer a las personas a la tensión de crear en directo y al fracaso de un modo divertido.

- > Pide a una persona voluntaria que salga al centro de la sala y a una mano inocente que saque una carta de la baraja.
- > La persona voluntaria tiene un minuto para pensar una presentación sobre el objeto que aparece en la carta.
- > A continuación, tendrá dos minutos para presentar la historia que ha creado sobre el objeto.

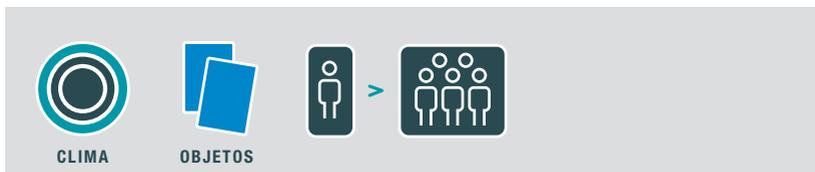
Como en dinámicas similares, si la presentación es del agrado del público, puede aplaudir, pero si no ha convencido, el auditorio también es libre de abuchear.

Observaciones

Este ejercicio permite a las personas ser todo lo absurdas que quieran.

Puede parecer un ejercicio duro que busca el linchamiento de los participantes. Sin embargo es una oportunidad estupenda para que cada persona pueda vivir la realidad del fracaso en un entorno controlado. Como dinamizador/a del proceso, asegúrate de que has creado un entorno de confianza donde todo el mundo exprese su opinión (abucheos o aplausos) desde el cariño.

4. El día después



Sinopsis

Este ejercicio pretende ponerse en la situación de argumentar la elección de un objeto en una situación límite.

Objetivos

Valorar las posibilidades de una situación, rastreando en cada caso los pros y los contras.

Analizar ideas y hacer crecer sus posibilidades a través de la comparación con otro concepto o estímulo.

Desarrollo

- > Forma grupos de 5 personas.
- > Cada grupo coloca sobre la mesa siete cartas.
- > Pide al grupo que se ponga en la siguiente situación: Después de una gran catástrofe, afrontamos un futuro incierto. La sociedad vive un estado de anarquía absoluta y escasean los recursos. Estás solo/a y solamente puedes optar por un objeto. El objetivo del juego es justificar tu elección.
- > Durante un minuto cada persona piensa en silencio con qué carta se quedaría.
- > Después, durante cinco minutos, el equipo comparte sus ideas. Por último, se hace una segunda elección para ver si alguien ha cambiado su decisión después de escuchar los argumentos de los y las compañeros/as.

4. El día después

Ejemplo

Con los guantes podría defenderme de los ataques de personas violentas. También me podría servir de almohada o como contenedor de líquidos.

Pero me quedo con el carrito. Su capacidad para transportar peso me puede ser de gran ayuda para lo que pueda encontrar en el camino. Además, con la tela de la capota podría construir una visera para el sol y con algunas de las barras de metal un arma para defenderme o alguna herramienta.



Variaciones

En esta ocasión, dentro de los grupos pueden hacerse dos equipos de 2 o 3 participantes. El objetivo es que cada subgrupo defienda una idea.

- > Se divide el pequeño grupo en dos.
- > Se da una carta al azar a cada subgrupo.
- > Tienen dos minutos para argumentar por qué su carta es la mejor para una situación extrema.
- > Después, durante cinco minutos los dos subgrupos defienden sus ideas en un debate.

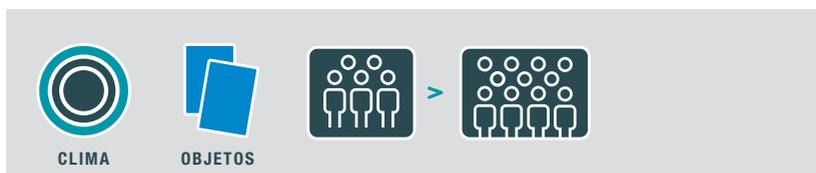
Observaciones

Se puede extremar el argumento de la justificación todo lo que sea necesario.

Incide en la importancia de no cambiar el objeto, por muy difícil que les resulte tomar una decisión. Lo importante no son las decisiones, sino las asociaciones que son capaces de hacer.

Por otro lado, desde la organización del juego podemos establecer también que solo sean tenidas en cuenta las opciones realistas. El juego puede orientarse a que las personas hagan el esfuerzo de "tocar tierra" con opciones realistas, o puede ser algo muy abierto que les permita familiarizarse con el absurdo, dándose permiso para ser todo lo imaginativos/a que se quiera.

5. Relámpago



Sinopsis

Versión del juego del pañuelo centrado en la creatividad inmediata.

Objetivos

Fomentar la cohesión del grupo y la motivación de las personas participantes a través del juego.

Desarrollo

- > Divide al grupo en dos equipos. Pídeles que se sitúen en extremos opuestos de la sala y que cada equipo numere a sus integrantes en voz baja.
- > Sitúate en el centro de la sala con la baraja de objetos en la mano. Elige una carta y dale la vuelta sin que los grupos la vean.
- > A continuación, di un número. Las personas que tienen ese número asignado en cada grupo corren hacia el centro para ver la carta.
- > Tienen que ser la primera persona en decir, en voz alta, un uso de ese objeto diferente a sus funciones habituales. La persona que dice su idea primero vuelve a su grupo y la que no ha sido tan rápida es eliminada.
- > Como en el juego del pañuelo, gana el equipo que antes elimine a todos los componentes del equipo contrario.

5. Relámpago

Ejemplo

Sirve para escurrir la pasta,
para sacudir alfombras o
para rayar queso.



Variaciones

Con grupos numerosos podemos hacer una versión del juego con cuatro o seis equipos. En este caso no ganará el equipo que elimine antes al otro, sino el que acumule más puntos.

- > Cada vez que una persona sea la primera en decir el nuevo uso, se lleva la carta que ha usado, lo que servirá de contador de puntos.
- > Cuando un equipo tenga cinco puntos, la partida termina y entran a jugar otros equipos. Si son muchos, puedes organizar una especie de liga entre ellos.

Observaciones

Este sencillo juego permite también trabajar la tolerancia a la frustración, porque da la oportunidad a las personas del grupo de experimentar el fracaso ante una persona que da ideas más rápidamente.

Practica este juego en un entorno de seguridad y confianza que permita a las personas ser conscientes de las emociones que esto les produce sin sentirse culpables o heridas.

Puedes ser tú el juez del juego o asignar esa tarea a otra persona. También decidirás qué ideas sirven y cuáles no. Antes de comenzar, explicita si las ideas que se generen deben ser usos reales y prácticos o pueden ser usos imaginarios o fantásticos.

Para las dos versiones puedes proponer retos en torno a un tema concreto. Por ejemplo, ideas para usar el objeto en una isla desierta, funciones del objeto en otro planeta, a qué otro objeto puede parecerse, etc.

6. ¿A quién pertenecen?



Sinopsis

Elaboramos el perfil de una persona a la que pueden pertenecer cuatro objetos sacados de la baraja.

Objetivos

Jugar con las ideas.

Experimentar el riesgo de improvisar ante el grupo.

Desarrollo

- > Dividimos al grupo en equipos de 5 personas.
- > Cada equipo recibe 4 cartas de objetos al azar que se sitúan en el centro del grupo.
- > Durante 1 minuto cada uno/a piensa como sería la persona propietaria de esos cuatro objetos.
- > Pasado el tiempo el grupo tiene 10 minutos para que cada persona describa a su personaje y componer después un único perfil tomando ideas de todas las descripciones.
- > Para terminar cada equipo comparte con el grupo grande sus objetos y el perfil creado en común.

6. ¿A quién pertenecen?

Ejemplo

La persona que tiene estos cuatro objetos es precavida y prudente, se anticipa a los gastos familiares (hucha) y realiza sus compras con antelación (carrito). Además es amiga de sus amigos y acude siempre que alguien la llama (teléfono) si está en peligro (triángulo).



Variaciones

Para usarla como dinámica de presentación, entrega a cada persona dos cartas de objetos.

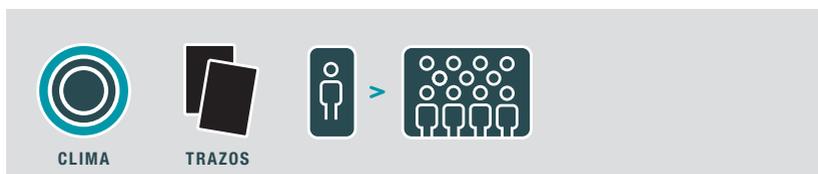
- > El grupo se mueve por la sala y cuando indiquemos se agrupan en tríos.
- > Cada trío tienen cinco minutos para que cada uno de sus miembros se presente a partir de las cartas que le han tocado.

Observaciones

Al trabajar en pequeños grupos permites que cada persona pueda hacer el ejercicio de tener que exponer sus ideas, sin enfrentarse al grupo grande. Esto va a facilitar la participación de las personas más tímidas.

A la hora de compartir las ideas con el grupo grande deja que cada equipo elija su forma de presentarlo, a través de un vocal, una presentación grupal, una dramatización, etc.

7. Dibuja tus vacaciones



Sinopsis

La dinámica consiste en dibujar un momento de unas vacaciones vividas.

Objetivos

Entrenar el pensamiento visual.

Profundizar en el conocimiento de los/as participantes.

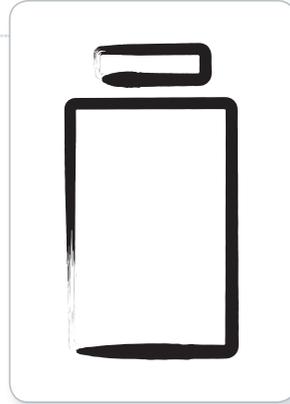
Desarrollo

- > Entrega a cada persona material para dibujar y una carta al azar.
- > Da dos minutos para que, mirando la imagen, evoquen un recuerdo de sus vacaciones y lo dibujen, integrando en el mismo la figura que aparece en la carta.
- > Pasado el tiempo cada participante se presenta a sí mismo, enseña al grupo su dibujo y nos describe cómo ha integrado en él la carta.

7. Dibuja tus vacaciones

Ejemplo

Este trazo me recuerda al buzón de correos que estaba en el paseo marítimo de la ciudad donde pasaba mis veranos cuando era un niño. Una vez a la semana, íbamos a echar postales que enviábamos a la familia.



Variaciones

Si dispones de poco tiempo puedes hacer una variante más sencilla. Entrega a cada persona una carta de trazos elegida al azar y pídele que, en un minuto, piense en unas vacaciones pasadas y encuentre un sentido a ese dibujo dentro de la escena.

A continuación las personas del grupo se mueven por la sala y cada una busca una pareja. Tendrán tres minutos para contarse sus recuerdos e inventar uno nuevo, donde los dos dibujos tengan sentido.

Si tienes tiempo suficiente, cada pareja puede contarle al grupo el recuerdo generado mientras enseñan sus dibujos.

Observaciones

Es posible que algunas personas tengan reparos para expresarse dibujando. Puede ser de ayuda transmitirles la tranquilidad de que estamos jugando, la necesidad de darse permiso para dejar fluir las ideas y recalcar que lo que buscamos son sus ideas y no la complejidad o detalle de los dibujos. Recordar al grupo que la función de los dibujos es ayudarles a generar las ideas y a contarlas después.

8. Jeroglífico



Sinopsis

El juego consiste en representar una idea con una serie de cartas con trazos de dibujos.

Objetivos

Facilitar la complicidad del grupo y la capacidad para llegar a acuerdos rápidos en el proceso de generar soluciones a partir de unos recursos limitados.

Desarrollo

- > Se divide el grupo en equipos de 5 personas.
- > Se reparten todas las cartas de la baraja de trazos entre los equipos que se han formado.
- > A continuación, la persona dinamizadora expone una idea a desarrollar y el número de cartas que se pueden utilizar para contarla.
- > A partir de ese momento los equipos tienen dos minutos para desarrollar sus argumentos.
- > Una vez pasado ese tiempo cada grupo tendrá treinta segundos para exponer su desarrollo de la idea a través de sus cartas.
- > El proceso puede repetirse varias veces con diferentes ideas.

Algunas ideas para utilizar en el proceso:

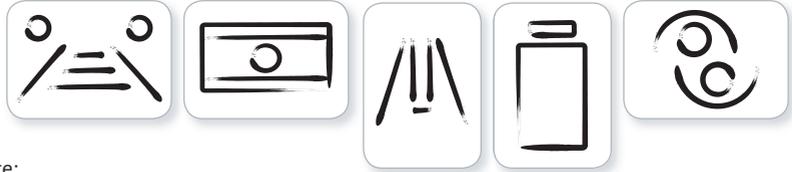
Una historia de amor. Los peligros de las drogas. Las energías renovables.
El efecto invernadero. Un conflicto laboral. Cómo evitar el estrés profesional.
Cultivar la amistad. Cómo comer sano y barato.

8. Jeroglífico

Ejemplo

Tenemos que exponer la idea cómo cultivar la amistad con cinco cartas.

Revisamos las cartas que nos han tocado y elegimos las siguientes.



Nuestra explicación podría ser la siguiente:

La amistad es un viaje repleto de imágenes, de fotos, de recuerdos... En una amistad a veces las personas se acercan y se alejan como un columpio. Es necesario dar de beber a esa relación, cuidarla y alimentarla para que sea realmente la conexión entre dos almas que están muy cerca.

Variaciones

- > Hacemos dos equipos, que se sitúan en dos paredes enfrentadas dentro del aula, y entregamos a cada uno una hoja de papelógrafo o una cartulina grande y quince cartas, para que cada equipo forme un alfabeto jeroglífico.
- > Cada equipo tendrá quince minutos para definir un significado para cada carta y escribirlo junto al dibujo de la misma.
- > Una vez que todas las cartas tienen un sentido, en el papelógrafo tienen que componer un mensaje combinando los signos de su "alfabeto". Los signos pueden repetirse según las necesidades del mensaje.
- > Una vez que los mensajes están terminados, cada equipo tiene que adivinar el contenido del mensaje del equipo contrario. Para conseguirlo pueden pedir, por turnos, que el equipo contrario desvele el significado de uno de los símbolos. Ganará el equipo que sea capaz de desvelar el mensaje con el menor número de pistas.

Observaciones

El objetivo es que la idea se explique por sí sola y no sea necesario describir lo que el grupo ha visto en cada carta para componer su discurso. Cuanto más acertada sea la elección de las cartas más valiosa se hará la manera de representar la idea.

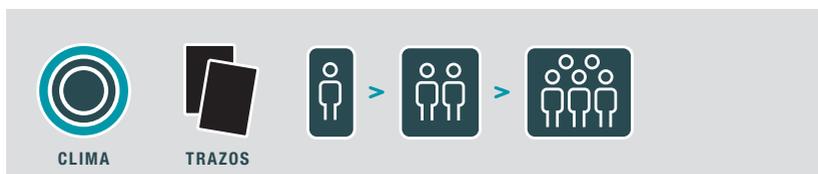
Seguramente surjan situaciones en las que la selección de las cartas sea tan acertada que directamente el grupo valorará el trabajo de ese equipo abiertamente. En este caso se puede valorar la creatividad que reside en saber "ver" las posibilidades que ofrecen los recursos que tenemos disponibles.

Por otro lado puede ser que el éxito resida en lo bien que el equipo ha expuesto su idea. En esta ocasión se puede valorar la importancia que tiene, casi siempre, comunicar bien las ideas.

En la variación es valioso observar la complicidad que se crea entre los miembros del grupo en dos momentos clave, cuando se compone el mensaje y cuando se descifra el jeroglífico.

A la hora de dar por buena una respuesta, hay que tener en cuenta que, al ser un jeroglífico, no será necesario adivinar el mensaje palabra por palabra, sino que será suficiente con haber entendido la idea general.

9. ¿Qué ves aquí?



Sinopsis

Se trata de crear dibujos combinando cartas de trazos.

Objetivos

Entrenar la mirada para ver diferentes alternativas.

Desarrollar la capacidad de prescindir de las ideas generadas en beneficio de nuevas ideas grupales.

Desarrollo

- > Entregamos una carta de trazos a cada persona del grupo y les damos un minuto para que encuentren al menos tres significados al dibujo de su carta.
- > A continuación les pedimos que hagan parejas y les damos tres minutos, para que compartan los significados y junten las cartas para crear un dibujo nuevo que tenga sentido para ambos.
- > A continuación, se unen 4 parejas y durante veinte minutos se cuentan los dibujos que han creado. Por último, hay que dibujar en una hoja grande o cartulina un dibujo que reproduzca las cartas de todos los integrantes del grupo, añadiendo los trazos que consideren oportunos para dar coherencia y consistencia al dibujo final.

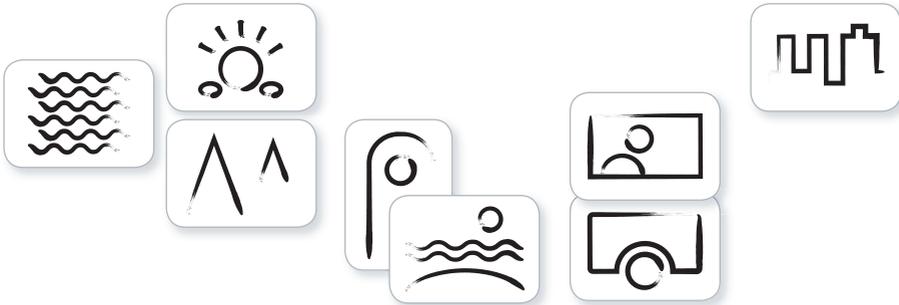
9. ¿Qué ves aquí?

Ejemplo

En el momento de trabajar en parejas, uniendo estos dos dibujos encontramos un trineo tirado por serpientes.



Con las cartas de cuatro parejas, podemos ver a una persona que vive en las montañas brumosas, y al amanecer deja a su perro en casa y se dirige en coche a trabajar a la gran ciudad.



Variaciones

Consiste en hacer un pequeño concurso para conocer las coincidencias en la manera de mirar de todo el grupo.

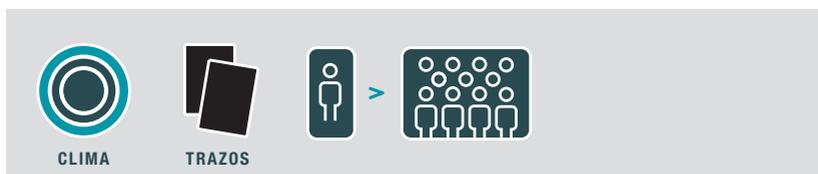
- > Enseñas al grupo una carta de trazos, pidiéndoles que piensen qué puede representar. Tienen que pensar tres alternativas, pero solo anotan la que les parezca más original.
- > Cuando todo el grupo haya escrito su alternativa, se enseñan al grupo al mismo tiempo. Las que estén repetidas más de dos veces no puntúan; las que solo estén dos veces se llevarán un punto cada una; las que sean originales tendrán dos puntos. Ganarán las personas que antes consigan diez puntos.

Observaciones

En la dinámica principal, invitar al grupo a que, al trasladar los dibujos de la tarjeta al papelógrafo, se den permiso para completar el dibujo y poner todo lo que crean que falta o que puede enriquecerlo.

En el caso de la variación hay que decidir si juega todo el grupo a la vez, si se harán equipos para que compitan entre ellos o jugarán de forma independiente. Al final se puede comentar en el grupo grande cómo les ha ido.

10. Completa el dibujo



Sinopsis

La dinámica consiste en crear un dibujo a partir de unos trazos, que representan una parte del mismo.

Objetivos

Fomentar la comunicación y el conocimiento entre las personas que componen el grupo.

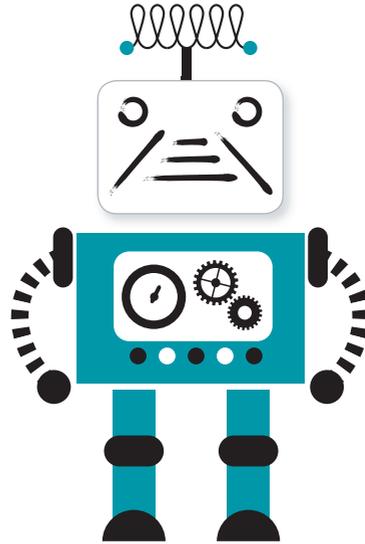
Desarrollo

- > Entregamos a cada persona un folio y una carta de trazos.
- > Durante tres minutos, imaginan la carta que les ha tocado como parte de un dibujo más grande, que plasman en el folio.
- > Pasado el tiempo, el grupo se reúne en un círculo y cada persona se presenta y comenta brevemente qué dibujo ha creado a partir de la carta.

10. Completa el dibujo

Ejemplo

Este dibujo puede representar la cara de un robot.



Variaciones

El objetivo de esta variación es crear en grupo un único dibujo que incluya varios.

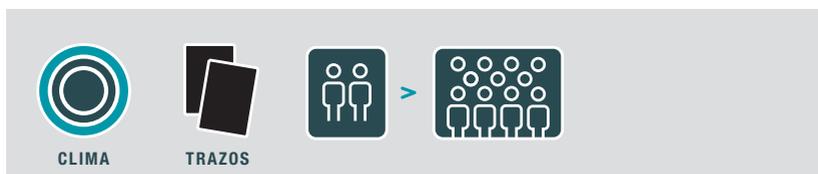
- > Hacemos grupos de 3 o 4 personas y les entregamos cinco cartas de trazos y unos folios o una hoja de papelógrafo.
- > El grupo tiene que crear un dibujo que integre los trazos de todas las cartas que tienen los miembros del grupo.
- > Al finalizar, los dibujos se exponen en el aula. Se puede poner un título o exponer el significado de cada obra.

Observaciones

Es muy valioso, como experiencia, jugar a darse permiso para arriesgar y experimentar. Se puede invitar a las personas participantes a darle sentido a la carta y luego iniciar el dibujo, o directamente copiar el contenido de la carta en el papel y darle sentido *a posteriori*.

En la versión grupal, hay que dejar tiempo suficiente para que el grupo se explaye con el resultado del dibujo. Se les pueden facilitar rotuladores de colores y otros materiales, y fomentar la complicidad y la identidad de cada grupo pidiéndoles que elijan un nombre artístico grupal con el que firmarán la obra.

11. Una historia de diez



Sinopsis

El juego consiste en inventar historias de diez palabras a partir de lo que inspiran dos dibujos.

Objetivos

Dar sentido a un estímulo desconocido.
 Crear cohesión entre compañeros/as de grupo.

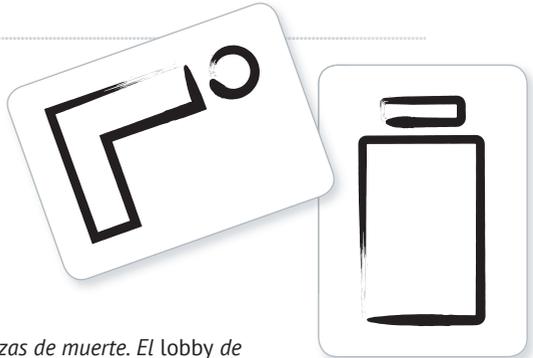
Desarrollo

- > Las personas participantes caminan por la sala. Mientras lo hacen, entrega una carta de trazos a cada participante y déjales un minuto para que empiecen a encontrar significados en la imagen.
- > Cuando indiques, pídeles que formen parejas. Tendrán tres minutos para inventar al menos tres historias con las dos imágenes.
- > A continuación durante un par de minutos eligen, de las historias generadas, la que más le guste y la tienen que resumir en diez palabras.
- > Para finalizar, reunidos en círculo, cada pareja enseña sus cartas y cuenta su historia de diez palabras.

11. Una historia de diez

Ejemplo

Podemos ver la primera imagen como una pistola y la segunda como un frasco de medicinas.



La historia gira en torno a un científico que ha creado un compuesto químico que impide el crecimiento del vello corporal en la zona en la que se aplica.

Todo marcha bien hasta que recibe amenazas de muerte. El lobby de los centros de belleza ha contratado a un sicario para que acabe con él antes de que el descubrimiento se haga público.

La historia de diez palabras:

Científico crea depilador mágico. Empresas de belleza matarían por ello.

Variaciones

Puedes utilizar este juego para crear equipos.

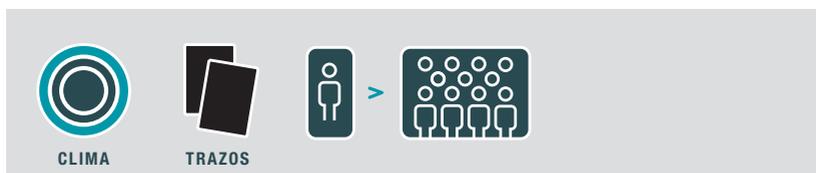
- > Entrega una carta a cada persona y, mientras caminan, pídeles que formen un equipo con las 4 o 5 personas cuyas cartas tengan más afinidad con la suya.
- > Durante un par de minutos, cada grupo desarrolla una explicación que justifique por qué se han agrupado. Puede ser una historia, una idea, una característica común de los dibujos o que juntos formen parte de algo más grande.
- > Al finalizar el tiempo cada equipo cuenta su idea. El grupo ya está despierto, organizado en el número de grupos que consideres oportuno y entrenado para crear.

Observaciones

Este juego puede propiciar que las personas se animen a dar rienda suelta a su imaginación, ya que, a pesar de que suele costar darse permiso para pensar en el absurdo, permite que se relajen y generen ideas.

El hecho de construir historias supone un reto creativo muy motivador y accesible para comenzar el acercamiento a la creatividad. Inventar juntos y juntas también propicia el conocimiento mutuo y la complicidad para crear.

12. Una cosa más



Sinopsis

La tarea consiste abordar juntos/as el reto de encontrar el mayor número de significados a un dibujo.

Objetivos

Alentar la autoestima creativa grupal.
Divertirnos creando.

Desarrollo

- > Toma una carta de la baraja de trazos y enséñala al grupo.
- > Durante un minuto, cada persona tiene que encontrar al menos cinco significados diferentes para ese dibujo.
- > Pasado ese tiempo, se comparten las ideas en la pizarra, escribiendo todas las que el grupo vaya aportando en voz alta. Mientras lo hacen se invita a las personas que participan a encontrar nuevas visiones a partir de las que escuchan.
- > Para terminar invitamos a los participantes a dibujar los trazos en su papel para poder darle más sentidos diferentes o poder verlo desde diferentes perspectivas.

12. Una cosa más

Ejemplo

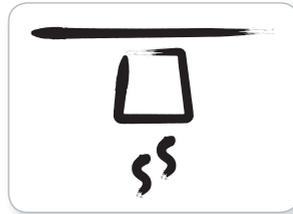
Vemos este dibujo y pensamos qué puede ser:

- una taza humeante
- una chimenea
- dos notas musicales saliendo de una ventana...



Si le damos la vuelta,

- una lámpara colgada del techo
- dos serpientes reptando por una pared hacia la ventana...



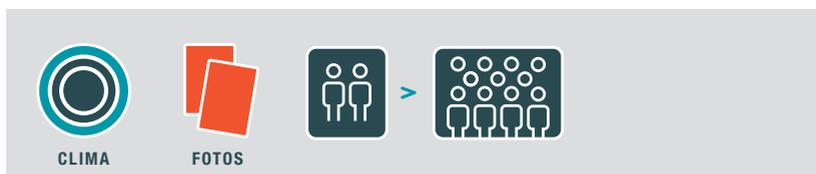
Variaciones

- > Todo el grupo se pone de pie, formando un círculo. En el centro se sitúa una persona, que toma una carta de trazos y piensa un posible significado.
- > Después se acerca a otra persona para que proponga otro, diciéndole: *Yo aquí veo una taza* (por ejemplo). *¿Qué puedes ver tú?* Si esta persona es capaz de dar una respuesta rápida permanece en su lugar. Si no lo logra, pasa al centro y elige otra carta.
- > El juego termina después de las rondas que estimes al dinamizar.

Observaciones

Es importante dejar claro que no nos interesa la calidad de las respuestas, sino el darnos permiso para decir lo primero que se nos ocurra. En este tipo de ejercicios no hay correcto o incorrecto. Todas las ideas son potencialmente aceptables; lo que buscamos es la rapidez mental para elaborar una respuesta.

13. Qué pensamos de...



Sinopsis

Improvizamos en parejas opinando sobre diferentes temas.

Objetivos

Entrenar la capacidad de escuchar entre los y las compañeros/as, construyendo discursos compartidos.

Desarrollo

- > El grupo se coloca de pie, en dos filas enfrentadas en la sala.
- > Entregamos a cada persona una foto, que no pueden enseñar a nadie.
- > Partiendo de esa foto tienen que generar opiniones sobre el tema que propones. Puedes elegir el que quieras, por ejemplo: las guerras, el cambio climático, la televisión, la educación, el cine, el amor, las relaciones sociales, etc.).
- > Les damos un minuto para que elaboren sus argumentos.
- > Las dos personas que están en primer lugar de las filas pasan al centro, y durante un minuto exponen su opinión creando un discurso común, entrelazando las ideas que a cada una le han surgido al ver su imagen.
- > Es importante que cada pareja se esfuerce en crear un discurso fluido y coherente.
- > El juego termina cuando todas las personas han pasado por el centro.

13. Qué pensamos de...

Ejemplo

En este caso hablaremos sobre *la gente*.

- > El lector en la chimenea evoca que la gente es reflexiva, tranquila, que le gusta disfrutar en casa y que ama la soledad.
- > La vista del canal en Amsterdam nos dice que la gente es narcisista (porque mira su reflejo) y que se entrega a los placeres físicos como la droga y el sexo.

Partiendo de las dos visiones, cuando la pareja se encuentra y se enseña sus fotos el discurso puede comenzar así:

Persona 1: *La gente se centra en disfrutar la vida al máximo, ya sea sola o en grupo.*

Persona 2: *Pero cuando están solas son realmente ellas y buscan el calor de sus reflexiones.*

Persona 1: *Sí, y eso les lleva a querer alejarse del yo y buscar en el contacto con los otros experiencias más arriesgadas. Quieren vivir al límite.*

Persona 2: *El equilibrio entre las dos partes es donde reside la felicidad para mucha gente.*



Variaciones

Si el grupo está lo suficientemente cohesionado puedes introducir más tensión, permitiendo que se abuchee o se aplauda a cada pareja en función del éxito de su exposición.

Observaciones

En el caso de que trabajes con un grupo impar, se puede participar en trío.

Hacer hincapié en la idea de ser generosos/as a la hora de prescindir de nuestros argumentos previos en beneficio de la coherencia del discurso.

Recalcar en el grupo que es importante que las dos personas de la pareja participen de forma fluida en la conversación, evitando que una de las dos monopolice la exposición.

14. Solitario



CLIMA



FOTOS



Sinopsis

Juego de mesa inspirado en el clásico solitario.

Objetivos

Disfrutar creando argumentos absurdos.

Entrenar la capacidad de posponer el juicio.

Desarrollo

- > Formamos grupos de cuatro personas. Cada grupo trabajará en una mesa.
- > Mezclamos la baraja y entregamos diez cartas a cada grupo.
- > Se colocan dos cartas alineadas sobre la mesa y las ocho restantes se reparten entre los jugadores.
- > Por turnos, cada participante pone una carta encima de una de las dos cartas que hay sobre la mesa, justificando brevemente por qué lo hace.
- > Si la persona que tiene el turno no encuentra una conexión clara, tiene que pasar y dejar su turno a la siguiente.
- > Gana la persona que pone antes sus dos cartas, y el juego termina cuando se han colocado todas.

14. Solitario

Ejemplo

Mezclamos las cartas y ponemos dos sobre la mesa: escaladores en la piedra y obreros cacahuete.

Sacamos la siguiente carta: edificio en obras con grúa. Podemos colocarla sobre obreros cacahuete, porque en las dos se hace alusión a la construcción y el trabajo manual.

La siguiente carta: mapa antiguo con lupa, la colocamos sobre los escaladores, porque viven la aventura y seguro que llevan un mapa de la zona.

Después sale otra carta: niñas sentadas en las maletas, y la colocamos encima de la obra porque al igual que las niñas tienen que recorrer el viaje de su vida para crecer, esta obra también tiene que hacer su recorrido para ser un edificio completo.



Variaciones

El duelo. Con los mismos grupos que hemos establecido, dos personas se presentan voluntarias para el duelo, y el resto formarán el jurado.

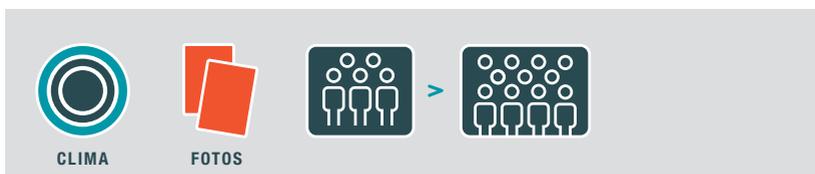
- > Se pone una carta al azar sobre la mesa y se reparten el resto de las cartas entre esas dos personas, que colocan su montón boca abajo.
- > Se elige al azar quien empieza. La primera persona da la vuelta a la primera carta de su montón e intenta crear rápidamente una relación con la carta de la mesa.
- > Si al jurado le gusta el argumento, puede ponerla sobre la anterior. Si no, la pone al final de su montón.
- > La otra persona tendrá que relacionar su carta con la de su oponente, si ha sido aprobada, o con la de la mesa, siguiendo el mismo proceso que su compañero/a.
- > La persona que se quede antes sin cartas será la ganadora del duelo.

Observaciones

La dinámica del juego debe ser rápida, para aprovechar así los argumentos de la intuición y no dejarse llevar por las limitaciones del juicio. Es interesante para entrenar al equipo en argumentar con la misma frescura en situaciones reales. Se pueden explorar los conflictos que surjan para afinar en el debate.

En el caso del duelo, las valoraciones del jurado tienen que ser rápidas y sinceras. Para facilitar el trabajo, el jurado puede usar de forma individual una valoración de cero a tres para cada idea. Si hay tres miembros y la puntuación suma más de seis, la idea pasa. Si no supera el cinco, la carta se queda en el montón. Utilizad la manera de evaluar que os resulte más ágil y divertida.

15. Argumento sangriento



Sinopsis

En este ejercicio tendrás que usar dos fotos para definir el argumento de una película de terror.

Objetivos

Crear cohesión en el grupo a través de la complicidad y el disfrute.

Desarrollo

- > Se forman equipos de 5 o 6 personas.
- > Se les entregan dos fotos al azar.
- > Tienen cinco minutos para pensar el título y el argumento de la película.
- > Después tendrán quince minutos para pensar la idea del *trailer* y ensayarlo.
- > El juego culmina con la presentación al gran grupo de todos los *trailers*.

15. Argumento sangriento

Ejemplo

Con estos ingredientes cocinamos el título y el argumento de nuestra película de terror.

Sangre centrifugada

Amparo es una asesina despiadada que se hace pasar por una frágil ancianita. Alquila habitaciones a jóvenes estudiantes y se ofrece a lavarles la ropa. Hasta que uno de ellos aparece muerto entre la colada recién planchada...



Variaciones

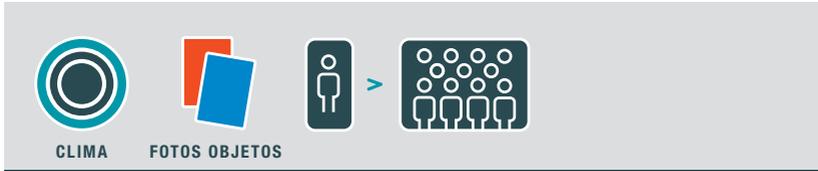
Entrega una foto a cada participante.

El grupo camina por la sala y cuando lo indiques cada persona busca una pareja. Tendrán dos minutos para buscar un título de película y un pequeño argumento de dos líneas, utilizando las dos imágenes.

Observaciones

Este ejercicio sirve para que el grupo se habitúe a contar las ideas de forma concisa. Por eso es necesario hacer hincapié en que no queremos que nos cuenten toda la película, solo que nos aclaren con precisión el argumento. Para ayudar a explicar el juego se pueden tener recortes o pantallazos de sinopsis de películas tomados de internet, así el grupo se puede hacer una idea rápida de qué les estás pidiendo.

16. El invento del año



Sinopsis

Se trata de dar un discurso de agradeciendo por un premio que has recibido por tu último logro o invento.

Objetivos

Mejorar la improvisación, la fluidez y la flexibilidad para negociar más rápido con tu juicio y obtener un resultado rápido.

Desarrollo

- > El grupo sitúa, si es posible, las sillas como si de un auditorio se tratara, y una por una las personas salen al “escenario”.
- > La persona facilitadora les entrega una carta de foto y a partir de ese momento tienen que comenzar a hablar durante un minuto, dando su discurso de agradecimiento basándose en lo que le inspira esa carta que acaba de recibir. Cuando lleve treinta segundos hablando, una persona voluntaria toma una carta de la baraja de objetos y se la enseña a la persona que está hablando, para que incorpore a su discurso ese elemento o sus características.
- > Al terminar el tiempo, el grupo valora la intervención con aplausos o abucheos.

15. El invento del año

Ejemplo

Tu discurso podría comenzar así:

Estimados amigos y amigas: es para mí un placer recoger este premio. Han sido muchos los años de infatigable trabajo para llegar a un invento de estas características. El "salta montañas" no es un invento cualquiera, es un pantalón realizado con materiales de última generación que tiene un altímetro incorporado y unos músculos sintéticos que cuando perciben una distancia al suelo de más de 45 cm, generan un impulso que eleva a la persona que los lleva hasta una altura de seguridad.

En este punto aparece el gorro de lana. Quiero dedicar este premio a Steve Paulín, intrépido explorador, que ya en el siglo XVIII se adelantó a su tiempo creando un mono de lana con gorro incorporado que amortiguaba los golpes del escalador en caso de caída..."



Variaciones

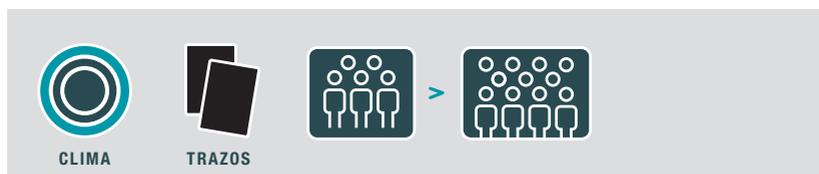
Divide al grupo en equipos y entrega a cada uno cinco cartas de fotos y una de objeto. La idea es que consigan crear un invento basado en el objeto (no tiene que ser una mejora del mismo) y esté inspirado en las fotos que le han correspondido.

Siguiendo con el ejemplo, si en un grupo ha tocado un gorro de lana y un acantilado, pueden crear un puente de cuerdas trenzadas que sea portátil, y utilizar el resto de cartas de fotos como inspiración para mejorar el invento.

Observaciones

Como en otras dinámicas, conviene recordar al grupo que el verdadero valor está en exponerse a la crítica y al fracaso. El grupo debe vivir estos juegos como una posibilidad de enfrentarse a la incertidumbre sin riesgos, una oportunidad para divertirse fracasando.

17. La señal



Sinopsis

Se trata de crear una nueva señal de tráfico a partir de un dibujo al azar.

Objetivos

Desarrollar la flexibilidad, convirtiendo un objeto cotidiano en algo totalmente diferente y llevando algo totalmente extraño a un entorno cotidiano para darle un nuevo significado.

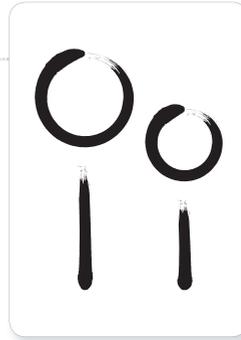
Desarrollo

- > Formamos grupos de 4 o 5 personas.
- > Cada equipo recibe una carta de trazos.
- > Durante cinco minutos generan ideas de señales de tráfico juntos/as y eligen una para plasmarla en un dibujo.
- > A continuación dibujan esa señal en una hoja.
- > Cuando todos los equipos han terminado, exponen al resto su dibujo y el significado que le han dado a la señal.
- > Una vez presentadas todas las señales, cada grupo pasa su señal al grupo que tiene a su derecha, para que durante un minuto le den un nuevo significado a esa señal.
- > Al terminar el tiempo, cada equipo describe el significado que le ha dado a la nueva señal.
- > Repetimos el proceso hasta que todos los grupos hayan podido dar sentido a todas las señales.

17. La señal

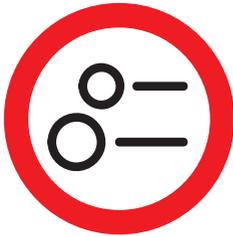
Ejemplo

Sacamos una carta de la baraja de trazos.



A partir de esta carta elaboramos una señal de prohibición.

Prohibido escupir con tu hijo/a desde los puentes.



Variaciones

Sentados en círculo entregamos una carta a cada persona. A continuación, empezando por una persona, vamos diciéndoles de qué tipo tiene que ser la señal que inventen. Por ejemplo, podemos asignar, alternativamente, prohibición, peligro, obligación e información, y repetir la secuencia hasta que todas las personas del grupo tienen asignada una. Después se da dos minutos al grupo para que cada persona invente su señal.

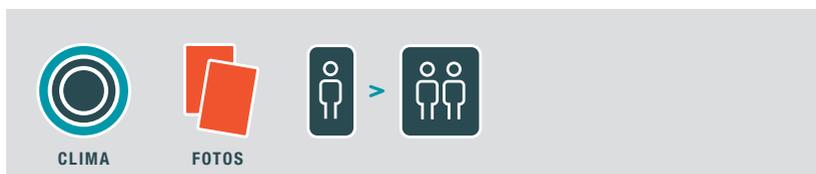
Pasado ese tiempo se comparten las señales inventadas.

Observaciones

Si es posible, los equipos estarán situados en la sala de tal manera que juntos formen un círculo, para que el proceso de pasarse las hojas con los dibujos sea más dinámico.

La variación puede servirnos como juego de presentación. Cada persona, al enseñar su señal, puede contar cómo se llama, de dónde viene y cualquier otro dato que se considere importante.

18. El oráculo



Sinopsis

Adivina el futuro de tus compañeros leyendo las cartas.

Objetivos

El objetivo del juego es entrenar la capacidad de improvisación y la soltura para moverse por el absurdo.

Desarrollo

- > En un grupo de hasta 20 personas, divide a los participantes en parejas y entrega a cada una cinco cartas de fotos, que no podrán mirar hasta el comienzo del juego.
- > Cada pareja decide quién será el adivino/a y quién el cliente. La persona que hace de cliente pregunta algo sobre su futuro, y la otra persona tendrá que dar una respuesta mirando una a una sus cinco cartas.
- > Al terminar la predicción, la pareja cambia sus roles e intercambia sus cartas con otra pareja.

18. El oráculo

Ejemplo



El cliente pregunta: *¿Cómo va a ser mi futuro laboral?*

El oráculo responde: *Vas a tener que reinventarte (proceso de fundición), pero no debes olvidar que eres único y valioso (templo de Petra). Lo importante es que seas capaz de mirar más allá de lo obvio, que seas capaz de elevarte por encima de las limitaciones que te impones (escalera sobre la ciudad). Si lo haces, un mundo maravilloso de luz y de color se desvelará ante ti (fuegos artificiales) y podrás recoger el fruto de tu trabajo (granjero y vacas).*

Variaciones

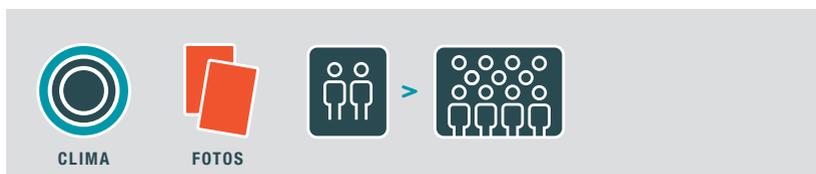
Puedes darle la vuelta a este juego haciendo que varias personas pregunten a la vez a otro miembro del grupo sobre las mismas cartas, entrenando de esta manera la capacidad de ver diversas alternativas en la misma imagen.

- > Haz grupos de 4 personas, en las que una será la vidente. Se le entregan cinco cartas que mezclará y colocará en orden sobre una mesa.
- > A continuación, durante cinco minutos, las otras tres personas hacen su pregunta una tras otra y la persona vidente tendrá que dar respuestas a todas, leyendo siempre las mismas cartas en la misma posición.
- > Cuando el ejercicio termina puedes rotar los roles en el grupo y cambiar las cartas para que todas las personas que quieran hagan el papel de videntes.

Observaciones

El humor va a jugar un papel fundamental en este ejercicio, facilitando que las personas se den permiso para improvisar, viajar al absurdo y reírse de sí mismos. Es importante hacer al grupo consciente de la complicidad y el buen clima que generan actividades como esta, que fomentan el proceso de conectar con otras personas a través del humor.

19. Me gustaría ver...



Sinopsis

Dos personas cuentan lo que esperan del tiempo que van a compartir a través de la misma imagen.

Objetivos

Explicitar las expectativas del grupo y fomentar la comunicación entre las personas participantes.

Desarrollo

- > Las personas se mueven por la sala y a tu señal se agrupan en parejas al azar.
- > Entrega a cada pareja una foto y pídeles que, inspirándose en lo que ven en la imagen, expliquen a su compañero/a qué “les gustaría ver” en este tiempo que vamos a compartir.
- > Durante la explicación van escribiendo en notas adhesivas las ideas más relevantes de cada uno de los miembros de la pareja.
- > Después de cinco minutos, cada pareja comparte con el grupo lo que han generado, pegando las notas adhesivas en la pared.

19. Me gustaría ver...

Ejemplo

El grupo puede estar, por ejemplo, en una reunión de equipo para definir líneas estratégicas.

Un participante dice:

yo espero ver que somos puntuales para llevar adelante la reunión.

A partir de esta idea, la otra persona comenta:

yo espero ver un calendario claro de la aplicación de las nuevas propuestas.

En otra nota pueden decir:

esperamos que el camino a seguir sea claro y conciso y no esté enmarañado como una selva.



Variaciones

Exponemos en la pared cinco imágenes diferentes y cada persona escribe una o dos notas con ideas sobre lo que espera de la sesión en relación con lo que le inspira cada foto.

Si tienes tiempo puedes ir leyendo cada nota en voz alta. Si no es posible leerlas, puedes pedir que lo escriban con letra clara y permitir que el grupo pueda curiosear todas las notas durante unos minutos, como si se tratara de un museo.

Observaciones

Al compartir las ideas en la pared, busca que según se vayan aportando, se vayan agrupando por similitud o afinidad, de tal manera que al terminar el grupo tenga una visión global de las expectativas de todas las personas que lo componen.

En la variación intenta, en la medida de lo posible, que las fotos estén bastante separadas en las paredes para que no se produzcan atascos ni aglomeraciones que impidan que las personas puedan ver con calma las ideas expuestas.

20. Una dentro de la otra



Sinopsis

El juego consiste en encontrar un razonamiento que justifique la presencia de la primera foto en la segunda.

Objetivos

Desarrollar la compenetración entre las personas participantes a través de la comunicación.

Desarrollo

- > El grupo se sienta formando un círculo y entregamos una foto a cada participante.
- > Les pediremos que conversen con la personas que está a su lado durante dos minutos, y que justifiquen por qué una imagen podría contener conceptualmente a la otra.
- > Cuando termina el tiempo, se cambia el juego y hay que justificar por qué la segunda foto contiene a la primera.

20. Una dentro de otra

Ejemplo

La imagen de Venecia puede contener a la segunda porque en el mundo actual la economía se ha vuelto global y es muy sencillo que algunos componentes de la góndola o de la vestimenta del gondolero estén fabricados en Oriente.

En el caso contrario, podemos decir que la foto de la señora contiene a Venecia porque el gondolero da servicio a turistas, turistas que consumen experiencias de la misma forma que se consumen productos tecnológicos.



Variaciones

Esta variación puede ser para “profesionales” y consiste en hacer una cadena.

- > En grupos de cuatro elegimos un orden al azar. La primera persona debe justificar por qué su foto está dentro de la segunda.
- > La segunda persona debe justificar que, con todo el contenido aportado, su imagen está dentro de la tercera.
- > La tercera persona, a su vez, justifica por qué su imagen está dentro de la cuarta, y esta última persona debe justificar cómo su imagen, conceptualmente, puede estar dentro de la primera.

Observaciones

En este juego no se busca que las personas creen historias con las imágenes, sino que la clave está en desgranar los conceptos, valores y creencias que se esconden en una imagen y justificar su relación con otra.

BARAJAS DE IDEAS. Manual.

ENTRENAMIENTO

21. Mundos paralelos



Sinopsis

La tarea consiste en pensar qué función tendría un objeto cotidiano en un mundo imaginario donde todo es posible.

Objetivos

Trabajar la coordinación con otras personas para facilitar el proceso creativo grupal.

Desarrollo

- > Divide al grupo en parejas.
- > Entrega a cada una de ellas una carta de objeto para que durante tres minutos generen el mayor número de usos que ese objeto podría tener en un mundo paralelo.
- > Terminado este tiempo, concédeles un minuto extra para que elijan el uso más divertido que se les haya ocurrido.
- > Para terminar la dinámica, todo el grupo se pone de pie en círculo y cada pareja comparte su idea preferida enseñando la carta que les ha inspirado.

21. Mundos paralelos

Ejemplo

Podemos decir que, en un mundo paralelo, este objeto es un servilletero doble, porque todas las personas tienen la costumbre de limpiarse las manos dos veces con servilletas diferentes.



Variaciones

Haz grupos de 5 personas situados alrededor de una mesa y pon una carta sobre ella.

- > Durante un minuto, en silencio, cada persona inventa un uso diferente para ese objeto en el mundo paralelo.
- > A continuación se ponen en común las ideas mientras una persona toma nota de ellas.
- > El grupo elige la que le parece más valiosa, ya sea por su originalidad, su humor, o el criterio que decidan, y se comparten en el gran grupo.
- > Por último, se intercambian las cartas con otro grupo para que dediquen diez minutos a debatir cómo mejorar esa idea, desde la perspectiva fantástica.

Observaciones

Utilizar este ejercicio para pedir a las personas participantes que dejen volar su imaginación, que creen las ideas más absurdas o irrealizables que se les ocurran.

Pueden desarrollar la idea tanto como deseen, inventando el nombre que tendría el objeto en ese mundo y todos los detalles que quieran sobre su uso y su historia.

22. Tres en raya



Sinopsis

Establecer una secuencia con cartas al azar.

Objetivos

Ser capaz de crear vínculos entre ideas que aparentemente están alejadas entre sí. Entrenar la capacidad de crear bajo presión y exponerse al fracaso en un ambiente controlado.

Desarrollo

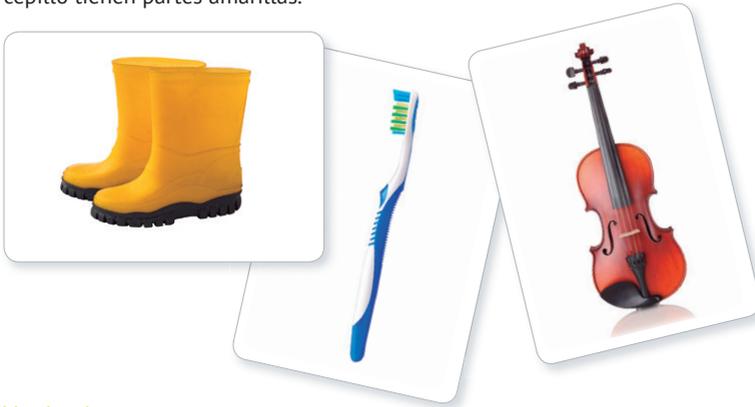
- > Entrega una carta a cada componente del grupo y pídeles que caminen aleatoriamente por la sala.
- > Cuando lo indiques, los y las participantes se unen en grupos de tres personas.
- > Durante dos minutos establecen una secuencia entre las imágenes, de tal manera que cada una justifique la presencia de la siguiente.
- > La justificación puede ser el tipo de material, las funciones, los colores...; lo que se decida, siempre que la relación parezca coherente.
- > En esta ocasión, cada participante tiene que ser capaz de generar la relación de su carta con la anterior, sin la ayuda de los compañeros/as.
- > Repite el proceso las veces que consideres necesario.

22. Tres en raya

Ejemplo

Tomamos tres cartas.

Algunas veces al cepillarte los dientes el movimiento del brazo puede recordar al movimiento del arco al tocar el violín. Este violín tiene unas clavijas de plástico negras que recuerdan a fragmentos de la suela de las botas de goma. Las botas y el cepillo tienen partes amarillas.



Variaciones

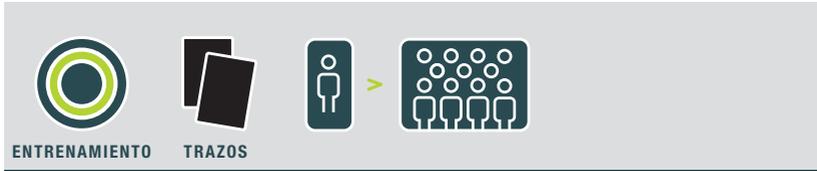
- > Divide a los/as participantes en grupos de 5 o 6 personas.
- > Entrega a cada grupo nueve cartas para que compongan una cuadrícula de 3×3.
- > Concede tres minutos para que los integrantes del grupo busquen, de manera individual, combinaciones con sentido de tres cartas "en raya". Pasados los tres minutos, la persona que más combinaciones haya conseguido las cuenta en su grupo, dando opción también a que cada persona pueda contar después las combinaciones que haya generado que le parezcan valiosas para compartir con el grupo. Se pueden utilizar papel y lápiz para tomar nota de las ideas.

Observaciones

Es importante no caer en la dinámica de crear cuentos, y hacer el esfuerzo de analizar cada uno de los objetos para buscar caminos nuevos que permitan establecer conexiones.

Conviene ayudar al grupo a disfrutar de la desazón que produce la falta de ideas y la incertidumbre. Ambas forman parte del proceso creativo. Por otro lado, no hay que permitir que la gente se canse o se aburra. Es mucho mejor que se queden con ganas de más.

23. Dentro de casa



Sinopsis

Mira un dibujo y encuentra relación con algún elemento dentro de una casa.

Objetivos

Entrenar la capacidad de adaptación y la mirada para ver más allá de lo obvio.

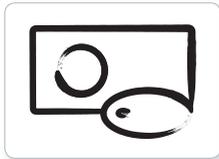
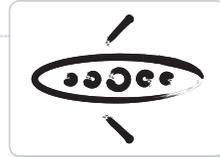
Desarrollo

- > El grupo se sienta formando un círculo y cada persona recibe una carta.
- > De forma consecutiva, asigna a cada persona un espacio de la casa. La secuencia puede ser: baño, salón, cocina, comedor.
- > Concede un minuto para que cada persona piense qué representa su dibujo en el espacio de la casa que le ha tocado.
- > A continuación, haz una ronda rápida para que todas las personas enseñen su dibujo y cuenten qué han pensado.

23. Dentro de casa

Ejemplo

En el baño: un vaso ovalado para cepillos de dientes, visto desde arriba. >



< En el salón: una mesita delante de la tele y alguien que la está mirando.

En la cocina: la placa vitrocerámica vista desde arriba, con un libro de cocina abierto. >



< En el comedor: dos copas de vino.

En un armario: los botones y los ojales de una camisa. >



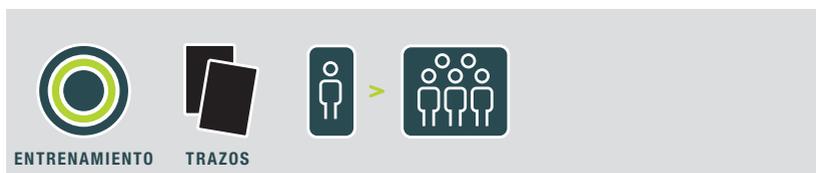
Variaciones

- > Crea grupos de 4 personas y entrega a cada agrupación una carta.
- > Cuando estén listos, indica en voz alta una estancia de la casa.
- > Todos los grupos tienen que dar sentido a su carta dentro de la estancia propuesta. El primer equipo que lo consiga debe levantar su carta rápidamente indicando qué representa su dibujo.
- > Haz las rondas que consideres y declara ganador al equipo que haya contestado un mayor número de veces.
- > Fomenta la competición sana y el humor. Surgirán pequeños enfrentamientos entre grupos que se pueden abordar desde el humor y el juego.

Observaciones

En la dinámica hay que generar un ritmo fluido, pero también aguantar la presión del silencio cuando a alguien no se le ocurra nada. No se trata de presionar a esa persona hasta que se rinda desesperada, sino de aguantar lo suficiente para brindarle la oportunidad de salir sola del bloqueo.

24. Los puentes



Sinopsis

El juego consiste en unir tres cartas a través de otros dibujos que den sentido a la serie.

Objetivos

Entrenar la capacidad para relacionar ideas que no tienen relación aparente entre sí.

Desarrollo

- > Pide al grupo que camine por la sala y ve entregando una carta a cada persona.
- > Concédeles un minuto para que, de forma individual, encuentren significados en su carta.
- > A continuación, pídeles que se muevan de nuevo para formar grupos de 5 personas.
- > Da al grupo cinco minutos para que generen la secuencia de una historia con las imágenes que tienen.
- > Cada grupo expone su historia colocándose en fila frente al auditorio.
- > Cuando hayan contado su historia, pide a los oyentes que intenten crear una nueva historia incluyendo nuevas cartas entre las que hay.
- > La persona que, a nivel individual, crea que puede hacerlo, se acerca al grupo y se sitúa entre las cartas que considere conveniente, explicando el sentido que la suya aporta al conjunto.

24. Los puentes

Ejemplo

En esta imagen podemos ver: un abrazo, una pareja bailando, el yin y el yan descolocado, una cara si la miramos en diagonal, dos ruedas girando, los engranajes de una máquina, etc.



< En esta imagen podemos ver un coche, un autobús, un bebé en una trona visto desde arriba, un pupitre, un juego de piezas de construcción, etc.

Aquí vemos un grano de café, una hamburguesa, una pelota, un melón partido, dos boles uno encima del otro, un ovni, etc.



< A partir de aquí elegimos una relación entre las imágenes y dibujamos las que faltan.

Tomando la idea de una pareja bailando, la segunda carta será el coche que les lleva al concurso, por lo tanto entre las dos puede haber esta carta, que es el pase de seguridad para acceder al recinto como participantes.

Del coche pasaremos a dar un nuevo sentido a la imagen que parecía un grano de café y que ahora puede ser la bola de espejos de la discoteca.

Por eso, el dibujo que podría situarse entre este último y el coche es la pista de baile llena de gente.



Variaciones

Todo el mundo recibe una carta y tiene un minuto para pensar diferentes alternativas sobre el significado de la misma.

Pasado ese tiempo se pide que una persona voluntaria inicie una cadena explicando el sentido que más le guste de su carta. A continuación otra persona crea un vínculo entre su carta y la expuesta por la primera persona.

Poco a poco se van sumando personas al grupo, creando relaciones entre su carta y la anterior, hasta construir una cadena con todos los componentes del grupo.

Este ejercicio genera una sensación muy agradable de construcción grupal y consolida el sentido de pertenencia al grupo.

Podemos generar más risas y complicidad si al aportar las ideas todas las personas están de pie y van formando una espiral alrededor de las personas que ya han generado ideas.

Observaciones

En esta tarea es importante negociar con el juicio para permitirnos traspasar los límites de la lógica y encontrar ideas en el absurdo. Observa que en esta tarea no solo entrenas la capacidad para asociar ideas, sino también la habilidad para generar a partir de un estímulo visual diferentes alternativas y a partir de ellas se llevan a la acción creativa.

Buscamos centrar el esfuerzo creativo en detectar lo que falta y descubrir lo que no estás viendo.

25. Es evidente



ENTRENAMIENTO



FOTOS



Sinopsis

Encuentra en un grupo de cartas aquellas que tienen una relación más obvia.

Objetivos

Ser consciente de las ideas más sencillas, más obvias, para reconocerlas y no resistirnos a ellas cuando estamos buscando otras más arriesgadas o novedosas. Reconocer lo obvio y avanza a partir de ello.

Desarrollo

- > Haz grupos de 5 personas y entrega a cada uno cinco cartas de la baraja.
- > Cada persona elige en silencio las dos que, bajo su punto de vista, tienen una relación más obvia.
- > Pasado un minuto, todos los componentes del grupo dan su opinión y se comprueba cuál ha sido la opción que ha resultado más obvia para la mayoría del grupo.

25. Es evidente

Ejemplo



Mirando estas imágenes podemos decir que la relación más obvia puede ser que puedes ir en tren a Venecia.

También podríamos señalar que la señora en la cuerda floja, “está como una regadera” por jugarse la vida con esos tacones.

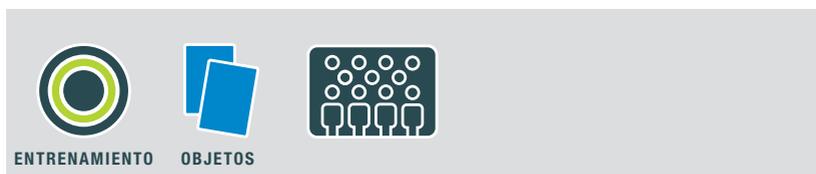
Variaciones

- > Entrega una carta a cada persona.
- > A continuación, se mueven de forma aleatoria por la sala y cuando indiques se reúnen en grupos de 5 personas.
- > Durante dos minutos debaten cuales son las relaciones más obvias y eligen qué carta debe quedarse fuera por no tener una relación sencilla con las demás.
- > Puedes permitir que la persona que tiene la carta excluida argumente razones para que sea incluida de nuevo.
- > Pasado ese tiempo, el grupo se deshace y el proceso vuelve a empezar con otra combinación de personas.

Observaciones

Este juego permite activar al grupo a través del movimiento y la interacción de pie. Se puede utilizar como ejercicio de distensión previo a un proceso de generación de ideas.

26. Para otros usos



Sinopsis

El juego consiste en encontrar usos diferentes para un objeto.

Objetivos

Desarrollar la capacidad de encontrar diferentes puntos de vista para afrontar una situación.

Desarrollo

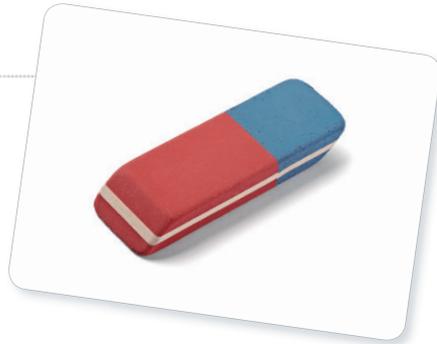
- > El grupo puede estar situado en círculo o sentado alrededor de una mesa. Extrae una carta y muéstrala al grupo.
- > A continuación, una persona toma la carta y dice una idea de para qué podría servir el objeto.
- > Cuando termina pasa la carta a la persona de la derecha, que repite el proceso.
- > El juego se repite hasta que todas las personas hayan aportado su idea.

26. Para otros usos

Ejemplo

- > Ideas otros usos:
 - Tope de puerta.
 - Calzar una mesa coja.
 - Soporte para incienso.

- > Ejemplo de ideas no permitidas (por no estar ligadas a la realidad):
 - Chicle para gigantes.
 - Herramienta para borrar los malos sueños.
 - Limpiador de cuernos de unicornio.



Variaciones

- > Anima al grupo a que busque ideas absurdas y divertidas que les permitan hacer el ejercicio de alejarse de la realidad.
- > Pide ideas de usos imaginarios y fantásticos, penalizando las ideas que estén sujetas a la realidad.

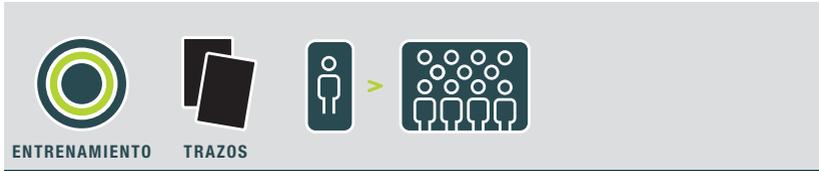
Observaciones

La dinámica debe centrarse en pensar situaciones reales para las que pueda usarse ese objeto, por lo que no se pueden inventar usos extraños o fantásticos.

Lo ideal es que la carta dé al menos dos vueltas al grupo para que todo el mundo haya podido aportar al menos dos ideas.

Si una persona se bloquea, se le puede restar importancia y animarla a que busque ideas durante unos segundos, mientras el grupo espera pacientemente. Si esa persona se incomoda, podemos seguir avanzando sin darle importancia al hecho de que no hayan surgido ideas.

27. Una parte del todo



Sinopsis

Dibujar una máquina a partir de una de sus partes.

Objetivos

Desarrollar la capacidad de percibir un estímulo como parte de un concepto más amplio.

Entrenar nuestra capacidad para ver desde otra perspectiva.

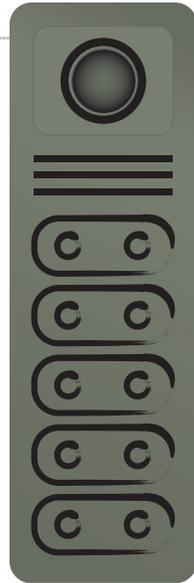
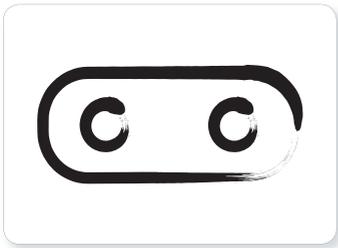
Desarrollo

- > Entrega a cada participante una carta de trazos, un folio y rotuladores.
- > La tarea que tienen que realizar es ver el dibujo que les ha tocado en la carta como parte de una máquina. Para ello, pídeles que transcriban el dibujo al papel y lo completen dibujando la máquina de la que forma parte.
- > Después de cinco minutos, cada participante cuenta al resto del grupo la máquina que ha creado.

27. Una parte del todo

Ejemplo

La carta que nos ha tocado nos inspira los botones de un portero automático, que suelen estar agrupados de dos en dos. La máquina que dibujamos es un videoportero automático.



Variaciones

- > Entrega una carta a cada participante y pídeles que se muevan por la sala mientras piensan en la máquina que les sugiere su carta.
- > Cuando lo indiquemos, tienen que hacer grupos de 3 personas. Durante diez minutos comparten las ideas que han pensado sobre su carta y tienen que llegar a un acuerdo para dibujar una máquina común que incluya los tres dibujos en su diseño.
- > Se les puede dar una cartulina para que el grupo haga un poster con su máquina, incluyendo todos los detalles posibles sobre su funcionamiento.

Observaciones

Este juego permite entrenar la mirada para ver más allá del dibujo, haciendo el esfuerzo de contemplarlo como parte de algo más grande.

En el caso de que las personas participantes diseñen una máquina que no exista, se puede improvisar un ejercicio creativo, pidiéndoles que describan cómo funciona o dando al grupo la oportunidad de ponerle un nombre.

Tanto en el ejercicio como en la variación se puede poner como condición que la máquina sea imaginaria o tenga una función absurda.

28. Mejora el invento



Sinopsis

Mejorar un objeto en cualquiera de los aspectos que se nos ocurran.

Objetivos

Entrenar la capacidad para trabajar la mejora constante.

Desarrollo

- > Entrega una carta de objetos a cada participante.
- > Durante tres minutos piensan de qué manera podrían mejorar ese objeto, ya sea en sus funciones, su apariencia, su eficacia, o lo que se les ocurra.
- > Pasado ese tiempo, comparten sus reflexiones con la persona que tienen al lado durante cinco minutos.

28. Mejora el invento

Ejemplo

Ideas de mejora:

- > Incorporar un GPS para trazar el mapa del terreno trabajado. Incorporar un asiento refrigerado y acolchado para hacer más cómodo el trabajo.
- > Incorporar placas solares en un remolque auxiliar para reducir el consumo de combustible.



Variaciones

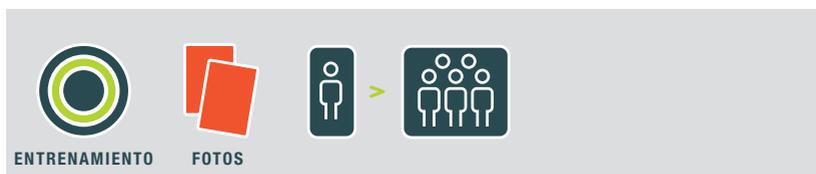
En este juego vamos a aprovechar para potenciar el clima de grupo trabajando juntos y juntas por un objetivo.

- > Dividimos al grupo en varios equipos y extraemos una carta de la baraja.
- > Pedimos al grupo que analice en qué aspectos podemos dividir nuestro objeto, por ejemplo: qué funciones cumple, qué partes lo forman, de qué materiales está hecho, cómo funciona, cómo se fabrica, etc.
- > A continuación asignamos cada uno de esos aspectos a un grupo y durante cinco minutos les pedimos que piensen cómo mejorar el objeto fijándose solo en ese aspecto.
- > Pasado ese tiempo, cada grupo aporta sus mejoras y se esfuerza en llegar un consenso para conseguir integrar todas las ideas posibles en el objeto mejorado.

Observaciones

Es obligatorio mantenerse en los límites de la realidad y no buscar soluciones absurdas, sino alternativas que realmente puedan mejorar su funcionamiento.

29. Mirada rayada



Sinopsis

Encuentra la misma idea en lugares diferentes.

Objetivos

Entrenar la creatividad para poder ver múltiples posibilidades: diferentes respuestas a una pregunta o diferentes preguntas para una respuesta.

Desarrollo

- > Entrega una carta de fotos a cada persona.
- > Durante dos minutos, observando la imagen, describen el concepto o las ideas fuerza que trasmite.
- > Pasado ese tiempo, entrega a cada persona otra carta de fotos. Tendrán dos minutos para justificar la presencia en ella de las ideas fuerza que vieron en la carta anterior.
- > Después todo el grupo se mueve por la sala con sus fotos, y cuando lo indiques se unen en grupos de tres y comentan sus reflexiones sobre las imágenes.

29. Mirada rayada

Ejemplo

Mirando esta imagen podemos ver el trabajo en equipo, la creatividad fluyendo, el desorden, la fuerza del color, las cuadrículas y las gamas de color, el mapa mental y visual con la comunicación social como elemento.

A continuación sacamos otra carta.

El objetivo es ver representados en esta imagen algunos de los conceptos que hemos extraído de la otra.

Podemos ver las gamas de color en las maletas; el trabajo en equipo en la necesidad de coordinación para hacer volar un avión; la creatividad fluyendo en la idea de volar y dejar volar la imaginación; la mirada cenital de la imagen anterior relacionada con la vista de la tierra desde el avión.



Variaciones

En este caso vamos a fomentar el debate y la escucha grupal.

- > Dividimos al grupo en equipos de 4 personas.
- > Entregamos una carta a cada equipo, para que durante dos minutos expliciten las ideas fuerza y los principales conceptos que extraen de esa imagen.
- > A continuación les entregamos cuatro cartas más.
- > Deben encontrar al menos tres elementos o ideas que estén presentes en las cinco cartas.
- > Puedes terminar el juego con una puesta en común de los grupos, donde cada grupo presentan sus argumentos en un minuto. Puedes avisarles previamente para que elijan un portavoz o para que preparen una presentación en equipo. Si elijas la última opción puedes darles cinco minutos más para que preparen su presentación.

Observaciones

Este tipo de dinámica permite reforzar al grupo, ya que entrena habilidades básicas como la escucha y el consenso, persiguiendo un fin común muy sencillo.

Es importante dar permiso al grupo para decir cosas absurdas o sin sentido.

30. La pregunta adecuada



ENTRENAMIENTO



OBJETOS



Sinopsis

Haz las preguntas adecuadas para adivinar de qué objeto se trata.

Objetivos

Entrenar la capacidad para cuestionarse de forma creativa sobre la realidad.

Desarrollo

- > El grupo se divide en parejas.
- > Una persona toma una carta sin mostrarla a su compañero/a.
- > Ésta puede hacer un máximo de diez preguntas para intentar adivinar de qué objeto se trata.
- > Las preguntas solo pueden ser contestadas con “sí”, “no”, “a veces” o “no sé”.
- > Si realizadas las diez preguntas no encuentra la respuesta correcta, se cambian los papeles. En el caso de acertar la misma persona, prueban con otra tarjeta.
- > El juego termina cuando una de ellas consigue adivinar cinco objetos.

30. La pregunta adecuada

Ejemplo

La carta oculta puede ser ésta de un paraguas.
Podríamos preguntar:

- > ¿Es un objeto pequeño?
- > ¿Se puede tener en casa?
- > ¿Se puede llevar en la mano?
- > ¿Hay de diferentes tipos?
- > ¿Tiene varias funciones?
- > ¿Es un complemento de moda?
- > ¿Es una herramienta?
- > Etc.



Variaciones

Puedes hacer de este sencillo juego una competición por equipos.

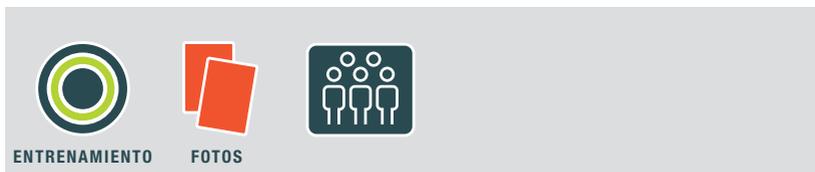
- > Crea equipos de 4 personas.
- > Cada equipo se enfrenta con otro en una partida. Las partidas son duelos que gana el equipo que acierte antes tres objetos.
- > Cada grupo comienza con seis tarjetas de objetos.
- > Se establece al azar que equipo comienza preguntando.
- > Antes de hacer una pregunta al otro equipo, cada miembro del grupo escribe una pregunta en una nota adhesiva y se comparten en equipo para decidir cuál de las cuatro preguntas harán al equipo contrario.
- > En base a su respuesta, los miembros vuelven a escribir otra pregunta y la ponen en común para decidir qué preguntarán. También pueden decidir hacer una de las preguntas que quedaron descartadas en la primera ronda.
- > Cada equipo solo podrá realizar cinco preguntas, y al terminar deben decir un objeto. Si no han adivinado de qué objeto se trata, el turno pasa al otro equipo.
- > Cuando retoman el turno, pueden decidir si siguen intentando adivinar el mismo objeto de la ronda anterior o cambiar a otro.
- > El primer equipo que acierte tres objetos es el vencedor.

Observaciones

El simple hecho de preguntarse cuál será la pregunta adecuada ya es un buen entrenamiento para cuestionarse de forma eficaz y creativa.

En el caso de la variación grupal, se facilita, además, que cada persona genere su propia pregunta y tenga que negociar con el grupo qué pregunta realizarán. Este gesto enriquece la comunicación y la compenetración del equipo.

31. Migas de pan



Sinopsis

El juego consiste en establecer una secuencia con sentido, inventando la imagen que complementaría una serie.

Objetivos

Desarrollar la capacidad para predecir, argumentar, encontrar y crear patrones que anticipen un resultado coherente con la información disponible.

Desarrollo

- > Haz grupos de 4 personas, que establecerán un orden de turnos.
- > Cada equipo recibe diez cartas aproximadamente.
- > El primer participante mezcla las cartas. Elige, sin mirarlas, tres al azar y las sitúa en orden de aparición sobre la mesa.
- > Tendrá un minuto para describir cuál sería la siguiente imagen que tendría que poner en la serie para que esta tuviera sentido, justificando su respuesta.
- > Una vez terminado su turno, las cartas se vuelven a mezclar para repetir el proceso con el siguiente participante.

31. Migas de pan

Ejemplo

El libro abierto en la naturaleza puede representar a una persona enamorada de la lectura que lleva su libro a todas partes; la segunda imagen puede representar a alguien que huye de su realidad y se aparta del mundo; la tercera imagen puede ser la del estudio desvencijado de un escritor que, absorto en su trabajo, se olvida del cuidado de su entorno. La siguiente imagen podría ser una persona firmando libros como autora de los mismos. Podríamos sumarle una visión dramática de persona atormentada que, gracias a su sufrimiento, resurge de sus cenizas creando una obra literaria de gran éxito.



Variaciones

Podemos darle un giro al juego en grupo forzando a que todas las personas trabajen con la misma serie, viendo cosas diferentes en ella.

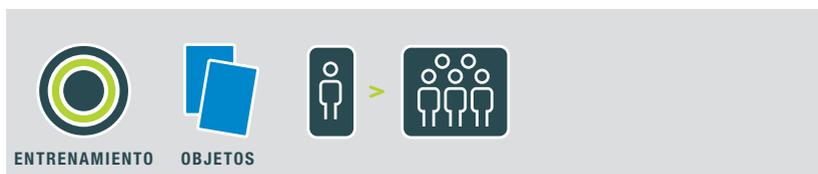
- > Se reparten tres cartas a cada jugador/a.
- > Sitúa sobre la mesa una serie de tres cartas.
- > Cada jugador/a revisa sus cartas mientras elabora un argumento sobre la serie.
- > Cuando es su turno, cuenta su razonamiento sobre el sentido que ve en la serie que hay sobre la mesa e incorpora una de las cartas que tiene en la mano. Al terminar deja su carta a un lado sobre la mesa.
- > El siguiente participante cuenta ahora lo que ha visto en la serie de las tres cartas e incorpora al final su propia carta. Si en el proceso puede añadir la carta de la persona que ha hablado antes, tendrá la oportunidad de demostrar al grupo su capacidad de asociación e improvisación.
- > El juego termina cuando todos los integrantes del grupo han tenido ocasión de exponer sus ideas.
- > Se puede aumentar el reto y la competición valorando con puntos las cartas extra que los y las participantes son capaces de añadir a su discurso.

Observaciones

No es necesario que la carta que se mencione a continuación esté en la baraja, puede ser cualquier imagen que surja en su imaginación y puedan describir con claridad. Se puede dar permiso para la fantasía a cambio de que la secuencia cobre sentido para el grupo.

Al final de la ronda se puede dar la oportunidad a la persona que habló primero para que añada a su historia alguna de las cartas que aparecieron tras su intervención.

32. Un as en la manga



Sinopsis

Soluciona una situación con las cartas que tienes en la mano.

Objetivos

Usar las limitaciones para estimular nuestra creatividad.

Desarrollo

- > Forma grupos de 4 o 5 personas.
- > Entrega a cada persona cinco cartas de objetos.
- > Después propón un problema a solucionar. Aquí tienes algunos ejemplos:
 - Quitar un camión atravesado en una autopista.
 - Rescatar a un gato en un árbol.
 - Recaudar 10 000 euros para una organización no gubernamental.
 - Transportar 100 ovejas.
 - Sobrevivir en el desierto.
- > Concede cinco minutos para que cada uno busque soluciones con los cinco objetos que tiene en su mano.
- > Para terminar, dedicar quince minutos a poner en común las soluciones.
- > Inventar nuevos retos para este juego.

32. Con un as en la manga

Ejemplo



Nuestro reto es *evitar que los pájaros se coman la cosecha de un campo de trigo.*

Con las gafas y la lente del microscopio creamos un punto luminoso, que brille con el reflejo de Sol y atraiga a las aves. Allí ponemos unos cruasanes para alimentar a las aves. Con el reloj de arena elaboramos un artilugio que cada vez que el reloj gire, hace caer la plancha sobre una lámina de metal, que hace un ruido que asusta a las aves.

Variaciones

Esta variante es para un grupo de entre 4 y 7 personas.

- > Se reparten las cartas como si de una partida de póquer se tratara, dando cinco cartas a cada participante.
- > Sobre la mesa se colocan dos cartas a la vista de todos/as y se plantea el reto, como en la versión anterior.
- > Los participantes tendrán cinco minutos para crear una solución combinando las cartas que hay sobre la mesa con las que tienen en sus manos.
- > Una vez pasado el tiempo, cada participante narra su solución mostrando sus cartas.
- > Se valorará a la persona que dé la mejor solución aportando solo una carta a la mesa y la que sea capaz de incluir todas con una propuesta sólida.

Observaciones

Conviene animar a los y las participantes a generar ideas absurdas e hilarantes, para crear un tono distendido. Si por el contrario se quiere que el grupo “baje de las nubes”, hay que hacer hincapié en buscar solo alternativas realizables y coherentes.

Si se quieren incluir más elementos en el juego, se pueden pegar unas pegatinas de colores en unas cuantas cartas, de tal manera que se puedan usar como comodines, cambiando el objeto que aparece en ellas por cualquier otro que decidan.

33. Cada oveja con su pareja



Sinopsis

Forma parejas justificando la relación entre dos cartas.

Objetivos

Entrenar la capacidad para establecer relaciones no convencionales entre diferentes ideas.

Desarrollo

- > Divide al grupo en parejas
- > Entrega a cada pareja seis cartas de la baraja de fotos.
- > Cada pareja tiene tres minutos para formar tres parejas de cartas, sin que quede ninguna suelta.
- > Pueden hacer todas las combinaciones que quieran en ese tiempo.
- > Lo importante es que al terminar el tiempo puedan justificar las parejas que han formado.

33. Cada oveja con su pareja

Ejemplo

Posibles combinaciones:

- > La fábrica puede ir con el barco porque ambos son del ámbito industrial.
- > Las niñas pueden hacer pareja con el barco por el concepto viaje.
- > El caballo puede ir con las niñas por la fantasía y el permiso para soñar.
- > El caballo puede ir con el barco por el colorido de las imágenes.
- > La fábrica puede hacer pareja con el caballo, porque en las dos imágenes hay nubes.



Variaciones

Para trabajar esta dinámica con un grupo grande podemos crear un juego de movimiento parecido al juego del pañuelo.

- > En un grupo de 20 personas, hacemos dos equipos de 10, que se sitúan cada uno en extremo de la sala.
- > Cada persona del grupo elige un número.
- > La persona que dinamiza se coloca en el centro de la sala con la baraja en la mano.
- > Toma dos cartas en la mano y las describe. A continuación dice un número del 1 al 10.
- > Las personas que tienen ese número corren hacia el centro, y la primera que establezca una relación entre las dos cartas se las lleva.
- > La operación se repite hasta que se agoten las cartas. Gana el equipo que haya conseguido más cartas en los diferentes duelos.

Observaciones

En este juego se puede animar al grupo a que establezca relaciones que vayan más allá de lo obvio. Se fomentará que sean capaces de fijarse no solo en los conceptos que representan las fotos, sino también en los valores que ocultan, los aspectos gráficos, los pequeños matices, etc.

Conviene cuidar que las personas no se vayan demasiado por las ramas y, en ese caso, evitar que huyan del ejercicio inventando historias.

34. La carta más alta



Sinopsis

Argumenta cuál de las cartas posee más valor en relación a las otras.

Objetivos

Entrenar la evaluación y la toma de decisiones en el proceso creativo.

Desarrollo

- > Divide al grupo en parejas.
- > Entrega cinco cartas de objetos a cada persona.
- > Durante dos minutos, de manera individual, cada persona ordena sus cartas según considere que tienen más o menos importancia, bajo sus propios criterios.
- > Después, durante cinco minutos, la pareja comparte sus impresiones enseñando el orden de sus cartas.

34. La carta más alta

Ejemplo



Puedes argumentar que la carta más valiosa es el casco porque, ante todo, lo más importante es la seguridad. También podrías decir que es el teléfono porque la comunicación es clave en las relaciones. Por otro lado, puedes valorar que es el extintor porque la prevención debe ser el primer valor.

Variaciones

Con esta herramienta puedes entrenar el debate constructivo, que de forma natural se podrá aplicar después a procesos de decisión sobre temas reales.

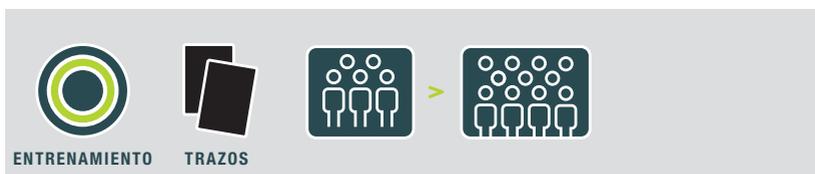
- > Forma grupos de entre 4 y 7 personas.
- > Entrega cuatro cartas a cada participante del grupo.
- > El primer participante pone una carta sobre la mesa y decide por qué cree que es valiosa.
- > A continuación, siguiendo un orden, otra persona pone una carta sobre la anterior y explica por qué ésta es más valiosa.
- > El ejercicio continua hasta que todos/as han colocado al menos dos cartas.

Observaciones

Como puede verse, cualquier carta puede ser más valiosa que otra. Este ejercicio permite entrenar la capacidad de cambiar el punto de vista a la hora de valorar una idea o una situación.

Con este ejercicio se fuerza la situación para que todo el mundo tenga que participar y enfrentarse al reto de tener que dar una respuesta, ajustándose a las reglas definidas, pero con el margen de poder elegir entre las cuatro cartas que tiene en la mano.

35. Olimpiadas



Sinopsis

Inventar un deporte a partir de lo que te inspira un dibujo.

Objetivos

Extraer las ideas de su contexto original para insertarlas de forma sólida en otro lugar.

Entrenar la flexibilidad.

Desarrollo

- > Crea grupos de entre 4 y 7 personas.
- > Cada equipo elige una persona que tome nota y recibe una carta de trazos.
- > Durante un minuto, cada persona piensa a nivel individual qué le sugiere el dibujo.
- > A continuación, durante cinco minutos comparten las ideas sobre posibles deportes que les ha inspirado el dibujo. Mientras, la persona responsable toma nota de ellos.
- > Cuando termina el tiempo, el grupo elige un deporte de los anotados y desarrollan sus características, sus normas y todo lo que estimen durante otros cinco minutos.
- > Por último se hace una presentación en plenario de todos los deportes.

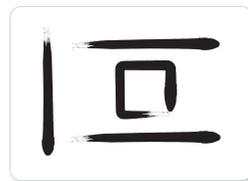
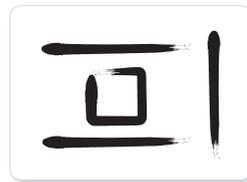
35. Olimpiadas

Ejemplo

Ver la misma carta orientada de diferentes maneras nos permite ver diferentes cosas en ella: puede tratarse de una tubería por la que cae una caja, un buzón de correos, una puerta, una cámara de fotos, un enchufe en una pared, un surtidor de gasolina, etc.

A partir de este último estímulo creamos “el salto de surtidor”, un deporte que se practica en gasolineras. Consiste en saltar todos los surtidores de una estación de servicio en el menor tiempo posible.

Hay dos modalidades: a gasolinera vacía, más sencilla y menos arriesgada, y a través del tráfico, que incluye el riesgo de atropello. La equipación reglamentaria incluye botas con suela de seguridad y guantes de “plasticucho”.



35. Olimpiadas

Variaciones

La variación grupal consiste en desarrollar una olimpiada con tres pruebas: velocidad, resistencia y relevos. Puedes dedicar a esta dinámica hasta una hora.

Haz equipos de 6 personas y entrega seis cartas de trazos a cada una. El equipo se dividirá en parejas para participar en las diferentes categorías.

A continuación explicamos las tres modalidades:

> **Velocidad:** competirán con los otros equipos para ver quién genera más ideas a partir de un dibujo.

Para ello eligen dos miembros del equipo como "atletas" para competir con los otros equipos.

Las parejas se sitúan juntas con papel y lápiz mientras sus equipos les animan. Los equipos pueden generar sus propias banderas, inventar países, coros de ánimo, etc.

La persona que dinamiza enseña a todos los competidores una carta de trazos. La primera pareja que escribe en su papel diez cosas a las que se parece ese trazo es la ganadora de la prueba.

> **Resistencia:** pueden competir por parejas o de forma individual. Cada representante del equipo o pareja se enfrenta a una prueba en la que tendrán que describir delante de todo el grupo durante tres minutos cronometrados lo que le sugiere una carta de trazos. Si dejan de hablar en algún momento, tendrán un aviso. A los tres avisos serán descalificados. Si varias parejas llegan describiendo al final de los tres minutos, gana la que tenga menos avisos. Si tienen el mismo número de avisos, se reparten un punto cada una.

> **Relevos:** cada equipo completo se sitúa frente a una mesa con un folio y material para dibujar.

La persona dinamizadora entrega una carta del revés a cada grupo. Cuando da la señal, un miembro del equipo se acerca a la mesa y empieza a dibujar partiendo del trazo de su carta. Pasados treinta segundos da el relevo al siguiente miembro del grupo que recibe otra carta para incluir su contenido en el dibujo iniciado por su compañero/a.

Al terminar se muestran todos los dibujos sobre la pared. Cada persona del grupo puede votar dos de ellos, dibujando un círculo, poniendo una pegatina de color o haciendo una votación a mano alzada.

Para terminar, se recuentan los puntos de los grupos y se celebra el éxito y el gusto de participar en unas olimpiadas.

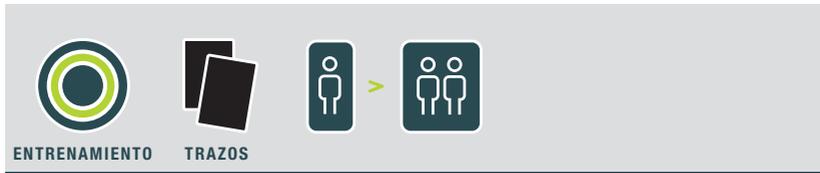
35. Olimpiadas

Observaciones

Hay que dar permiso al grupo para jugar con el absurdo todo lo posible, animando a que en la presentación incorporen todos los elementos que consideren valiosos para mejorar su explicación.

Cuando el grupo se divierte jugando juntos se genera una complicidad que se traslada después al trabajo diario.

36. El logotipo



Sinopsis

Crear el logotipo de un producto o servicio a partir de un dibujo al azar.

Objetivos

Encontrar soluciones con los recursos de los que se dispone.

Enfocar la atención en un objetivo.

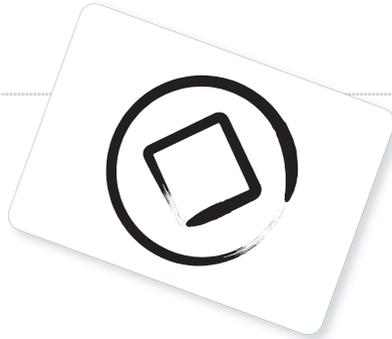
Desarrollo

- > El juego consiste en encontrar nuevas marcas y productos.
- > Divide al grupo en equipos de 4 o 5 personas y entrega una carta de trazos por grupo.
- > Durante dos minutos, cada persona crea un logotipo a partir del dibujo de la carta de su grupo.
- > A continuación, tendrán quince minutos para enseñarse los dibujos, contarse sus ideas y entre todos elegir una de ellas para contársela al resto de los equipos.
- > Por último tendrán diez minutos para mejorar la idea elegida, incorporar comentarios enriquecedores de los otros logos del grupo y elaborar su presentación de la marca.

36. El logotipo

Ejemplo

Partiendo de esta imagen dibujamos en una hoja el siguiente logotipo.



MANUEL WHELL



Manuel Wheel es la empresa de ruedas para monopatín de Manuel Díaz Polanco, un joven emprendedor que quiere incorporar sus raíces castellanas a la práctica del monopatín.

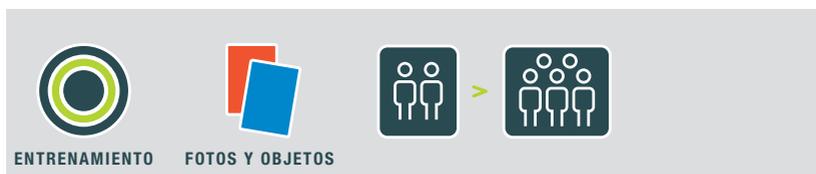
Crea ruedas con materiales nobles como madera de encina, granito y astas de toros (muertos de viejos).

Su slogan es *Manuel Wheel la cuadratura del círculo.*

Variaciones

Si trabajas con un grupo grande puedes pedirles que hagan un poster con el logotipo y las ideas fuerza de la marca, y terminar el ejercicio con una pequeña exposición.

37. Hazle un hueco



Sinopsis

Crear una relación entre una imagen y diversos objetos.

Objetivos

Entrenar la capacidad para mantenerse en la incertidumbre y posponer el juicio.

Desarrollo

- > El grupo camina por la sala mientras entregamos a cada participante una carta de objetos.
- > Cuando lo indiquemos, forman parejas de forma aleatoria.
- > Cuando todo el grupo está organizado en parejas, se sientan juntas y comienza el juego.
- > Entregamos a cada pareja una carta de foto al azar.
- > Tendrán tres minutos para justificar qué valor pueden aportar los objetos que tienen en sus cartas dentro del contexto de la foto que les ha tocado.
- > Pasado ese tiempo cada pareja se une a otra pareja y reciben una nueva foto. Durante diez minutos tienen que conseguir que sus cuatro objetos vuelvan a tener sentido dentro de la nueva imagen.

37. Hazle un hueco

Ejemplo

La primera conexión es muy fácil cuando pensamos que la cámara polaroid puede servir para que los padres de la criatura immortalicen a su hijo en esa situación tan peculiar. El paraguas también puede estar justificado si nos fijamos en que parece que la luz es demasiado brillante y puede molestarle para concentrarse y hacer el esfuerzo de levantar el peso. El paraguas puede situarse a modo de sombrilla o difusor de luz.



Variaciones

Convierte esta dinámica en un juego por equipos en el que tienen que competir por encontrar el mayor número de relaciones.

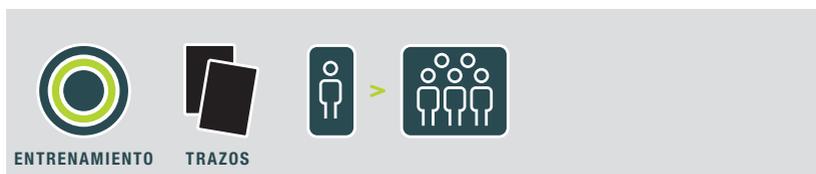
- > Pide 5 personas voluntarias para hacer el papel de jueces y entrega una carta de fotos a cada uno/a.
- > Agrupa al resto del grupo en cuatro equipos y reparte todas las cartas de objetos entre ellos.
- > Los jueces se distribuyen por la sala situando su carta de foto bien visible en una mesa, una silla o el suelo.
- > El objetivo es que cada equipo puede introducir con sentido sus objetos en alguna de las imágenes. Ganará el equipo que antes coloque todos sus objetos.
- > Para realizar el juego daremos cinco minutos a los equipos para que establezcan su estrategia: si se dividirán en parejas, o trabajarán de forma individual para repartirse el trabajo y dirigirse a varias fotos a la vez, etc.
- > Pasados los cinco minutos se da la salida a todos los grupos a la vez que se dirigen hacia los jueces con foto.
- > De forma ordenada cuentan al juez sus argumentos. Si tiene un mínimo de desarrollo y sentido, dentro de que el absurdo también tiene cabida, depositan la carta del objeto junto a la foto.
- > Es importante que un grupo no pueda colocar más de dos objetos seguidos, para dar oportunidad a otro grupo que esté esperando en la misma foto.
- > Si el grupo es muy grande o tenemos poco tiempo, el juego se puede dar por terminado a los diez minutos y dar como ganador al equipo que le queden menos objetos por colocar.

Observaciones

En el juego principal hay que animar al grupo a buscar razonamientos realistas que les mantengan con los pies en el suelo.

En la variación es importante fomentar en el grupo el espíritu del juego y la complicidad en los equipos, así como reconocer al finalizar la labor de los jueces, que ha sido crucial para que el resto puedan entregarse al proceso creativo.

38. La isla desierta



Sinopsis

Elegir entre varios objetos de un naufragio los tres que te serían más valiosos en una isla desierta.

Objetivos

Generar argumentos, comparar opciones y tomar decisiones.

Desarrollo

- > Divide al grupo en equipos de 5 personas
- > Entrega a cada equipo seis cartas de objetos.
- > Explica a todo el grupo que han naufragado y están a punto de llegar a una isla desierta. Los objetos de las cartas están a su alrededor en el agua, pero solo pueden coger los tres que crean que les serán más valiosos en la isla.
- > Al terminar la explicación, los equipos extienden sus cartas sobre la mesa y durante dos minutos, de manera individual, todas las personas reflexionan sobre la decisión que tomarían.
- > A continuación cada grupo tiene quince minutos para que cada persona explique su decisión y lleguen a un acuerdo grupal sobre los tres objetos más valiosos.
- > El ejercicio puede terminar con una puesta en común de los diferentes grupos.

38. Isla desierta

Ejemplo



Podemos quedarnos con el silbato para pedir ayuda si vemos un barco. Podríamos pensar que sería mejor el megáfono, pero se le acabarán las pilas tarde o temprano y es más delicado. También nos quedamos la maleta para transportar cosas que encontremos como alimento, y la plancha antigua para usarla como herramienta y arma para la caza.

Variaciones

Haremos del naufragio una competición por equipos. El objetivo será elegir los objetos que nos permitan salir de la isla lo antes posible.

- > Hacemos equipos de 5 personas y les entregamos diez cartas de objetos a cada equipo, para que la toma de decisiones sea más complicada.
- > Cada equipo tendrá veinte minutos para decidir qué tres objetos son fundamentales y para describir en un mural (puede ser con una hoja de papelógrafo) su método para salir de la isla con la ayuda de esos tres objetos.
- > Pasado ese tiempo todos los grupos tendrán dos minutos cada uno para exponer al resto de equipos su plan.
- > Al terminar las exposiciones, todas las personas, sin disciplina de grupo, podrán votar, con tres *gomets* o tres cruces hechas con rotulador, los planes que más les hayan gustado. Solo tienen tres puntos y pueden darle uno a cada uno de los planes que más les gusten. Como excepción pueden dar dos puntos a un plan que les haya parecido especialmente brillante.

Observaciones

Este tipo de dinámicas nos permite mejorar la comunicación del equipo y el entrenamiento en la toma de decisiones. Al poder practicar el debate y la argumentación con temas que no son importantes, las personas pueden concentrarse en el proceso sin preocuparse por el resultado.

39. Organización secreta



Sinopsis

Crear el logotipo y la descripción de una organización secreta.

Objetivos

Entrenar la imaginación y el pensamiento visual.

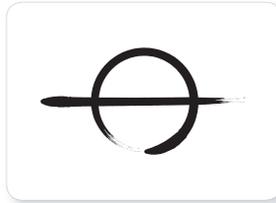
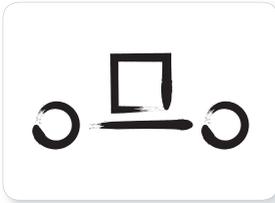
Desarrollo

- > Entrega a cada participante dos cartas de la baraja de trazos.
- > Durante diez minutos tendrán que formar el logotipo de una organización secreta combinando los trazos de sus cartas.
- > Además del logotipo, tendrán que crear el nombre de la organización, sus normas y sus objetivos como organización.
- > Toda esta información quedará resumida en un cartel tamaño A4 que se expondrá al finalizar el ejercicio pegándolo en las paredes del aula.
- > Todos los participantes podrán visitar la exposición.

39. Organización secreta

Ejemplo

Tomamos estos dos trazos.



El primero nos recuerda al frontal de un tractor y el segundo puede ser la cabeza de un agricultor/a con un gorro de paja.

Uniendo estas dos ideas podemos crear una organización llamada CAES (Club de Agricultura Ecológica Solar) una organización que vela por la extensión del cultivo ecológico a costa de eliminar latifundios de cultivos transgénicos.

Este puede ser el cartel resumen de la organización. El logo representa a una persona sobre el tractor con los cultivos y el sol al fondo.

CAES
CLUB DE AGRICULTURA ECOLÓGICA SOLAR

Servimos a la naturaleza para que los humanos coman con cabeza

Misión
Sistituir los cultivos transgénicos de las grandes corporaciones por cultivos ecológicos sin que se den ni cuenta.

Condiciones de ingreso

- Gustarte la verdura.
- Haber plantado un pino.
- Comprar en fruterías de barrio.
- Soportar el brocoli.

Normas

- No se habla del CAES fuera del CAES.
- Si te CAES, te levantas.
- No te preocupa si CAES bien a todo el mundo.
- Al menos una vez al mes te dejas caer por la sede del CAES.

39. Organización secreta

Variaciones

Realiza la dinámica en grupos. Forma equipos de 5 a 7 personas y entrégales dos cartas de trazos a cada equipo.

El objetivo es que durante quince minutos diseñen la bandera de la organización e inventen el himno de la misma.

Al terminar el tiempo, cada equipo cantará su himno delante del resto de grupos.

Observaciones

La actividad podría terminar con una votación individual para que cada persona pudiera decidir de qué tres organizaciones secretas le gustaría formar parte.

En la variación, hay que fomentar el juego y el humor. Unirse alrededor de una causa como esta crea espíritu de equipo y sensación de pertenencia, al mismo tiempo que ayuda a asumir riesgos, enfrentándose al ridículo y a la valoración de los compañeros/as.

40. La conferencia



Sinopsis

Jugar a improvisar una conferencia a partir de una serie de fotografías.

Objetivos

Fomentar la capacidad de improvisar.
Desarrollar la capacidad de exponerse al fracaso.

Desarrollo

- > El ejercicio consiste en que, de forma voluntaria, los y las participantes se presten a improvisar una miniconferencia de dos minutos delante de todo el grupo.
- > Una persona sale a escena y elige, sin mirarlas, cinco cartas de la baraja de fotos.
- > Cuando las tenga en la mano tendrá treinta segundos para pensar la estructura de su ponencia.
- > A continuación, tendrá dos minutos para desarrollar sus argumentos sobre el tema elegido, mostrando mientras habla las imágenes y su relación con el tema.

40. La conferencia

Ejemplo



Con estas cartas, en treinta segundos podemos elegir como tema de nuestra ponencia *La búsqueda del sentido de la vida*.

A partir de este título podemos articular nuestra ponencia de dos minutos de la siguiente manera.

Cuando somos niños, (referencia al niño con arco), lanzamos nuestras flechas con energía, poniendo todo nuestro esfuerzo pero sin saber dónde está el objetivo. Necesitamos ir creciendo, aprender de la sabiduría y del camino que nos marcan los adultos que nos acompañan (mapa antiguo) para poder superar nuestras propias metas y alcanzar la cima (ciclista rodeado de nubes). Es cierto que en ese camino nos enfrentaremos a mil batallas y nos parecerá que el mundo a nuestro alrededor se desmorona, (alusión al soldado con máscara) pero si no desfallecemos, si tenemos el valor de enfrentarnos a la vida y a sus desafíos, la vida cobrará sentido ante nuestros ojos como un dulce desayuno con vistas (desayuno).

40. La conferencia

Variaciones

Creamos equipos de 4 personas.

- > Todos salen a escena a la vez, después de haber decidido en qué orden van a participar.
- > Durante dos minutos tendrán que improvisar una ponencia coordinada, cambiando de ponente cada treinta segundos.
- > La persona dinamizadora indica los relevos.
- > Cada vez que un nuevo ponente hace el relevo, alguien del público, previamente establecido, le entrega una carta de foto para que la incluya en su discurso.
- > El juego termina cuando todos los grupos han hecho su ponencia.

Observaciones

Este juego nos ofrece una posibilidad para que las personas pierdan el miedo a exponer sus ideas en público, permitiéndoles practicar en un entorno distendido y seguro.

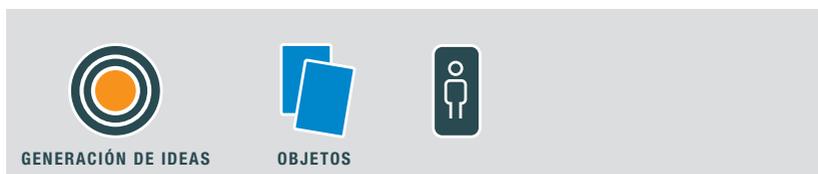
Si el clima en el grupo es el adecuado, se puede incorporar el aplauso o el abucheo al final de cada intervención. El público suele tener reparos para abuchear, pero se les puede recordar que darse permiso para hacerlo le brinda a la persona que da la ponencia la oportunidad de vivir el fracaso de una forma controlada, y esto puede ser un gran aprendizaje.

El proceso grupal de la variación puede servir si en el primer ejercicio muchas personas no se han atrevido a exponerse personalmente. Al hacerlo en grupo se minimiza el riesgo y se facilita que quien tenga más reparos se pueda apoyar en el grupo para afrontarlos.

BARAJAS DE IDEAS. Manual.

GENERACIÓN DE IDEAS

41. Ponlo en tu problema



Sinopsis

Utiliza un objeto para pensar en tu situación desde otro punto de vista.

Objetivos

Mirar tu reto desde otra perspectiva.

Desarrollo

- > Describe el tema sobre el que quieres pensar.
- > Elige una carta de la baraja.
- > Con esa carta delante, dedica cinco minutos a hacerte las siguientes preguntas:
 - ¿Qué pasaría si en mi tema tuviera que tener en cuenta este objeto?
 - ¿Qué relación puede tener este objeto con el tema que estoy trabajando?
 - ¿En qué ámbitos este objeto es valioso? ¿Qué sería lo más parecido en mi caso?
 - ¿Qué valores refleja este objeto? ¿Son compatibles esos valores con mi tema?
 - ¿Cómo sería si tuviéramos que usar ese objeto en mi tema?
- > Si estas preguntas no se ajusten al tema que estás trabajando, coge el tono y describe preguntas similares que se ajusten a la realidad. El mejor camino será el que tú construyas.

41. Pongo en tu problema

Ejemplo

Imagina que estamos explorando el campo de la atención al cliente y sacamos esta tarjeta.



A partir de aquí podemos empezar a cuestionarnos.

¿Qué pasaría si tuviera que tener en cuenta este objeto? Quizás debería tomar nota de la manera en la que atendemos al público, establecer un registro de buenas prácticas o un sistema de gestión del conocimiento para saber cómo resolvemos sus dudas.

Si tuviera que llevar encima el bolígrafo, sería señal de que tomamos nota de las ideas y eso podría indicar a los clientes que nos interesa su opinión. Quizás podamos explorar cómo mostrar a nuestros clientes nuestro interés por sus necesidades de una forma clara.

¿En qué ámbitos es valioso este objeto? Los bolígrafos son muy útiles en muchos campos. Uno de ellos el ámbito educativo. Nos planteamos si estamos preparados como organización para atender a los clientes. Podríamos organizar cursos de atención al cliente, talleres de trabajo conjunto entre clientes y miembros del equipo, etc.

Variaciones

Esta dinámica es ideal para grandes grupos, divididos a su vez en pequeños grupos de 4 o 5 personas.

- > Establece claramente el tema que queréis explorar.
- > Divide el grupo en equipos de 4 o 5 personas y entrega una imagen a cada grupo.
- > Concede quince minutos para el debate.
- > Pide que preparen una pequeña presentación con sus conclusiones sobre el tema.
- > Concede a cada grupo tres minutos para su exposición.

Observaciones

El cuestionarnos sobre nuestro tema con un estímulo como éste ayuda a abrir diferentes puertas para explorar la situación desde múltiples puntos de vista.

42. Míralo de este modo



Sinopsis

Explorar un tema creando un paralelismo con una imagen.

Objetivos

Poner en común las ideas que el grupo tiene sobre un tema.

Desarrollo

- > Extiende sobre una mesa grande, o sobre el suelo, todas las cartas de la baraja.
- > Comienza el ejercicio exponiendo el tema que quieres que el grupo explore.
- > Pide al grupo que se acerque a las imágenes y que cada persona elija una foto que le permita explicar su visión sobre el tema expuesto.
- > Durante dos minutos, cada persona reflexiona individualmente sobre las relaciones que puede establecer entre la imagen y el tema.
- > Después todo el grupo se pone en pie y camina por la sala hasta que les indicas que busquen una pareja y se sienten juntos/as.
- > A partir de aquí tendrán cinco minutos para contarse sus visiones del tema a través de las fotos.
- > Durante ese tiempo de diálogo les pediremos que anoten en notas adhesivas las ideas que les parezcan más relevantes para entender el tema.
- > Dedicaremos veinte minutos aproximadamente a que el grupo comparta sus reflexiones. Para ello, cada pareja va exponiendo sus ideas fuerza mientras pegan las notas en la pared, agrupándolas por afinidad con los elementos propuestos por el grupo.
- > La dinámica termina con la visión global de la exploración de todas las parejas de trabajo.

42. Míralo de este modo

Ejemplo

El tema que estamos explorando es la comunicación en el equipo. Para ello elegimos esta foto.



Esta imagen nos sugiere que a veces en el equipo te sientes colgando de un hilo porque te falta información. O que te tienes que agarrar a cualquier dato por pequeño que sea. También nos permite hacer un paralelismo sobre los riesgos que corremos por no comunicarnos con claridad con los clientes, los compañeros/as, los proveedores, etc.

Otro tema que nos permite abordar esta foto es la confianza que podemos encontrar en los/as compañeros/as más cercanos. Sé que con estas personas no tengo problemas en "ponerme en sus manos" y sería muy positivo poder extrapolar esa sensación al resto del grupo.

Variaciones

Podemos condensar el ejercicio haciendo que un grupo de personas debata directamente sobre una foto elegida previamente.

- > Crea varios círculos con las sillas o alrededor de una mesa. Sitúa en cada grupo una imagen al azar y pide al grupo que se siente.
- > Es necesario elegir una persona que vaya transcribiendo en notas adhesivas las ideas que el grupo exponga.
- > Concede al grupo quince minutos para que exploren juntos todo lo que la imagen les inspira con relación al tema y transformen esas impresiones en ideas fuerza que volcar en las notas.
- > Para terminar, cada grupo comparte con los demás las ideas alcanzadas, pegándolas en la pared.

Observaciones

Los tiempos en esta dinámica son siempre orientativos, porque dependen de la profundidad del análisis que se estimes necesario. No obstante, hay que transmitir al grupo la necesidad de hacer aportaciones breves y concretas.

También será necesario estar muy atento/a para que el grupo no se desvíe del tema y acabe explorando temas que no están en la agenda de la sesión.

43. Pesca ideas



Sinopsis

Genera ideas rápidamente mirando brevemente cartas al azar.

Objetivos

Abrir con rapidez un proceso de generación de ideas.

Desarrollo

- > Expón al grupo con claridad nuestro foco creativo.
- > El grupo se sienta alrededor de la mesa, en la que están boca abajo todas las cartas de fotos.
- > Cuando lo indiques, todos cogen una carta y tienen treinta segundos para pensar una idea relacionada con el foco creativo que les sugiera esa imagen y anotarla en una nota adhesiva.
- > Pasado el tiempo, dejan esa foto y se coge otra al azar. Pasadas tres o cuatro rondas se comparten las ideas.
- > En este proceso se pueden agrupar las ideas similares o aprovechar para escribir nuevas ideas que surjan después de escuchar las anteriores.

43. Pesca ideas

Ejemplo

Tomamos el siguiente foco creativo: buscamos ideas de un nuevo servicio para familias con hijos/as en edad escolar.

Partimos de estas imágenes:

Al voltear la imagen del elefante podemos pensar en que las familias deben hacer equilibrios y malabares para llegar a todos sus compromisos, lo que nos puede sugerir un servicio de canguro móvil, un monovolumen con diversión para llevar a los niños y niñas a sus actividades extraescolares o para hacer de taxista para la familia.

Al volver la imagen de los escaladores podemos pensar en un servicio de orientación para adolescentes en su búsqueda de inquietudes profesionales, o en un servicio de viajes guiados especial para familias.

Al ver la imagen del profesional de la construcción podemos pensar en un servicio de minireformas y reparación del hogar, que trabaja solo en los momentos en los que la familia no está en casa para no perturbar su ritmo diario.

Por último, la lavadora nos permite generar un servicio de escucha familiar a través de videoconferencia en el que, apoyados por profesionales, cada miembro de la familia puede tener un lugar donde "lavar" sus preocupaciones.



Variaciones

Otra manera de abordar este proceso es que las personas trabajen en grupos de 3 personas.

- > Una de las personas del grupo, además de aportar ideas, tomará nota de las ideas propuestas.
- > Cada grupo recibe diez imágenes al azar, que mezclan antes de comenzar.
- > Dan la vuelta a la primera imagen y tienen dos minutos para comentar qué les sugiere y para pensar al menos tres ideas para el foco.
- > Después de cuatro o cinco rondas, los grupos comparten sus ideas con el grupo grande.

Observaciones

Es muy importante, como en otros ejercicios, que las personas expresen sus ideas con frases sencillas y cortas.

Hay que dejar clara la idea de que en esta fase no se juzgan las ideas, y animar a las personas participantes a fluir con las imágenes sin detenerse demasiado a desarrollar ideas complejas.

44. Si fuera...



GENERACIÓN DE IDEAS



OBJETOS



Sinopsis

Explorar un tema o una situación creando una comparación con diferentes objetos.

Objetivos

Forzar conseguir miradas diferentes sobre un tema.

Desarrollo

- > Define claramente el foco o la situación sobre la que quieres generar ideas.
- > Crea grupos de 5 personas y entrega a cada grupo ocho o diez cartas de objetos.
- > Cada grupo debe designar una persona que anotará en notas adhesivas las ideas que vayan surgiendo.
- > El grupo se sienta en círculo y un voluntario/a toma el taco de cartas, las mezcla y saca la primera.
- > Hace la pregunta al grupo: "Si nuestra situación fuera un objeto como el que aparece en la carta, ¿cómo sería?"
- > El grupo dedica quince minutos a repetir el proceso con las cartas que tienen en el taco, extrayendo durante la conversación las ideas más relevantes para que sean transcritas a las notas.
- > Después, los grupos construyen un mapa en la pared en el que comparten las ideas que se han debatido.
- > Al finalizar se puede pasear por la sala libremente para ver las asociaciones que otros grupos han hecho sobre el mismo tema.

44. Si fuera...

Ejemplo

El tema que estamos explorando es la motivación del equipo.

A partir de esta carta, preguntamos: "Si la motivación del equipo fuera un casco, ¿cómo sería?".

Puede verse como el yelmo de una armadura, algo metálico impenetrable, lo que puede hacer aflorar la sensación de que damos por hecho que las personas son impenetrables y que no podemos hacer nada para motivarlas.

También podemos pensar que la motivación sería como un casco de moto que te protege de los golpes, y nos afianzaría en la idea de fomentarla para que el grupo sea capaz de sobreponerse ante la frustración.

Podemos pensar que si la motivación es un casco nos protege de los accidentes que pueden llegar si vamos rápido, con lo cual nos vendría bien invertir en un casco de buena calidad. Esto nos lleva a plantearnos los componentes del casco para ser más seguro y, por extensión, los elementos que refuerzan la motivación del grupo.



Variaciones

- > El grupo se sienta en círculo.
- > Entregamos una carta de objeto a cada participante.
- > Exponemos brevemente el tema a explorar.
- > Damos tres minutos a cada persona para que piense como sería ese tema si fuera un objeto como el que tiene en la carta y para que escriba en notas adhesivas al menos tres ideas (una en cada nota) que le hayan surgido al comparar el objeto con el tema en cuestión.
- > Pasado ese tiempo, caminan por la sala con sus ideas y cuando indiqués, se agrupan en cuatro equipos para comentar durante quince minutos las ideas que han surgido y agruparlas o resumirlas según consideren.
- > La dinámica puede terminar con una puesta en común como en la versión anterior.

Observaciones

Conviene ser firme con el uso del tiempo, pero al mismo flexible para permitir que las personas terminen de exponer sus ideas, ya que ese es el objetivo de la dinámica: recoger ideas.

Midiendo el tiempo no pretendemos correr contra el reloj, sino que las personas permanezcan enfocadas en la tarea el tiempo preciso.

45. Azar



Sinopsis

Aplicación de la técnica creativa del estímulo al azar utilizando la baraja de objetos.

Objetivos

Crear conexiones nuevas y concretarlas en nuevas ideas.

Desarrollo

- > Dividimos el grupo en equipos de 4 o 5 personas.
- > Establecemos el foco creativo, aclarando las posibles dudas.
- > Damos a cada grupo una carta al azar como estímulo.
- > Los y las participantes pueden cogerla para inspirarse.
- > Damos un minuto para que cada persona analice el objeto y describa sus características.
- > Durante cinco minutos compartimos con el equipo lo que sabemos o intuimos sobre el objeto y buscamos en grupo nueva información sobre el mismo.
- > Con todas esas ideas en la cabeza, damos dos minutos para, de forma individual, crear al menos diez ideas para nuestro reto inspiradas por el estímulo.
- > Designamos una persona del equipo que anote cada idea en notas adhesivas y dedicamos quince minutos a compartir las ideas e intentar extraer al menos otras diez ideas grupales más, inspiradas en lo escuchado.

45. Azar

Ejemplo

Nuestro foco creativo es: *Queremos ideas para promover nuestra empresa en las redes sociales.*

Ahora es el momento de analizar nuestro objeto.

Tenemos un sacacorchos que está hecho de metal. Tiene dos brazos para ejercer presión y mover una barra dentada; una barrena para perforar el corcho y en la parte superior un abridor para botellas.

Suele suceder, al menos en mi casa, que como no es algo que usemos a diario, cuando lo buscas no aparece y tienes que revolver todos los cajones hasta encontrarlo.

También sucede que, por falta de experiencia y prisas, el corcho de la botella se rompe a la mitad y genera un "drama familiar," por lo que terminamos empujando el resto del corcho dentro de la botella.

Relaciono todos estos elementos con nuestro foco y pienso que el hecho de tener que buscar el sacacorchos porque no lo uso a diario me lleva a la necesidad de visibilizarme en las redes a diario. Para ello establezco una rutina motivadora de diez minutos que consiste en "descorcharme" por las mañanas al comenzar a trabajar, para forzar que salgan al menos tres ideas valiosas para aportar en las redes.

De la idea de los brazos para hacer fuerza, extraigo la idea de repartir el trabajo entre varias personas según el contenido, la red social, etc. Si trabajo solo/a, puedo repartirla según los momentos adecuados, etc.



Variaciones

- > Si las personas ya conocen el ejercicio, podemos entregar una carta a cada participante y concederle tres minutos para que de forma individual encuentre al menos cinco ideas que pueda aplicar a nuestro foco.
- > Después se reúnen durante diez minutos en pequeños grupos, y comparten las ideas creando al menos cinco ideas adicionales.
- > Pasado ese tiempo, dedican cinco minutos a elegir las tres ideas más valiosas para compartirlas con el resto de equipos.

Observaciones

Es importante recordar siempre que no estamos al servicio de la técnica, sino del reto. Si en el proceso de crear surgen alternativas que no tienen que ver con el objeto al azar no hay que desecharlas. Lo importante es que sirvan para el reto.

Utilizar una nota para cada idea permite manipularlas con facilidad y separarlas de la persona que las creó, para poder evaluarlas sin valorar a la persona.

46. Analogías



Sinopsis

Creamos una analogía entre una foto y nuestro foco creativo.

Objetivos

Generar ideas a través de la comparación.

Desarrollo

- > Dividimos el grupo en equipos de 4 o 5 personas.
- > Establecemos el foco, aclarando las posibles dudas.
- > Damos a cada grupo una foto.
- > Los y las participantes pueden cogerla para inspirarse.
- > Damos cinco minutos para que el grupo debata sobre las características de la escena y todo lo que puedan asociar con ella.
- > Durante dos minutos cada persona trabaja de forma individual identificando qué paralelismos podemos encontrar entre la imagen y nuestro foco creativo.
- > Damos quince minutos a nivel grupal para compartir las reflexiones y extraer ideas. Una persona del equipo anota cada idea en una nota adhesiva.

46. Analogías

Ejemplo

Nuestro foco creativo es: *Buscamos ideas para nuevas experiencias hoteleras.*

Vemos una mesa que parece pertenecer a una persona que se dedica a la jardinería, en la que hay unos bulbos, unas tijeras sucias recién usadas, semillas, una regadera, etc. Parece que esta escena se sitúa en mitad de un proceso.

A partir de esta descripción podemos iniciar nuestra generación de ideas, creando analogías y paralelismos.

Al igual que en esta foto los objetos invitan a pensar en un proceso de mejora de la tierra, siembra y cuidado, en el hotel podemos pensar en cómo las habitaciones pueden ser el espacio donde sembramos la semilla de una nueva visita. Podemos tener una pantalla interactiva con actividades, posibilidad de reserva de nuevas fechas con descuentos significativos, contacto directo con un programador de actividades, etc.

Como la mesa de jardinería habla de un contacto directo con la naturaleza, en nuestro hotel podemos crear nuevas experiencias sensoriales, llevando la naturaleza a las habitaciones, con plantas, o con ventanas interactivas. También podemos pensar en ofrecer desayunos en el jardín o en actividades especiales, como observación de estrellas en la azotea, observación de fauna urbana, exposiciones, o visitas a la naturaleza.



Variaciones

Podemos jugar en parejas a encontrar las profesiones que se esconden detrás de cada foto.

- > Entregamos una foto a cada participante y les pedimos que caminen por la sala.
- > Cuando indiquemos, buscan una pareja, se muestran las fotos y buscan todas las profesiones que puede haber detrás de esa imagen. Después eligen una de esas profesiones como elemento para crear analogías con nuestro reto.
- > Siguiendo con el ejemplo, tras esta ficha se esconde la jardinería, la carpintería, la botánica, la venta de material de jardinería, etc.

Observaciones

Conviene permitir al grupo que generalice más allá de la imagen si lo necesita, como en el caso de ver la regadera y pensar en la jardinería como concepto. El objetivo no es ceñirse a la foto, sino abrir puertas para que surjan ideas.

Es importante cuidar en ese proceso que la conversación no se aleje del foco. La idea siempre es encontrar elementos que podamos relacionar con nuestra búsqueda creativa.

47. 4x4



Sinopsis

Utiliza cartas de objetos para encontrar alternativas a tu foco creativo.

Objetivos

Generar ideas con rapidez para evitar el juicio y los bloqueos.

Desarrollo

- > Divide al grupo en parejas y explica con claridad el foco creativo que vais a trabajar.
- > Entrega cuatro cartas de la baraja de objetos a cada pareja.
- > Las parejas ponen las cartas en un montón boca abajo. Al comenzar dan la vuelta a la primera carta y, durante un minuto, anotan las ideas que relacionadas con el foco que les inspire ese objeto.
- > Repite esta operación durante otros tres minutos con las cartas restantes.
- > Pasado ese tiempo, concede diez minutos a la pareja para que complete sus ideas, seleccione las más valiosas y las desarrolle un poco más para hacerlas comprensibles para el resto del grupo.
- > La dinámica puede continuar de forma opcional agrupando las parejas de dos en dos para que se cuenten sus ideas elegidas y seleccionen, de entre todas ellas, las dos más valiosas.

Ejemplo

Concretamos el reto. Tenemos una ONG de educación y nuestro reto específico es:

Crear una campaña para recaudar fondos para los comedores escolares.

Tomamos 4 cartas.

- > Del dispensador sacamos la idea *no te laves las manos.*
- > De la hucha tomamos el concepto *comparte lo que tienes y los ahorros del mundo.*
- > Del microscopio tomamos *fíjate en lo importante de lo pequeño.*
- > De las gafas sacamos *protege su mirada de niño/a o no temas mirar la realidad.*

Con todo ello, creamos una campaña dirigida a escolares de nuestro país, que son nuestro futuro, para que inviertan parte de lo que sus padres invirtieron en ellos, en cariño, educación y ahorros, en apoyar a otros niños, de pequeño a pequeño. Porque es responsabilidad de todos y no podemos lavarnos las manos.



Variaciones

En esta ocasión podemos utilizar el juego para que los y las participantes rompan sus limitaciones con respecto a la dificultad de un foco, generando ideas rápidas en movimiento.

- > Pide a todo el grupo que camine por la sala.
- > Mientras van caminando, entrega a cada persona una carta de objetos.
- > Cuando lo indiques, se agrupan en parejas y, durante un minuto, piensan ideas sobre el foco inspiradas en su objeto o en el de su pareja.
- > Pasado ese tiempo siguen caminando y repetimos la operación tres veces más.
- > Para finalizar, todo el mundo se sienta y durante cinco minutos anota las ideas que mejor recuerda de las que ha comentado y todas las demás que se le ocurran.

Observaciones

A la hora de poner en marcha esta dinámica hay que reforzar la idea de que lo importante es que digan lo primero que se les ocurra, sin dejar que el juicio les limite o les haga entrar en un debate estéril.

Estas dinámicas, como muchas otras, necesitarán culminar con un proceso de criba en el que las ideas más relevantes sean sometidas a los criterios que se hayan establecido de antemano.

48. La máquina



Sinopsis

Dibujar una máquina que nos ayudara a afrontar o resolver nuestro foco.

Objetivos

Utilizar el pensamiento visual para generar ideas en grupo.

Desarrollo

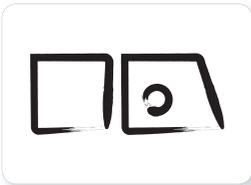
- > Define con claridad el foco creativo que vamos a explorar.
- > Divide al grupo en equipos de 4 o 5 personas.
- > Entrega a cada equipo seis cartas de la baraja de trazos, una hoja de papelógrafo y una caja de rotuladores.
- > Pide a los equipos que durante treinta minutos piensen en el foco y que inventen y dibujen una máquina que aportara una solución al mismo. Los trazos de las cartas deben ser elementos que formen parte de esa máquina.
- > Mientras hacen este dibujo, apuntan en notas adhesivas todas las ideas con respecto al foco que se les vayan ocurriendo durante el proceso.
- > Al terminar el tiempo, cada equipo pega su máquina en la pared y expone ante los demás grupos el funcionamiento de la misma.
- > Mientras escuchan las explicaciones de los otros, cada participante toma nota de las ideas que se le ocurren al escuchar a los compañeros/as.
- > Para terminar, cada equipo vuelve a reunirse para ordenar todas las ideas que han tomado de forma individual y las que surgieron al hacer el dibujo. El trabajo termina seleccionando las diez ideas más valiosas.

48. La máquina

Ejemplo

Nuestro foco podría ser: *Necesitamos conseguir nuevos inversores para nuestro proyecto.*

Tenemos los siguientes trazos y cada uno nos sugiere algo.



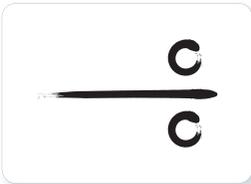
Un vehículo



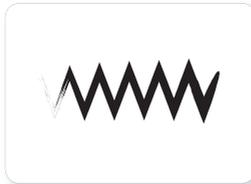
Un puente



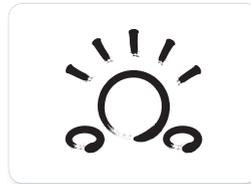
Una mesa y gente, visto desde arriba



Una cara



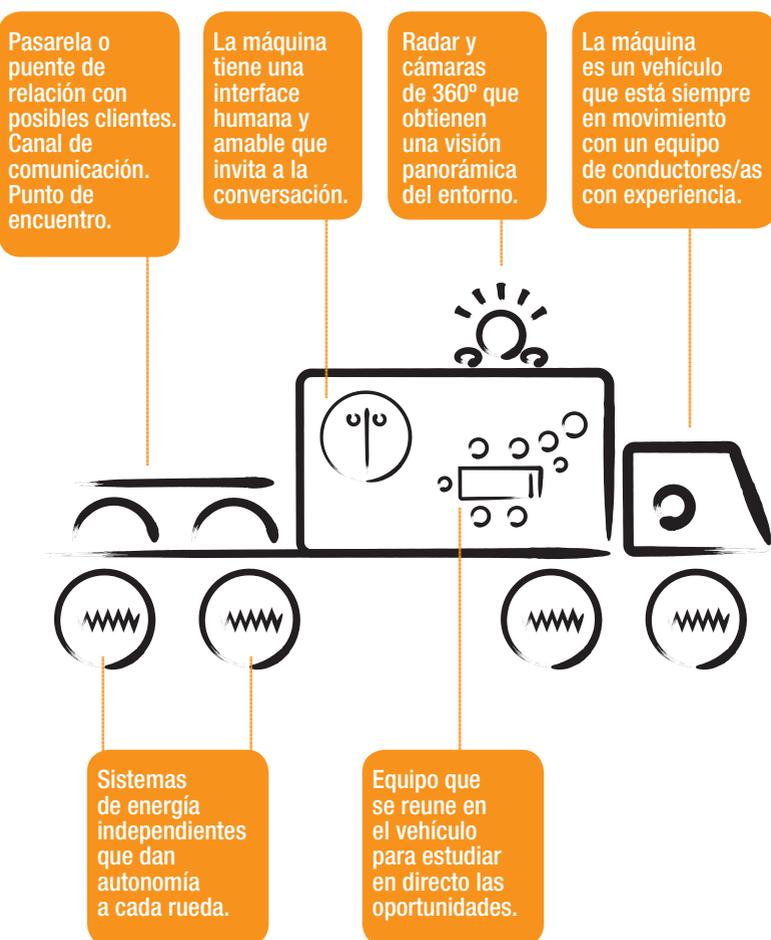
Un rayo, energía



Un radar

48. La máquina

Máquina de conseguir inversores



A partir de este trabajo surgen las siguientes ideas:

- > Inspirado en el vehículo en movimiento, un proceso constante de prospección que nos permita conocer las inquietudes de las empresas y posibles inversores, un ejercicio de vigilancia inversora.
- > Del equipo de conductores, surge la idea de un equipo destinado en exclusiva a la búsqueda de inversión.
- > De la interface amable, surge la idea de la figura del acompañante de la inversión, una cara amable y cercana que tiene una visión global de la entidad y de su valor.
- > Del puente surge crear iniciativas de encuentro con inversores, o incluso con la competencia, para buscar espacios de inversión conjunta.
- > De las fuentes de energía autónomas puede surgir la idea de que esta iniciativa no dependa de un único departamento, sino que sean varios los que se encarguen de garantizar el funcionamiento del mismo.

Variaciones

Como aproximación podemos hacer un ejercicio más sencillo, que nos permita romper el hielo, y tener una primera batería de ideas.

- > Define el foco creativo con claridad.
- > El grupo camina por la sala y, mientras lo hacen, cada participante recibe una carta.
- > Cuando lo indiques, se unen en parejas, y tienen que dar sentido a las imágenes que crean sus dos trazos juntos.
- > Cuando tenga sentido, piensan durante unos segundos cómo ese concepto, objeto, etc. podría ayudar a buscar soluciones sobre el reto propuesto.
- > Después de dos minutos aproximadamente, el grupo sigue caminando y se repite el proceso un par de veces.
- > Al terminar, cronometra cinco minutos para que cada persona apunte al menos tres ideas de las que se le han ocurrido al conversar.
- > Por último, forma grupos pequeños para que, de todas las ideas individuales, el grupo elija las tres mejores para mostrar al resto.

Observaciones

Esta dinámica puede ser muy complicada para equipos sin experiencia o para retos muy complejos. Conviene usarla cuando se considere y sin grandes pretensiones al principio. Hay que animar al grupo a ser flexible a la hora de modificar su dibujo. Lo importante es las ideas que le inspiran, no la calidad del boceto de la máquina.

En la variación, es importante fomentar la charla distendida, sin juicio y sin la necesidad de conseguir ideas súper concretas. Lo que interesa en esta dinámica es que el grupo rompa los bloqueos iniciales y se lance a aportar ideas.

49. El lienzo



Sinopsis

Crea un dibujo con trazos para inspirarte.

Objetivos

Generar ideas a partir del trabajo visual.

Desarrollo

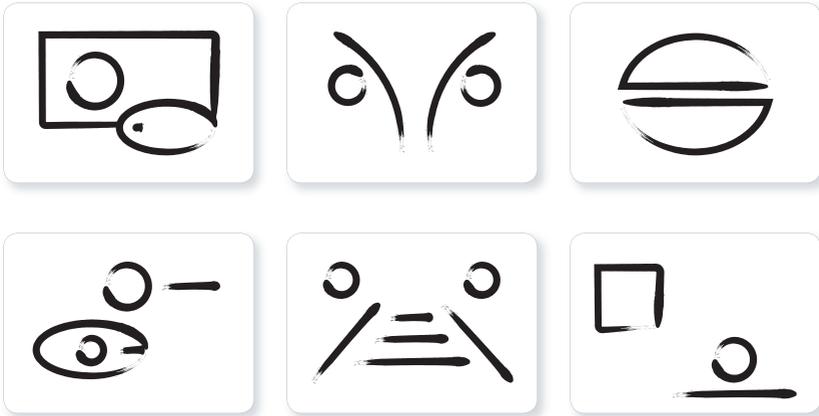
- > Define el foco creativo con claridad.
- > Elige seis cartas de la baraja y muéstralas a todo el grupo o dibújalas en la pizarra.
- > Durante cinco minutos cada persona crea un boceto en una hoja, inspirándose en los trazos que has señalado.
- > Mientras dibujan, indica al grupo que recojan en notas adhesivas las ideas que se les puedan ocurrir sobre el foco creativo que se ha expuesto.
- > Pasado ese tiempo, todas las personas se ponen de pie y se mueven por la sala.
- > Cuando indiques, se agrupan en parejas y cada persona le da su dibujo a su compañera, explicándole lo que significa.
- > Todo el mundo vuelve a su sitio y durante cinco minutos, cada persona de forma individual toma el dibujo que le ha dado su compañero/a e intenta crear relaciones con el foco creativo para buscar nuevas ideas.
- > Para hacerlo puede hacerse preguntas como:
 - ¿En qué se parece nuestra situación a este dibujo?
 - ¿Hay alguna parte de este dibujo que pueda relacionar con nuestra realidad?
 - ¿Cómo puedo relacionar este dibujo con mi situación?
 - ¿Puedo establecer un paralelismo entre lo que veo y el tema que nos ocupa?

49. El lienzo

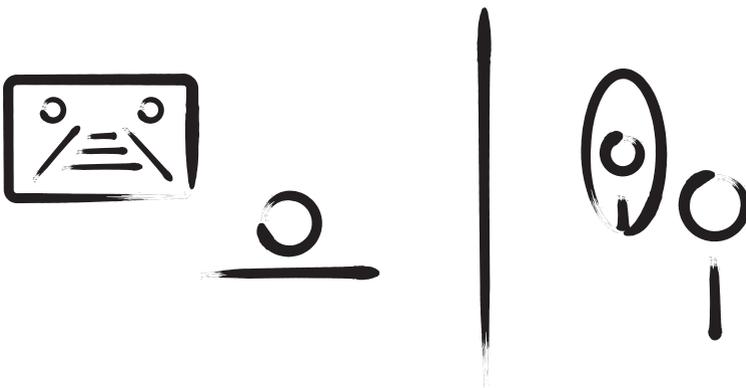
Ejemplo

Nuestro reto para este ejemplo será: *Ideas para crear un nuevo servicio de ocio familiar.*

Partimos de estas seis cartas.



Tomando las tres últimas cartas, uno de los dibujos que nos inspiran estos trazos es este:



49. El lienzo

Representa una persona viendo un programa de viajes en la televisión, mientras otra persona se mira en el espejo.

Las ideas de nuevos servicios para familias que se nos ocurren a partir de esta imagen son:

Un programa interactivo de televisión, que muestra destinos de viajes en directo y te permite reservar estancias y viajes en tiempo real. Incluso la persona que lo presenta puede contestar durante el programa preguntas de los posibles viajeros.

A partir del espejo pensamos en el momento antes de salir de casa y en los planes de última hora. Inspirado en ello, pensamos en un autobús que se mueve en una línea circular y que genera y recomienda actividades familiares en toda una ciudad. Te montas con tu familia, eliges qué te apetece hacer y te asesoran y te llevan a la parada más cercana a tu destino.

Programa de intercambio de familias. Las familias se unen para intercambiarse por unas horas en base a sus intereses. Si tres miembros de una familia y dos de otra quieren ver un museo, se van juntos mientras el resto hace otra actividad afín.

Variaciones

- > Forma equipos de cinco personas y entrega a cada uno seis cartas, una hoja de papelógrafo.
- > Después de explicar el foco, durante quince minutos crearan un dibujo inspirados por las seis cartas. No tiene que tener relación con el foco. El grupo se limita a disfrutar haciendo un trabajo artístico.
- > Al terminar el tiempo, cada grupo expone su dibujo explicando su contenido.
- > Los grupos intercambian al azar sus obras de arte y durante veinte minutos intentan encontrar paralelismos entre el dibujo que tienen ahora y su foco creativo.

Observaciones

Es importante recordar a las personas participantes que deben estar alerta para registrar todas las ideas sobre el foco que se les ocurran mientras dibujan o comentan con los compañeros y compañeras.

También hay que animar al grupo a crear asociaciones libres y paralelismos entre las obras y el foco, y a que dejen volar la imaginación y se den permiso para pensar cosas absurdas, que más tarde intentaremos bajar a tierra.

50. Póquer de ideas



Sinopsis

Jugar tus cartas para conseguir un póquer de ideas.

Objetivos

Despegarse del foco creativo recurriendo al juego, al absurdo y a la rapidez.

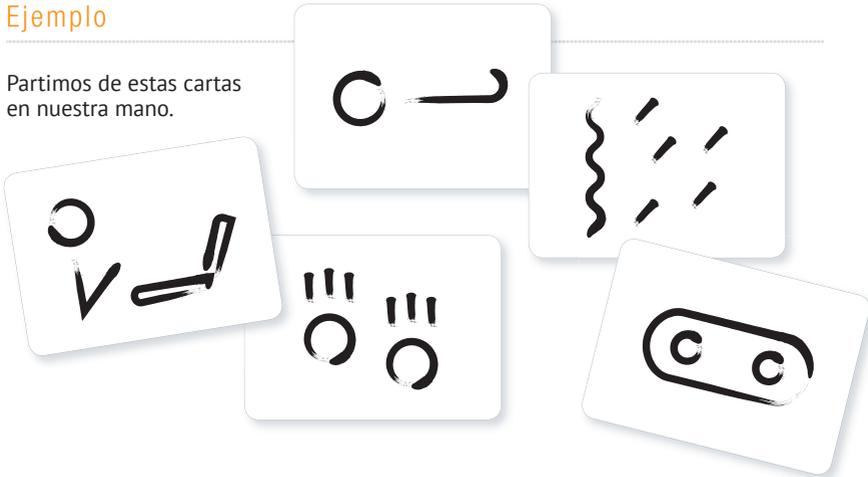
Desarrollo

- > Esta dinámica está recomendada para un grupo pequeño, de 10 personas como máximo.
- > Establece claramente el foco creativo.
- > Todo el grupo se sienta alrededor de una mesa con notas adhesivas y bolígrafo.
- > La persona dinamizadora mezcla las cartas y reparte cinco a cada participante.
- > Durante cinco minutos, cada persona individualmente intenta generar ideas sobre el foco, inspirándose en lo que le sugieren los trazos, y anota una idea en cada nota.
- > Pasado el tiempo, comienza una ronda en la que, por orden, cada participante pone sobre la mesa las ideas que ha escrito en las notas.
- > Mientras lo hacen, los demás pueden anotar sugerencias o mejoras y sumarlas al juego diciendo: "Veo tu idea y le pongo..."
- > Al terminar la ronda, podemos completar el juego valorando a la persona que ha tenido más ideas o ha conseguido utilizar para inspirarse el mayor número de cartas.

50. Póquer de ideas

Ejemplo

Partimos de estas cartas en nuestra mano.



El foco creativo que ponemos como ejemplo puede ser: *Ideas para atraer el talento a nuestra organización.*

Con el primer trazo, que recuerda a una persona frente al ordenador, se nos ocurre una plataforma de innovación abierta en la que compartimos con la comunidad retos de la organización, para que profesionales con curiosidad e interés aporten sus alternativas o soluciones y así entrar en contacto con personas valiosas.

La segunda imagen nos evoca un anzuelo y el salir a pescar. Podríamos tener ojeadores que visitaran congresos y encuentros profesionales y, al mismo tiempo, que recorren las redes sociales periódicamente para detectar profesionales con talento a los que podamos “echar el anzuelo”.

La tercera imagen parece lluvia sobre una pared o una persona. Nos evoca la idea de empapar, de cómo la lluvia llega a todos los sitios. Esto nos inspira un programa de trabajo con universitarios de carreras afines, donde podamos becar y acompañar a personas con talento antes de llegar al mercado profesional.

La cuarta parecen las huellas de un oso. Nos puede inspirar seguir la huella de profesionales brillantes que ya estén jubilados, y desde nuestra empresa crear un programa para que jóvenes talentos tengan la oportunidad de recibir consejo y asesoramiento de grandes expertos. La idea puede ser crear una comunidad a la que las personas más talentosas estén deseando acudir.

La quinta carta nos recuerda a un enchufe y nos inspira crear una red de talento “poco corriente”, que nos puede llevar a la búsqueda de personas con talento fuera de nuestro país a través de la red.

50. Póquer de ideas

Variaciones

Podemos jugar a un concurso por equipos.

- > Exponemos claramente el foco creativo.
- > Hacemos grupos de 3 personas.
- > Entregamos a cada grupo cinco cartas.
- > Durante tres minutos buscan el mayor número de ideas y las escriben en notas.
- > Pasado ese tiempo, los equipos enseñan cuántas notas tienen con ideas.
- > El equipo que más ideas haya tenido consigue tres puntos. Si hay empate se da un punto a cada equipo.
- > Repite el proceso al menos tres veces.
- > Al terminar el juego, cada equipo tendrá veinte minutos para valorar las ideas que ha producido y elegir y desarrollar las tres que les parezcan más valiosas.

Observaciones

Cuando un foco creativo resulta difícil de abordar para el grupo por su complejidad, por la limitación de los recursos, etc., puede generar parálisis y desmotivación en todo el equipo.

Desviarse parcialmente del reto para jugar puede ayudar a realizar una aproximación diferente al reto.

Hay que procurar, en una u otra dinámica, que las rondas se realicen con rapidez, para fomentar la competencia entre los equipos y las personas y evitar caer en el juicio.