

# SESIÓN DE CREATIVIDAD

Curso 2016/2017

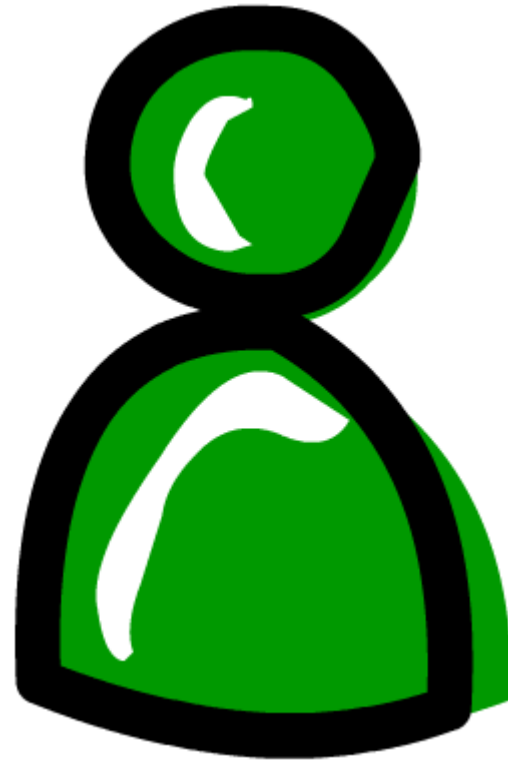
**junior**emprende  
®nevoj iniciativa

---

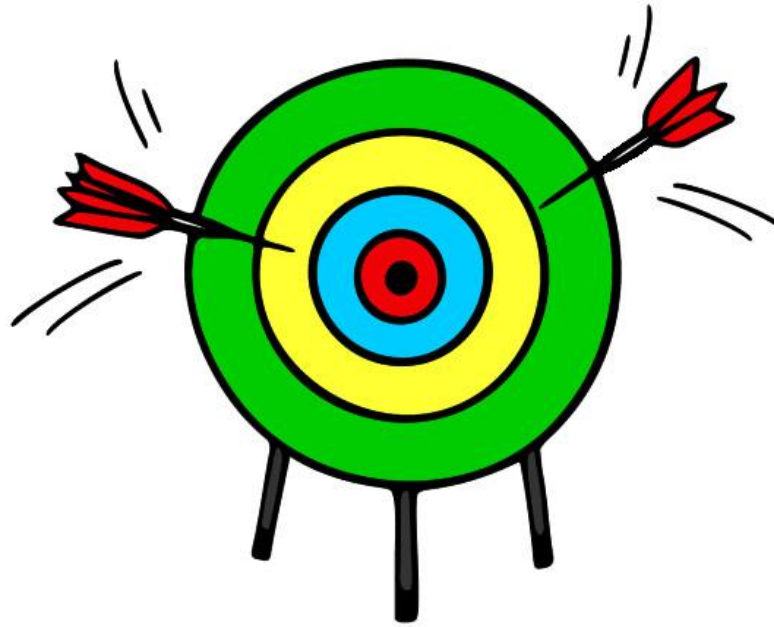
JUNTA DE EXTREMADURA

# 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

# Guión



Entrenamiento creativo



Generación de ideas

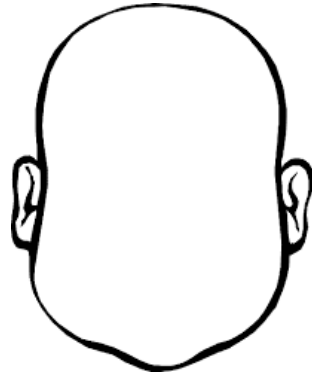
A decorative graphic consisting of numerous overlapping, wavy green lines that flow from the top left towards the bottom right, creating a sense of movement and organic form. The lines are outlined in black and filled with a vibrant green color.

# Entrenamiento creativo

Lo vamos a dividir en tres partes:

1. Dinámicas de creatividad para provocar el aumento de la autoestima creativa
2. Guión: el proceso creativo
3. Más dinámicas de creatividad

# Dinámica de creatividad



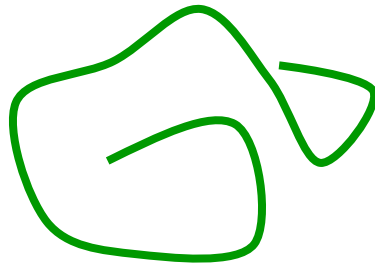
## Las caras

- **Definición:** Se trata de dibujar gestos diferentes en cada una de las cara
- Se reparte a cada alumno.a un folio con 8 caras iguales (ver imagen). 20'' para cada cara
- Feedback
- **CONCEPTO:** Superar la zona de confort

Creatividad-tiempo-esfuerzo



# Dinámica de creatividad



¿Es un garabato?

- **Definición:** Se trata de dibujar 6 garabatos en un folio
- Transforma 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



La casa

- **Definición:** Se divide un folio en ocho parte y 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

Creatividad-tiempo-esfuerzo







tiempo limitado

generación ideas



bloqueo



creatividad



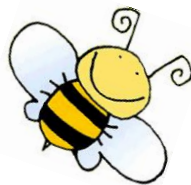
motivación



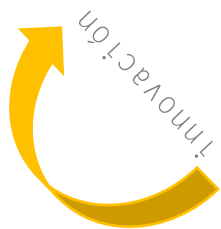
trabajo en equipo



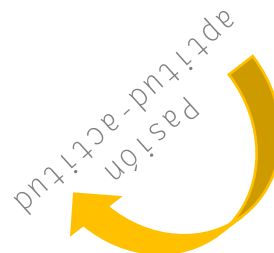
filtro



entorno



innovación



pasión-actitud



evaluación



observar reflexionar



# Generación de ideas

## 1º parte



- Se reparten post-its a todos los participantes
- Se reparte una palabra a cada alumno.a
- 2 ideas de proyecto en un minuto
- Se hacen grupos de 5 (aprox.), se comparten las ideas y se diseñan algunas nuevas (hasta 15). 5'

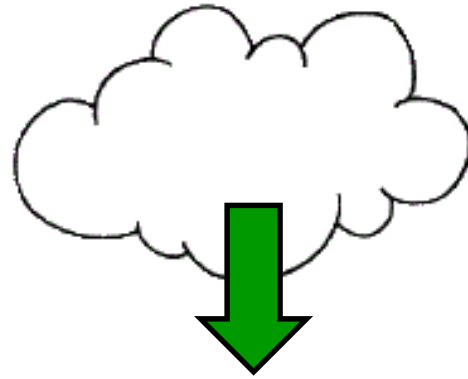




- Se filtran las ideas a través de 3 niveles de calidad creativa: basura, falta aterrizar y buenas
- Se reparten todas las ideas dependiendo del nivel de originalidad que tengan (desde la basura hasta las buenas ideas)



Basura



Falta  
aterrizar



Buenas

- Cada grupo vuelve a coger una idea (aleatoria) que esté en “falta aterrizar”
- El grupo tiene 5’ para darle una oportunidad a esta idea para ver si llegan a ser “buenas”. De lo contrario, a la basura
- CONCEPTO: La importancia de filtrar y llegar a la mejor idea

Trabajo en equipo-consenso-creatividad innovación-pensamiento positivo

Buena



Suerte

# Glosario



**Autoestima creativa:** El estado óptimo 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)

