

# SÁCALE JUGO A TUS IDEAS

Curso 2016/2017

**expertemprende**  
®novo|iniciativa

---

JUNTA DE EXTREMADURA

# Índice



**Contextualizamos**



**Dinámicas de presentación y motivación**



**Reglas del Juego**



**Objetivos**



**Dinámica de expectativas**



**Entrenamiento creativo**



**El Proceso Creativo**



**Generación de ideas asociadas a proyectos**



**Dinámica de expectativas**

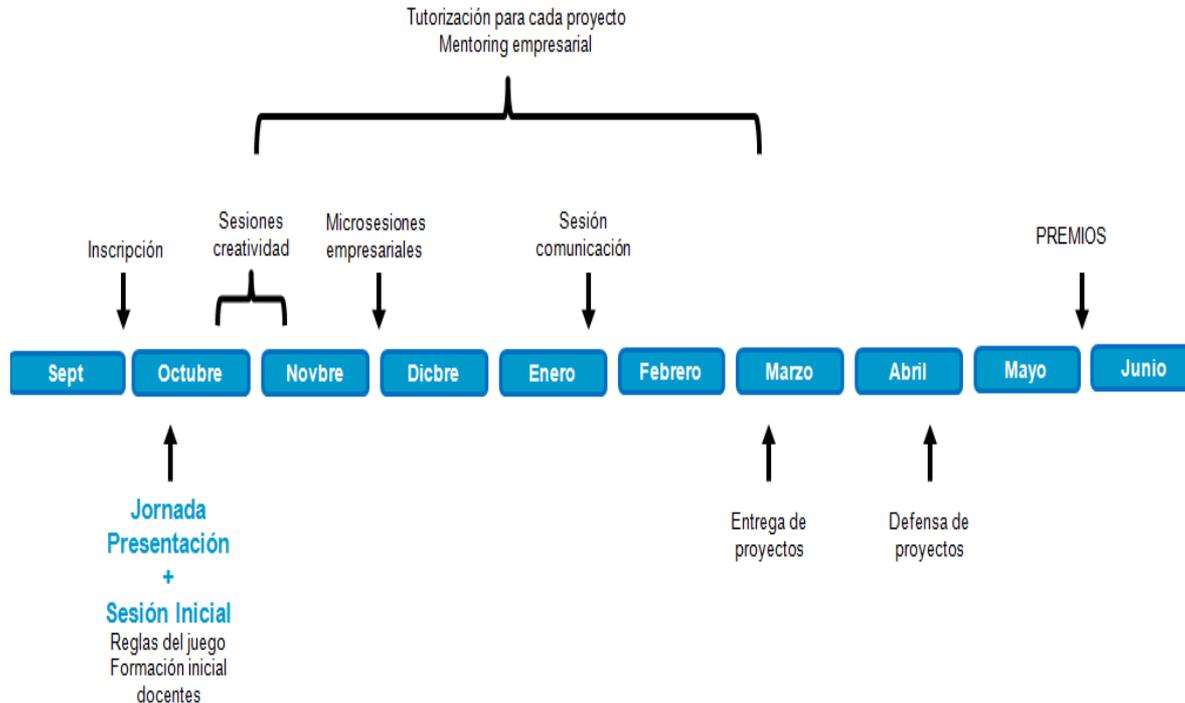
# Contextualizamos

## Expertemprende 2016- 2017

Programa educativo con formato concurso que consiste en el desarrollo de proyectos empresariales, con posibilidades de desarrollo en la región.

Tiene dos modalidades de participación, una para FP Grado Medio (A) y otra para FP Grado Superior (B).

**33 centros educativos**  
**546 alumnos/as**  
**173 proyectos**



# Contextualizamos

Web de Cultura  
Emprendedora



Rincón didáctico Expertemprende:







# Reglas del juego

1. Toda crítica está prohibida
2. Toda idea es bienvenida
3. Tantas ideas como sea posible
4. El desarrollo y asociación de las ideas es deseable



# Objetivos

- Favorecer la desinhibición y distensión
- Sensibilizar sobre la idea de trabajo cooperativo
- Desarrollar la imaginación y estimular la creatividad
- Estimular el pensamiento positivo
- Favorecer la empatía

(Es muy importante el feedback entre el educador.a y el alumnado después de cada dinámica)





# Entrenamiento creativo

Lo vamos a dividir en tres partes:

1. Dinámica de creatividad para provocar el aumento de la autoestima creativa
2. Guión: el proceso creativo (después de este apartado es importante un descanso)
3. Más dinámicas de creatividad

**Este bloque junto con el de evaluación, son los más importantes de la formación**

# Dinámica de creatividad

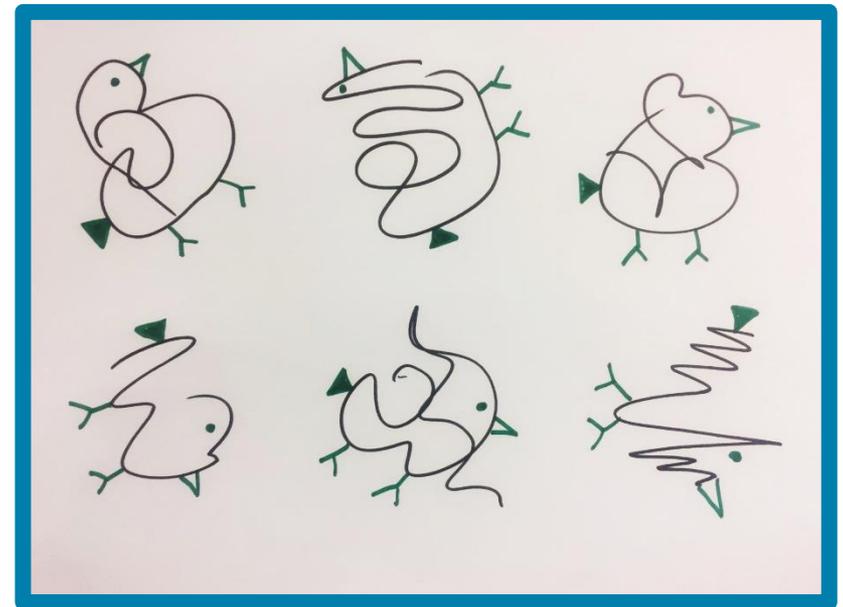
## ¿Es un garabato? 10'

Desinhibición-todos somos creativos

- Se les/las indica que dibujen en un folio 6 garabatos.
- Después se les pide que transformen esos garabatos en pollitos añadiéndoles los siguientes elementos



(Es conveniente que el rotulador, boli o pintura sea de otro color)



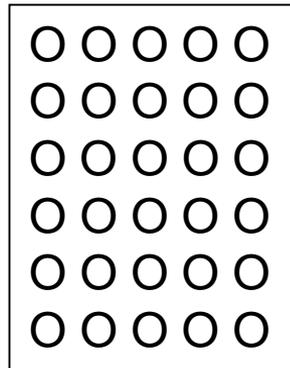
- Feedback

**Concepto: Límites. Superar la zona de confort**

# Dinámica de creatividad

## Caras 5'

Desinhibición-todos somos creativos



- Se reparte una plantilla (Anexo 1) a cada uno de los participantes.
- Tendrán que dibujar tantas caras diferentes cómo puedan en 30 segundos.
- Feedback.

**Concepto: Límites. Superar la zona de confort**

# El Proceso Creativo 10'

**CONCEPTO:** La creatividad y la generación de ideas nos ayudan a salir de lo OBVIO

Vamos a usar una metáfora nemotécnica, planteada por Neuronilla, donde se relacionan los cuatro elementos: fuego, aire, agua y tierra, con el proceso creativo

Lo llevamos en un A3 (Imprimible Anexo 2) y se queda en el aula para que puedan trabajar después de la sesión



© Can Stock Photo

# El Proceso Creativo

Motivación-Preparación



# Preparación y Motivación



*Comenzamos echando leña al fuego de la inspiración y del entusiasmo; generando un entorno cálido propicio para poner en marcha nuevas formas de hacer.*

*Será el motor de todo el proceso.*

## Dinámicas y recursos:

Videos motivadores:

Zona de confort

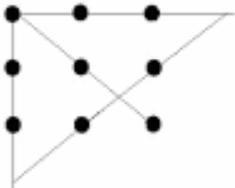
<https://www.youtube.com/watch?v=40mbsKBSWwY>

“La Luna” de pixar

<https://www.youtube.com/watch?v=cj9brXFtxhA>

Dinámica de los 9 puntos: Dibujamos nueve puntos, como se ven en la imagen. El reto es pasar por todos los puntos sin levantar el lápiz trazando líneas rectas.

- Reflexión: la importancia de salir de la zona de confort para encontrar soluciones nuevas



# Generación de Ideas asociadas a proyectos



*Es el espacio para la imaginación, la fantasía, donde se da permiso al error.*

Dinámica “Relaciones Forzadas”:

Se organiza a los participantes por grupos de proyecto

Se reparten post-its a todos los participantes

Cada uno de los miembros de los grupos genera una palabra clave de su idea de proyecto, o si no la tuviesen, sobre una palabras clave en torno a su área profesional,

Cada uno de los participantes coge al azar una imagen (anexo 3)

Cada uno de los participantes, pensando en su palabra clave e inspirándose en la imagen que les ha tocado, generan 3 ideas de proyecto

Ponen en común entre los miembros del grupo las ideas que han generado, para después entre todos ell@s generar unas 5 más.



# Filtro

Es el momento de usar el agua para encontrar las pepitas de oro, filtramos las ideas generadas.

Dinámica:

Se filtran las ideas a través de 5 niveles de calidad creativa .

Se reparten todas las ideas dependiendo del nivel de originalidad que tengan (desde la basura hasta las buenas ideas) (las imágenes se pondrán en un lugar visible y común para todos los grupos- Anexo 4)

Cada grupo vuelve a coger las ideas que ha puesto en “falta aterrizar”

El grupo tiene 4 minutos para darle una oportunidad a estas tres ideas para ver si llegan a ser “buenas”. De lo contrario, a la basura.



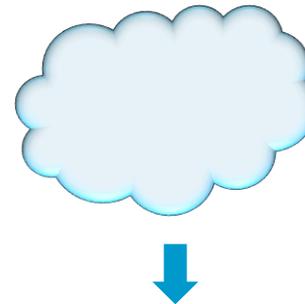
**basura**



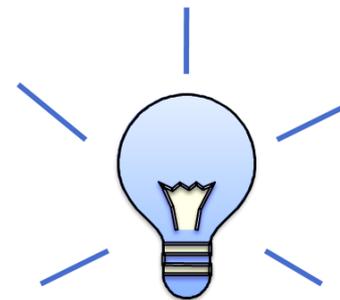
**divertidas**



**obvias**



**falta aterrizar**



**buenas**



## Concreción

Es el momento de que nuestras ideas de proyecto empiecen a tomar tierra para que comiencen a transformarse en ideas de negocio.

### Dinámica “El Barómetro”

Pasamos las ideas más “buenas” que han salido del filtro, por “el barómetro” para valorarlas (cuantitativamente).

Se reparte un barómetro (Anexo 5) y gomets, por grupo de proyecto.

Cada uno de los miembros del grupo de proyecto evaluará sus buenas ideas poniendo un gomet indicando cuanto consideran que es el grado de originalidad, impacto y viabilidad.

### Evaluamos nuestra idea de proyecto



# Evaluamos nuestra idea de proyecto

## BARÓMETRO

*Máximo* →



← *Mínimo*

**GRADO DE ORIGINALIDAD**



**IMPACTO EN EL DESARROLLO DE LA REGIÓN**



**VIABILIDAD**



- Es muy importante hacer un feedback con los participantes
- Recordar la dinámica para filtrar las ideas
- Si no se ha trabajado con las ideas de sus proyectos, debemos dedicarle unos minutos a poder extrapolar lo aprendido a sus propias ideas (si pueden! Que las trabajen en el aula)







**\*Pasar la Evaluación de la formación (guardar 10 minutos)**

Hacer una buena despedida como cierre de la sesión

**Dejarles con un buen sabor de boca!**

Buena Suerte  
Lucky Pooof



# ASES en la manga

- Ambiente en el aula
- Materiales
- + Dinámicas
- Recursos
- Afrontar dificultades
- Cuaderno de conciencia
- Glosario

**Trabajo  
en  
equipo**

**Escucha  
activa**

**Creatividad**

**Interés**

**Ambiente**

**Motivación**

**Autoestima  
creativa**

**Ambiente  
en el aula**

# Materiales



- Folios
- Post-its
- Bolis (los llevan los alumnos.as)

## **Necesidades técnicas:**

- Pizarra
- Rotafolios
- Rotuladores de colores

# **Dinámicas**

## **¿Qué es la creatividad? 10'**

(planB de “3, 2, 1...puente”)  
Desinhibición-trabajo en equipo

- Se reparte post-its a todos los participantes
- Escriben la definición (individual)
- Se ponen de pie, sin chocar entre ellos, intercambian tarjetas
- Luego, cada uno vuelve a su asiento. Se presentan y lee(n) la(s) tarjeta(s)
- El formador los va colocando en la pizarra

**Concepto: Se cierra con definición de creatividad: “Capacidad de crear nuevas ideas con valor”**

# Dinámica de creatividad

## La casa 20'

Creatividad-tiempo-esfuerzo



- Se divide un folio en ocho partes, por delante y por detrás
- Se dibuja en cada casilla una casa diferente
- 5'' por casa
- Se replica la propuesta: “dibuja una casa diferente”

**CONCEPTO: Superar la zona de confort**

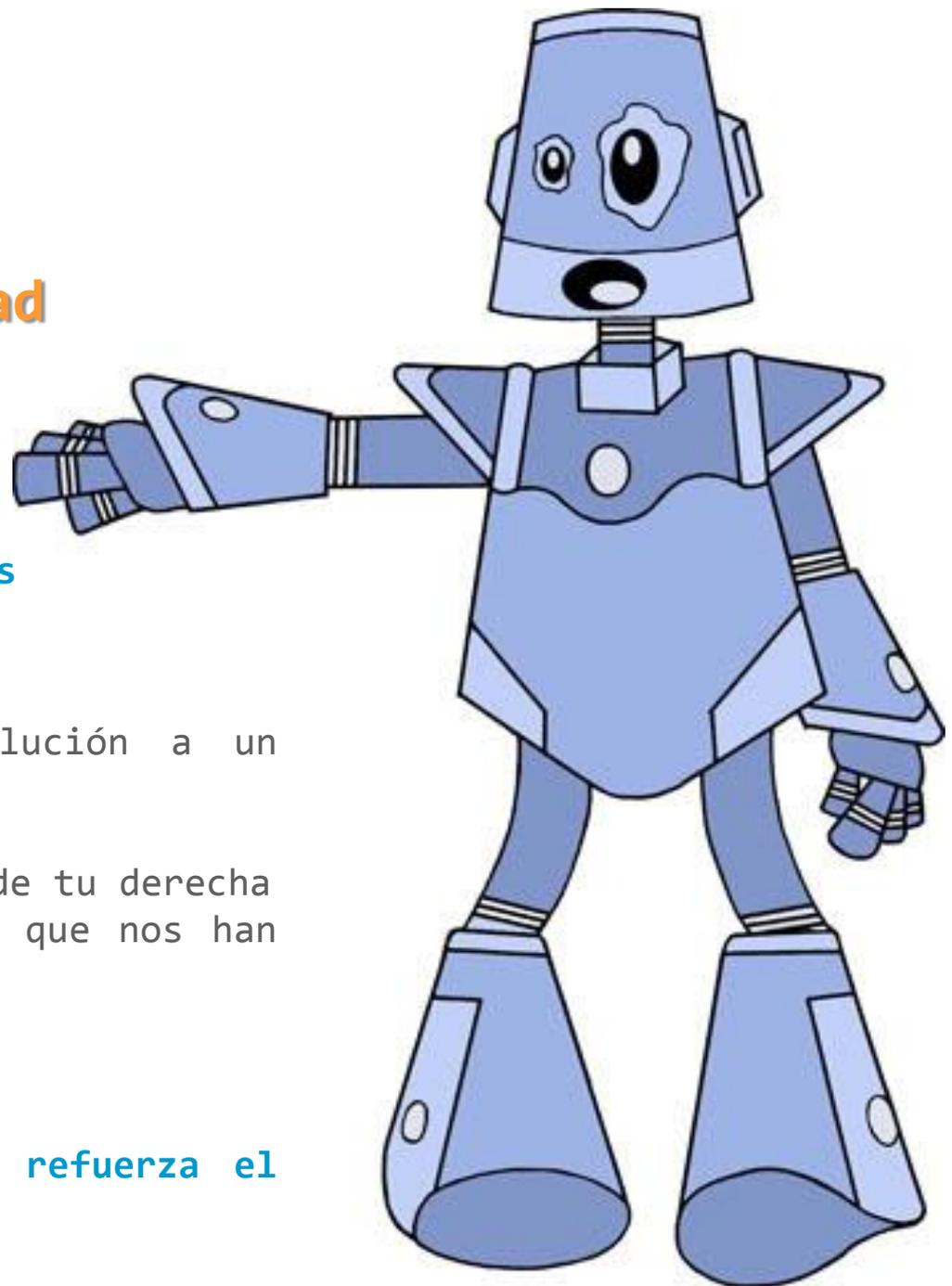
## Dinámica de creatividad

### La máquina 20'

Desinhibición-todos somos creativos

- Dibuja una máquina que de solución a un problema cotidiano en 5 minutos
- Explícala al grupo (todos.as)
- Pasa el diseño a tu compañero.a de tu derecha
- 1 minuto para mejorar el diseño que nos han pasado
- Cuéntalo al grupo
- Tantos giros como uno quiera

**Concepto:** El trabajo en equipo refuerza el proyecto. Todos-ganan

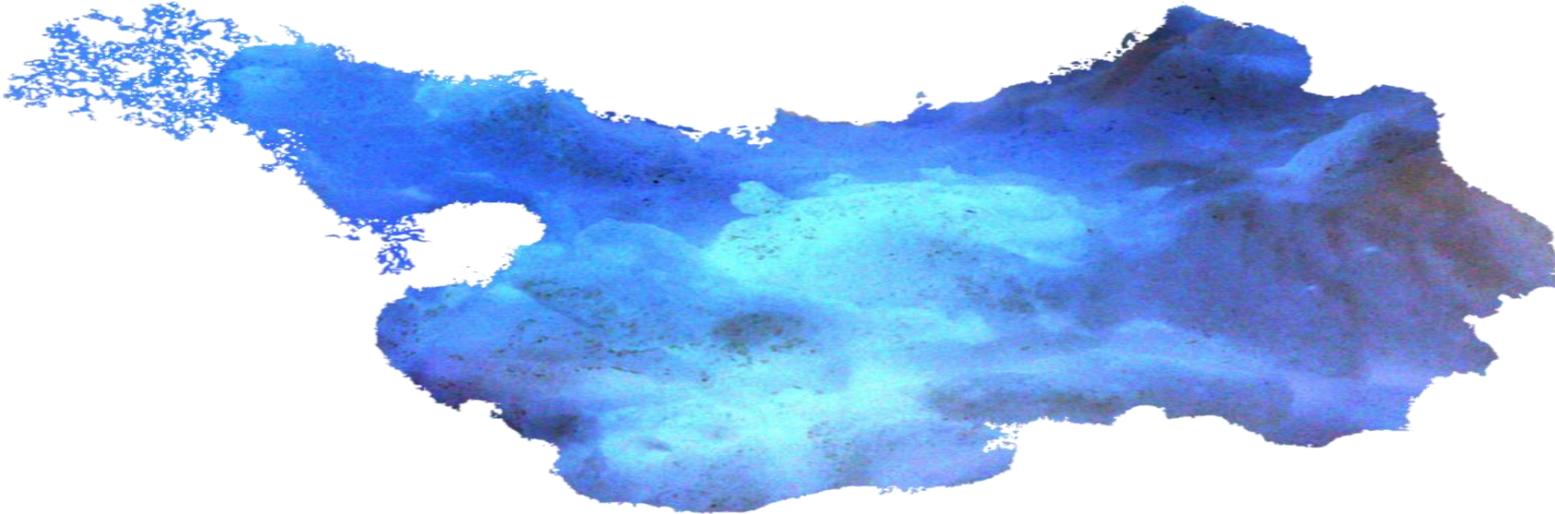


# Pasar el río 10'

Distensión-emociones-ensayo-error

- Se les plantea el Foco: Crear un puente para pasar un río muy caudaloso (río=el largo del aula)
- Se hacen grupos de 5 aprox.
- Se reparten 4 ó 5 folios a cada grupo (folio=piedras flotantes)
- 2' para diseñar una estrategia por grupo
- 5' para cruzar el río. Todos a la vez
- Se puede hacer una prueba, si los folios se rompen, se pueden reponer (sólo en la prueba)
- El resto de la dinámica es libre

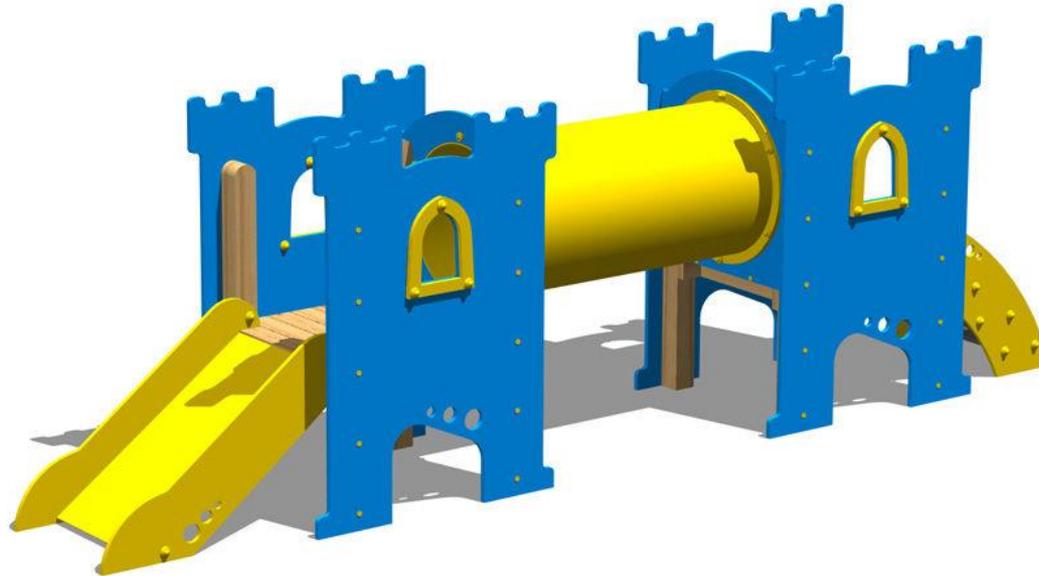
CONCEPTO: la importancia del trabajo en equipo



# Jardín infantil 15'

(planB de “la máquina”)

Desinhibición-todos somos creativos-idea de otro, mi estímulo



- Foco: Creación de un parque infantil
- En el gran grupo, cada participante debe decir que añadiría a un parque infantil (educador apunta o dibuja)
- Se hacen varias rondas (en función del tiempo)
- Si el grupo no responde oralmente, podemos utilizar “brainwriting”

**Concepto:** El trabajo en equipo refuerza el proyecto. Todos-ganan

# La taza 15'

(planB para “la casa”)

Todos somos creativos. Zona de confort-esfuerzo-desierto



Se hacen dos dinámicas. Una general y otra específica

1. Foco: “Escribe en un minuto todas las palabras que puedas después de escuchar ésta: TAZA” 1 minuto
2. Feedback: ¿Cuántas palabras por persona?

**CONCEPTO: Límites, repeticiones, temáticas..**

¿Quién se considera creativo?

3. Específica: Lo mismo pero con reglas. Sin repeticiones

**CONCEPTO: Orden, límites personales, repeticiones, temática..**

# El rulo 15'

(planB para “la casa”)

Todos somos creativos. Zona de confort-esfuerzo-desierto



Gotthardt

1. Foco: ¿Qué es?
2. Hacer un círculo con todos los participantes e ir rotando “el rulo”
3. Cada uno.a debe decir lo que le sugiere “el rulo”. Tantas vueltas como el formador.a necesite para mejorar la deshinibición

**CONCEPTO: Límites. Superar la zona de conford**

# El papel arrugado 15'

(planB para “la casa”)

Todos somos creativos. Zona de confort-esfuerzo-desierto



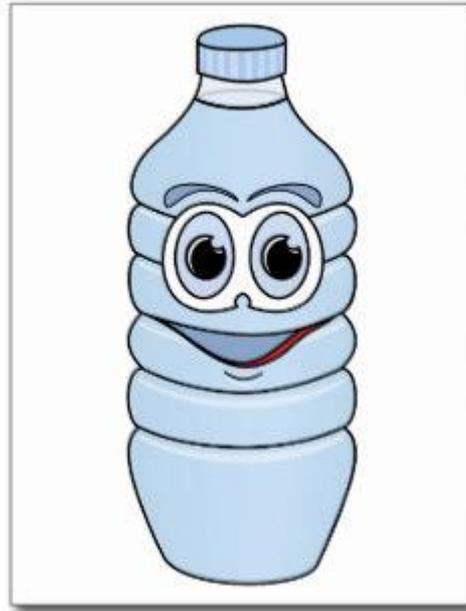
1. Foco: ¿Qué ves?
2. Reparte un folio (individual o por grupo).
3. Coge el papel, lo arrugas hasta hacer una pelota. Se vuelve a estirar y aplanar.
4. Observar el folio y descubrir las figuras que puedan aparecer. Cada uno (o grupo) cuenta la imagen que aparece en su folio e invita al resto a descubrirlo.

**CONCEPTO:** Límites. Superar la zona de confort

# La botella borracha 10'

(planB de “dinámica de motivación”)

Confianza-distensión-emociones-miedo-vergüenza



En grupo de 4 ó 5, se pone alguien en el medio y se trabaja la cooperación y la confianza. El grupo debe “cuidar” de la persona en el centro

**CONCEPTO:** La importancia del trabajo en equipo

## Enlaces dinámicas

Dinámica de “La naranja”

<http://www.neuronilla.com/documentate/articulos/57-creatividad-tecnicas-y-actividades/911--ejemplo-para-explicar-tecnicas-de-creatividad-neuronilla>

Dinámica de “La abuela”

<http://www.neuronilla.com/component/content/article/68-busca-alternativas/212-mi-abuela.html>

Dinámica de “La Bicicleta”

<http://www.neuronilla.com/component/content/article/68-busca-alternativas/171-la-bicicleta.html>

En la Web de Neuronilla hay muchas técnicas de creatividad para generar y evaluar ideas

<http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad>

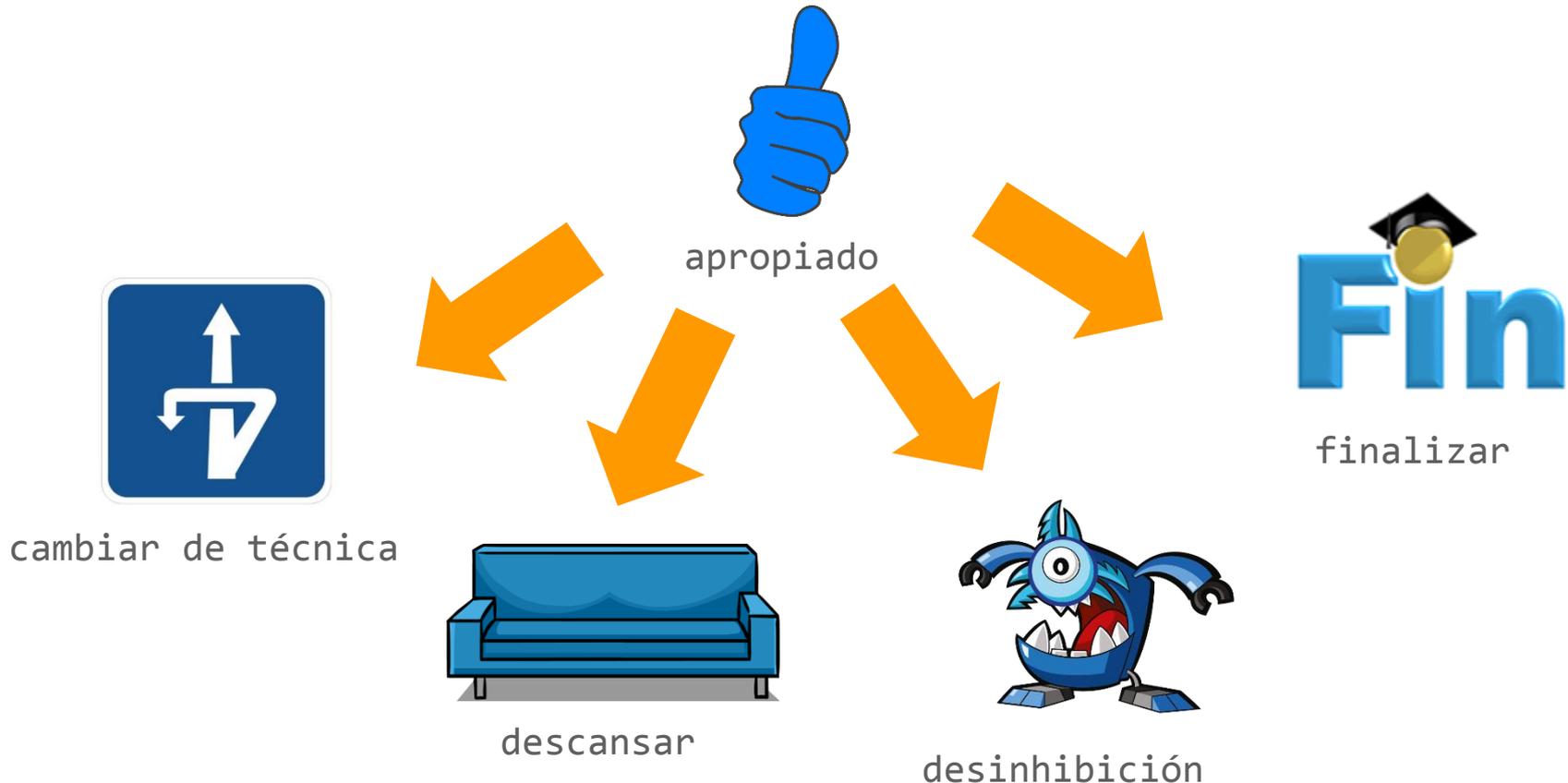


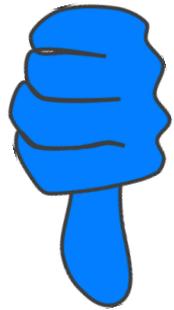
# Recursos

1. Listado de palabras para las dinámicas de generación de ideas asociadas a proyectos
2. Listado de palabras (Entorno) para la dinámica de “relaciones forzadas”
3. Listado de palabras (Gustos) para la dinámica de “relaciones forzadas”
4. El proceso creativo (A3)
5. Contextualización
6. Listado de centros
7. Guía neuronilla para generar ideas. Manual detallado para dinamizar sesiones de producción de ideas en equipo de cara a la innovación
8. Creatividad para la innovación
9. Qué hacer cuando un equipo se queda en silencio en la generación de ideas
10. Bases de Expertemprende

# Afrontar dificultades

Ver el documento que nos pasó Neuronilla “Qué hacer cuando el equipo se queda en silencio en la generación de ideas” (Anexos)





inapropiado



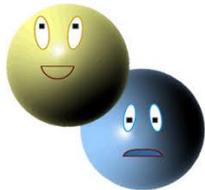
no quieren



no pueden



pasos  
previos



tu actitud



reducir  
exigencia



# Cuaderno de conciencia

Un recurso muy interesante es el “Cuaderno de Conciencia” que nos sirve para ver que todo el mundo pasa muchas horas al día pensando y filtrando todas las ideas que se nos agolpan en la cabeza

Un recurso que podemos tener, como ejercicio “transversal” a lo largo de toda la sesión

Doblar un folio a la mitad, escribir “Cuaderno de Conciencia” y en el momento que consideres, diles a los participantes que escriban lo que estaban pensando. Repite este ejercicio a lo largo de la sesión (ejercicio personal)

**Para adaptarlo a los participantes, le podemos marcar el foco u objetivo: tenéis 2’ para pensar en nuevas ideas sobre vuestro proyecto**

# Glosario



**Autoestima creativa:** El estado optimo para generar ideas nuevas. Nada de miedos, vergüenza... Las ideas fluyen con naturalidad

**Creatividad:** Capacidad de crear nuevas ideas con valor

**Desierto:** Cuando nos encontramos bloqueados en el proceso creativo y necesitamos trabajar nuevas dinámicas de creatividad para subir la autoestima creativa. Podemos necesitar un descanso antes de continuar con las dinámicas

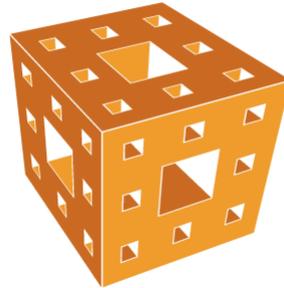
**Foco:** Se refiere al objetivo o meta que nos marcamos en la sesión o en cada dinámica

**Oasis:** En el momento del desierto, creamos un espacio de estimulación creativa a través de dinámicas que favorezcan un estado propicio para volver a generar ideas

**Obvio/zona de confort:** Ideas poco creativas. Nos referimos a las primeras ideas que surgen en las dinámicas de creatividad y que están en el centro de la zona de confort. Debemos volar, salirnos de lo obvio

**Proceso creativo:** Es el itinerario que hay desde la generación de ideas (creatividad) hasta aterrizarlas (innovación)

**Puente:** (Dinámica de “3, 2, 1...puente). Se refiere al contenido de la sesión: desde la 1ª dinámica de rutina de pensamiento hasta su réplica al final de la formación. Al replicar la dinámica al principio y al final, podemos ver si las expectativas de los participantes se han cumplido



® **nevoj iniciativa**

[culturaempresarial.extremaduraempresarial.es](http://culturaempresarial.extremaduraempresarial.es)

[www.educarex.es](http://www.educarex.es)

**JUNTA DE EXTREMADURA**