



Creatividad

Reto 1 DESARROLLAR LA CREATIVIDAD.	2
OBJETIVO	2
Plan de acción.	2
Evaluación:	3
Reto 2 TENER LA OPORTUNIDAD DE SER CREATIVOS EN UN GRUPO.	4
OBJETIVO	4
Plan de acción	4
Evaluación:	5
Reto 3 ENTRENAMIENTO EN CREATIVIDAD INDIVIDUAL	6
Objetivo	6
Plan de acción	6
Evaluación:	7
Reto 4 DESARROLLAR LA OBSERVACIÓN Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO.	8
OBJETIVO	8
Plan de acción	8
Evaluación:	10



Reto 1 DESARROLLAR LA CREATIVIDAD.

Cuando se define la situación sobre la que se quiere actuar para cambiarla, se definen las motivaciones, los obstáculos y las posibilidades de acción. El paso final es la implementación, la acción que se debe llevar a cabo para alcanzar la meta y el objetivo establecido.

OBJETIVO

Aplicar un plan de acción para conseguir el reto creativo.

Plan de acción.

Día 1: Trabajo individual

El *primer borrador* es una técnica para generar ideas utilizada comúnmente por los escritores; básicamente, es una forma de escritura libre centrada en un tema. En el caso de los profesionales del mundo de las empresas y de los departamentos de marketing y las agencias puede ayudar a focalizar las primeras etapas de un proyecto nuevo, ya que permite establecer tus conocimientos actuales y plasmar las primeras ideas sobre papel.

Parte del tema central y haz lo siguiente:

- Escribe todo lo que sepas sobre el tema.
- Escribe lo que no sabes del tema, pero necesitas o quieres saber.
- Piensa por qué este tema es importante.
- Agrega cualquier otra cosa que te llame la atención. Aquí tienes la posibilidad de sacar a la luz todas las ideas que te rondan por la cabeza.

El método del primer borrador te permite plasmar por escrito todas tus ideas en relación con un tema, da igual si aparecen de modo inconexo o desorganizado. El objetivo es simplemente lograr superar ese bloqueo inicial que a menudo sienten los profesionales creativos en las primeras etapas de un proyecto nuevo.

Día 2: Trabajo en grupo de 5-6 componentes

Poned en común los datos del día anterior y ver qué huecos quedan por completar, es decir que partes del tema conocen unos miembros del grupo y otros no, y cuales no conoce nadie.



Evaluación:

Se aporta un texto en el que el alumnado debe completar los huecos que faltan: (las palabras en cursiva y subrayadas serían las que habría que omitir)

Conocer bien el tema sobre el que vamos a empezar a trabajar es el paso siguiente de “tengo una idea”, ya que una buena idea puede fracasar por falta de información. En la técnica del primer borrador es fundamental pararse a pensar qué conocimientos tengo del tema, pero sobre todo, cuales me faltan. Contrastar esta información con el resto del equipo, no solo la enriquece, si no que da nuevos enfoques que tal vez a mí se me habían pasado por alto. También nos ayuda a saber el grado de importancia que realmente tiene la idea en la que estamos trabajando.



Reto 2 TENER LA OPORTUNIDAD DE SER CREATIVOS EN UN GRUPO.

La creatividad individual es, en ocasiones de una utilidad incuestionable, pero la creatividad del grupo va más allá de suma de las aportaciones individuales. Para potenciarla, es fundamental que exista un buen clima de trabajo y los integrantes del grupo tengan claro el objetivo final a conseguir. Además, el uso de las técnicas que se presentan en este reto, vana abundar en esas circunstancias, ya que el aprendizaje de herramientas creativas, es el caldo de cultivo ideal para mejorar el teambuilding.

OBJETIVO

Someter una situación o problema a un grupo de personas para lograr un resultado creativo óptimo. Compartir problemas e intercambiar puntos de vista es un enriquecimiento desde otras perspectivas.

Para hacerlo

Una vez definida la situación, el problema o el objetivo y analizadas las motivaciones y sus posibles obstáculos, se propondrá un grupo de técnicas creativas a nivel individual, este proceso se someterá a un grupo de personas.

Plan de acción

Día 1: *Trabajo en grupo*

Con esta técnica (Visualización creativa o wishing) se trata de motivar al equipo a dejar libre su imaginación, sin ningún tipo de límites. Tenéis que pensar en las soluciones más inalcanzables, extremas, absurdas y poco prácticas que se os ocurran para resolver un problema. Cread una lista con unas veinte soluciones a la tarea propuesta. Centraos en una selección de soluciones: considerad y analizad las ideas en detalle, con el objetivo de imaginar conceptos más realistas. A partir de ahí tratad de plantear esos conceptos intentando darles forma real. Para ello podéis ayudaros de las siguientes preguntas:

- ¿Qué hace que sean tan inalcanzables?
- ¿Cómo se puede lograr que esas ideas sean más realistas?
- ¿Qué características de ese deseo podrían integrarse en este u otro enfoque?



Para vuestra sorpresa, podríais encontrar soluciones aplicables y realistas entre los deseos más descabellados de tu equipo. Y además es una técnica muy divertida.

Día 2: Trabajo en grupo

Este es un ejercicio muy divertido en el que pequeños grupos imaginan cómo podrían resolver un problema determinado si su equipo estuviera liderado por un personaje famoso, real o ficticio. ¿Qué haría Batman para posicionar tu marca como líder en su sector? ¿Qué haría Steve Jobs para mejorar tu más reciente paquete de comunicaciones? ¿Cómo transmitiría Homer Simpson tus principales mensajes a los millennials?

Se puede elegir a alguien que creas que cuenta con las cualidades adecuadas para desarrollar tu visión, o bien alguien en el extremo opuesto de esta escala que te permitirá explorar ideas menos convencionales.

El objetivo es tratar de adoptar el punto de vista de otra persona, que además tenga características extraordinarias y, como poco, muy distintas a las vuestras.

Evaluación:

Mediante cajas en las que el alumnado va colocando las oraciones que les aparecen de modo aleatorio:

CAJAS

POTENCIA LA CREATIVIDAD

- Dejar libre la imaginación
- No poner límites a lo que se nos ocurre
- No criticar las ideas de los demás a priori
- Desarrollar las ideas iniciales

BLOQUEA LA CREATIVIDAD

- Juzgar las ideas de los demás
- Intentar dar una dirección a las ideas
- Poner un tope fijo de tiempo
- Crear competición entre los miembros del grupo

INDIFERENTE

- Poner un número fijo de participantes
- Poner música durante el procedimiento
- Realizar la reunión a primera hora de la mañana
- Establecer un orden fijo para dar las ideas

Reto 3 ENTRENAMIENTO EN CREATIVIDAD INDIVIDUAL

La creatividad hace referencia a la capacidad de realizar algo nuevo y valioso y generalmente, cuando se piensa en creatividad, viene a la mente la idea de una inspiración espontánea que ha llevado a un artista a crear una obra extraordinaria. Sin embargo, esta capacidad es inherente al ser humano, y aunque en algunas ocasiones surja de forma natural y espontánea, también puede provocarse, esto es entrenarse y aprenderse.

Esta idea es aplicable a cualquier acción de una persona. Así, uno puede ser creativo artísticamente, a la hora de resolver problemas, de formular una teoría, etc.

Objetivo

Aprender y entrenar técnicas que desarrollen y potencien nuestra creatividad.

Plan de acción

Día 1: *Trabajo individual*

Listado de preguntas: Esta es una técnica bastante simple, pero funcional. Ante cualquier idea, propuesta o tema es bastante normal realizar interrogantes. Este ejercicio se basa precisamente en la mente curiosa de cada individuo para cuestionar lo expuesto. Consiste en formular diferentes preguntas ante una lista de ideas o temática. Conforme las cuestiones vayan surgiendo, otras irán apareciendo para reforzar la dinámica hasta llegar a nuevas ideas, perspectivas o un buen argumento. Para realizar el ejercicio se acordará el tema entre toda la clase y después, individualmente se llevará a cabo este ejercicio.

Cada uno puede hacer su propio listado de preguntas, pero entre las preguntas con las que se puede comenzar este ejercicio son:

- ¿Qué?
- ¿Por qué?
- ¿Para qué?
- ¿Para quién?
- ¿Cómo?
- ¿Dónde?



- ¿Cuándo?
- ¿Con quién?
- ¿Hacia dónde?

Una vez acabado es ejercicio es interesante hacer una puesta en común, de modo que se aprecie la gran variabilidad entre el alumnado.

Evaluación:

Día 1: Se suben a la plataforma virtual las preguntas generadas. Al subir la tarea dentro del plazo estipulado, se desbloquea la posibilidad de votar, de modo que cada alumno/a pueda ver y elegir la que más creativa le parezca de entre las subidas por el resto del alumnado. Por supuesto, tanto las respuestas como el votante serán anónimos para todos.

Todo el alumnado que realice la tarea tendrá 5 puntos, y la puntuación irá creciendo en función de las elecciones a punto por elección (es decir, Si mi trabajo es elegido por una persona, obtendré 6 puntos. Si por tres, 8 puntos, si por 5 o más, 10 puntos.)



Reto 4 DESARROLLAR LA OBSERVACIÓN Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO.

En este desafío te mostraremos una herramienta para observar y analizar tu realidad. A través de esta observación y del pensamiento crítico podrás evaluar tus acciones con un punto de vista diferente. Podrás reconocer las diferentes opciones y posibilidades que suelen pasar desapercibidas a casi todo el mundo, para partir de presupuestos alternativos y poder tener puntos de vista más creativos y por tanto, mejores resultados.

Para ello, tenemos que ponerte en situación, y decirte que nuestra capacidad de atención es limitada y nuestro cerebro percibe solo una porción muy pequeña de nuestro entorno; solo aquella a la que le dedica atención, mientras que el resto, apenas la vemos. Por eso cuando vemos una película, por ejemplo, no vemos los detalles que pasan fuera de la acción principal, o por eso los ilusionistas hacen “magia”: Porque saben dirigir muy bien nuestra atención.

OBJETIVO

Piense y analice sus percepciones con un enfoque creativo, basado en lo que rodea lo esencial.

Plan de acción

Día 1: Trabajo en grupo: participara toda la clase simultáneamente



Vamos a desarrollar una nueva idea de negocio, para lo cual vamos a tratar de ver los aspectos del mercado que pasan desapercibidos. Para ejemplificar el efecto de la ceguera atencional, vamos a ver los dos videos adjuntos:



Tras ver y comentar los vídeos, vamos a elegir un modelo de negocio (podría ser la hostelería o cualquier otra línea de negocio, por ejemplo) y vamos a tratar de mirar “lo que no llama la atención”, para ver qué no hace nadie, qué se escapa a la atención de la mayoría. Combinando este tipo de observación con las técnicas ya entrenadas, se anotarán las ideas más innovadoras de las que salgan.

Evaluación:

Día 1: Se suben a la plataforma virtual las ideas generadas a modo de tarea; El profesorado corregirá en función del número y la pertinencia de las ideas generadas.