

Creatividad e innovación

Programa de formación-acción
para líderes rurales

Desatando Energías Locales

Byron Miranda Abaunza



IICA



Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura (IICA), 2012



Creatividad e innovación: Programa de Formación – Acción para Líderes Rurales:
Desatando Energías Locales por IICA se encuentra bajo una Licencia Creative
Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported.
Basada en una obra en www.iica.int.

El Instituto promueve el uso justo de este documento. Se solicita que sea citado
apropiadamente cuando corresponda.

Esta publicación también está disponible en formato electrónico (PDF) en el sitio
Web institucional en <http://www.iica.int>

Corrección de estilo: Máximo Araya

Diagramación: Gabriela Watson

Diseño de portada: Gabriela Watson

Impresión: Imprenta IICA

Colaboradores: Henri Hocde, Mark Meassick, Francisco Mejía,
José A. Herrera, Katya Quesada y José Arze

Miranda Abaunza, Byron

Creatividad e innovación: Programa de Formación –
Acción para Líderes Rurales: Desatando Energías
Locales / Byron Miranda Abaunza – San José, C.R.:
IICA, 2012.

88 p.; 21.5 x 28 cm

ISBN: 978-92-9248-406-4

1. Desarrollo rural 2. Participación comunitaria 3.
Desarrollo de líderes 4. Liderazgo 5. Programas de
capacitación 6. Innovación I. IICA II. Título

AGRIS
C10

DEWEY
307.72

San José, Costa Rica
2012

Desatando Energías Locales

Programa de formación-acción para líderes rurales

● ¿Por qué este programa?

Este programa busca mejorar la efectividad de los procesos de desarrollo en los territorios rurales, para lo cual fomenta la creación de habilidades y actitudes que les permitan a sus habitantes actuar colectivamente en torno al logro de objetivos comunes. Se parte de la premisa de que todos los seres humanos tienen la capacidad de impulsar cambios y adquirir nuevas habilidades, pero esa capacidad debe ser “estimulada y fortalecida”.

Para que los habitantes rurales se desempeñen adecuadamente como gestores del cambio, es deseable que cuenten con conocimientos técnicos, pero estos no son suficientes. También deben tener interés en sí mismos y en quienes los rodean y estar comprometidos con los intereses colectivos. Se requiere, además,

que tengan energía para activar nuevos procesos y mantener vivos aquellos en los que participan, así como valor para lanzarse en la aventura de buscar el “bien común”, que radica tanto en el crecimiento personal como en el colectivo.

Lo que en última instancia persigue este programa de “formación-acción” es *incorporar la dimensión humana en los procesos de desarrollo*, reconociendo que esa dimensión no es solo un componente esencial de esos procesos, sino el ingrediente que los hace viables.

El Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura (IICA) ha diseñado este programa con la convicción de que será una herramienta de gran valor y utilidad para reforzar procesos de desarrollo rural y contribuir a mejorar sus posibilidades de éxito.

Introducción

El encuentro “Creatividad e innovación” brinda a las personas participantes conocimientos teóricos y prácticos que les permitirán romper paradigmas y desarrollar ideas innovadoras, indispensables para impulsar el desarrollo sostenible de una comunidad y mejorar los procesos internos de una institución.

Mediante interesantes ejercicios participativos, se explican las características del pensamiento lógico-lineal y del pensamiento creativo-lateral. Se hace hincapié en que este último es fundamental en los procesos de desarrollo sostenible, pues propicia la innovación, impulsa la transformación y un mejor aprovechamiento de los recursos de que se dispone y fortalece las capacidades para encontrar soluciones novedosas, no convencionales.

Además de aprender de manera sencilla y práctica sobre las características de cada tipo de pensamiento, los estudiantes “vivencian” sus formas de manifestarse y los métodos adecuados para utilizarlos complementariamente.

El encuentro desatará el potencial creativo de las personas participantes, quienes tendrán la oportunidad de vivenciar nuevas formas de ser, comunicarse, pensar y actuar que obligan a construir escenarios de naturaleza diferente. También valorarán las virtudes y los defectos de las distintas formas de pensamiento que se utilizan cotidianamente, lo que les permitirá reconocer los beneficios del pensamiento creativo-lateral para la generación y aplicación de ideas innovadoras.

El hilo conductor y dinámico de este encuentro hace que los participantes disfruten de un ambiente que propicia en forma continua la creatividad, así como la generación

y aplicación de herramientas innovadoras, las cuales podrán luego utilizar en su vida personal y en el desarrollo de procesos comunitarios, organizativos e institucionales. Además, la puesta en práctica de los métodos presentados en este encuentro permitirá incrementar la capacidad para resolver problemas y obtener mejores resultados.

El material adjunto es una guía con pautas para orientar cada actividad del encuentro. En algunos casos, se incluye información adicional, con la intención de complementar la experiencia vivida con orientaciones conceptuales básicas. Se exhorta a los interesados en facilitar los ejercicios propuestos que realicen una investigación profunda sobre los distintos temas que se tratarán en el encuentro, con el fin de ampliar sus conocimientos y mejorar su capacidad para brindar retroalimentación y dirigir la reflexión grupal.

Contenidos

Las tres P del encuentro.....	5
El programa del encuentro.....	7
Primer día. Bienvenida e introducción.....	9
Segundo día. Tipos de pensamiento.....	23
Tercer día. Métodos que estimulan el pensamiento creativo.....	41
Cuarto día. Plan de acción.....	59
Anexos. Lecturas complementarias.....	69

Las tres P del encuentro

1 PROPÓSITO

Propósito: Reconocer la capacidad creativa que existe en toda persona, la que le permite producir y utilizar ideas innovadoras que propician un mejor uso de los recursos disponibles para realizar las actividades cotidianas.

2 PROCESO

Proceso:

- Ejercicios vivenciales
- Dinámicas
- Trabajo individual, grupal y en plenarias
- Retroalimentación de las experiencias personales
- Presentaciones conceptuales

3 PRODUCTOS

Productos:

Los participantes:

- Conocen métodos y técnicas que facilitan el desarrollo de su creatividad y adquieren las capacidades para utilizarlas con fines prácticos.
- Incorporan actitudes y voluntades que impulsan ideas creativas e innovadoras para el desarrollo personal y de sus comunidades.
- Elaboran un plan de acción para aplicar las enseñanzas del encuentro en su comunidad.

Programa del encuentro

Primer día Bienvenida e Introducción	Segundo día Tipos de pensamiento	Tercer día Métodos que estimulan el pensamiento creativo	Cuarto día Plan de acción
	El ciempiés 	Tangram 	Carrera de globos 
Bienvenida, ubicación e inscripción 	El significado de la vida 	Valles mentales 	Nuestro plan de acción 
	Juegos creativos 	Método de asociación 	
Vacaciones con la familia Izquierdo 	Conejo, muro, pistola 	Cruzando el río 	Cierre 
		Método de palabras al azar 	
Honrando nuestros compromisos 	Pensamiento lógico y pensamiento creativo 	Lluvia de ideas 	
	Ideas creativas 		
Honrando mi experiencia 	Mitos y realidades sobre la creatividad 	Creatividad dirigida 	Retorno a casa 
		Fábrica de aviones 	
Cierre 	Cierre 	Cierre 	

Primer día

Objetivos: Dar la bienvenida a los participantes y presentar el encuentro.

● Actividades

- **Bienvenida:** Recepción, inscripción y ubicación
- **Actividad 1:** Apertura
- **Actividad 2:** Presentación de los participantes
- **Actividad 3:** Canción
- **Actividad 4:** Rompehielo: Vacaciones con la familia Izquierdo
- **Actividad 5:** Formación de equipos
- **Actividad 6:** Definición de responsabilidades
- **Actividad 7:** Normas y comunicación
- **Actividad 8:** Honrando nuestros compromisos
- **Actividad 9:** Las tres P del encuentro
- **Actividad 10:** Programa del encuentro
- **Actividad 11:** Honrando mi experiencia
- **Actividad 12:** Cierre



Bienvenida: Recepción, inscripción y ubicación

Intención: Ofrecer un ambiente receptivo y amistoso centrado en cada persona y en su llegada.

Materiales:

- Letrero de bienvenida.
- Hojas de registro.
- Bolígrafos.
- Materiales del encuentro.
- Gafetes.
- Llaves de las habitaciones.
- Refrigerio o almuerzo de bienvenida.

Descripción: El equipo facilitador recibe a los participantes de forma tal que se sientan bienvenidos. Seguidamente procede a inscribir a cada uno de ellos, les entregan las llaves de su habitación y les muestran la zona donde se encuentran los dormitorios, el lugar donde se llevará a cabo la alimentación y el sitio donde realizarán las actividades del encuentro.

Cuando todos los participantes se encuentren registrados y se haya ubicado su equipaje en los dormitorios, se les invita a disfrutar de un refrigerio antes de pasar al salón donde se llevará a cabo el encuentro.

Es recomendable que la inscripción se realice en un espacio diferente al salón donde se desarrollarán las actividades del encuentro, ya que dicho salón ha sido decorado y ambientado especialmente para dar una sorpresa de bienvenida a los participantes, a fin de hacer sentir muy bien a cada uno de ellos.

Actividad 1. Apertura



Intenciones: Celebrar la oportunidad de estar juntos, agradecer el interés en participar, explicar la importancia y el tema principal del encuentro y presentar al equipo facilitador.

Duración: 10 minutos.

Descripción: Los participantes se dirigen al salón donde se realizará el encuentro. Allí los facilitadores les dan la bienvenida y les brindan una breve presentación sobre el encuentro (nombre y características principales).

Actividad 2. Presentación de los participantes

Intención: Lograr que los participantes y los facilitadores se conozcan mediante un intercambio de información.

Duración: 30 minutos.

Materiales:

- Mapa de la zona o el territorio donde residen los participantes.
- Pizarra.
- Tarjetas pequeñas.
- Alfileres.

Descripción: En la pizarra el equipo facilitador coloca un mapa de la zona o el territorio donde residen los participantes. Se solicita a cada uno de ellos que escriba su nombre en una tarjeta pequeña. Luego se les pide que uno por uno pasen al frente del salón y que informen a los demás su nombre, el lugar de procedencia, la organización con la que están involucrados y otros datos que deseen brindar. Se les solicita que, al indicar su lugar de procedencia, en el mapa lo señalen con un alfiler. La persona facilitadora hace una reflexión final sobre la procedencia de los participantes.

Actividad 3. Canción



Intenciones: Despertar sentimientos y emociones e ir promoviendo el aprendizaje sobre el tema del encuentro a través del mensaje de la canción.

Duración: 10 minutos.

Materiales:

- Cancionero.
- Guitarra (si fuera posible).

Descripción: Se selecciona una canción relacionada con el tema del encuentro (ver cancionero). Si uno o varios participantes saben la canción, se les pide que la enseñen a los demás para que el grupo pueda cantarla con la ayuda del cancionero. Si ninguno de ellos la conoce, el facilitador canta la canción propuesta para que el grupo se le una.



Actividad 4. Rompehielo: Vacaciones con la familia Izquierdo

Intenciones: Integrar a los participantes al encuentro y romper la tensión inicial, propia de este tipo de eventos, mediante la realización de una actividad amena que incite a los participantes a entrar en movimiento.

Duración: 20 minutos.

Materiales:

- 1 prensa de ropa para cada participante.

Descripción: Todos los participantes se colocan en una ronda y a cada uno se le entrega una prensa de ropa. Se les explica que se les narrará una historia y que, cada vez que escuchen la palabra “izquierdo” o “izquierda”, deberán entregar la prensa al compañero del lado izquierdo, y que si escuchan la palabra “derecho” o “derecha”, la deberán entregar al compañero del lado derecho. Quienes no tengan una prensa en sus manos al finalizar la narración reciben un castigo.



Actividad 5. Formación de equipos



Intenciones: Promover la identidad de equipo y la responsabilidad compartida como elementos básicos para lograr que un grupo de personas trabaje armónicamente; y ofrecer a los participantes espacios concretos de comunicación que les brinden la oportunidad de observar y valorar sus reacciones y comportamientos individuales y que fomenten el crecimiento grupal durante el encuentro.

Duración: 30 minutos.

Materiales:

- Cartulina, marcadores de colores, chinchetas y pizarra.

Descripción: Se solicita a los participantes que se agrupen de acuerdo con su lugar de procedencia, áreas de trabajo o intereses comunes en torno a acciones conjuntas que podrían realizar en su territorio o en la organización donde trabajan. También se les pide que definan un nombre, un lema y un símbolo para el equipo y la expectativa que este tiene del encuentro, y que los escriban en una cartulina. Cada persona puede decorar su gafete de manera creativa con su nombre y un símbolo que lo identifique individual y grupalmente.

Cada grupo selecciona un facilitador para ese día, cuya función es fomentar el buen funcionamiento del grupo y ayudarlo a entender claramente las instrucciones de las actividades en equipo.

En plenaria, el facilitador de cada grupo presenta y caracteriza a su equipo, indicando su nombre, los integrantes, el territorio u organización de donde provienen, el significado de su lema y símbolo y la expectativa del encuentro.



Actividad 6. Definición de responsabilidades

Intención: Lograr que los participantes se integren a la dinámica del evento, desarrollando su capacidad de observación, análisis crítico y evaluación del encuentro, tanto grupal como individualmente. Para ello, deben señalar las lecciones aprendidas de cada actividad y valorar la participación de los asistentes y los moderadores, además de sus reacciones y las dificultades observadas en el desarrollo del encuentro. Lo anterior permitirá mantener un ambiente dinámico y agradable, donde los participantes sientan que constituyen una parte integral del encuentro y consideren que sus aportes son importantes y valiosos.

Duración: 15 minutos.

Materiales:

- Cartel grande donde se señalen las responsabilidades de los equipos.
- Hoja con la explicación de las responsabilidades.
- Símbolos de las responsabilidades (pequeños) para identificar las tareas diarias de cada equipo.

Descripción: Se entrega a cada grupo la hoja de las “Responsabilidades de los equipos”, las cuales deberán asumir durante el encuentro. El facilitador explica brevemente las responsabilidades y el procedimiento para que cada equipo asuma una responsabilidad y presente el reporte diario. Para ello se revisa la descripción de las diferentes responsabilidades y se escoge la que se va a asumir el primer día y las asignadas para los días siguientes. Asimismo, se define el método de trabajo para elaborar los reportes diarios.

Los miembros del grupo se ponen de acuerdo sobre cómo van a presentar el reporte al día siguiente, pudiendo recurrir a una presentación normal o a métodos alternativos como una canción, un poema, una dramatización o un sociodrama, entre otros. Cada equipo escribe su nombre en una tarjeta grande de color y lo pega en el cartel de responsabilidades correspondiente. En la mesa se colocará la imagen o el símbolo de la responsabilidad asumida. Cada presentación no debe tener una duración mayor a los cinco minutos.



Responsabilidades de los equipos

	<p>Memoria: Esta responsabilidad estriba en resumir las actividades del día anterior, señalando los temas importantes y el aprendizaje que se alcanzó en cada ejercicio o sesión.</p>
	<p>Observación del trabajo en equipo: Esta tarea consiste en observar el funcionamiento de los grupos de trabajo. Se analiza su grado de participación de sus integrantes y el estado de ánimo de estos. Se identifican acciones positivas que contribuyan a que el trabajo sea más efectivo.</p>
	<p>Análisis de los líderes: Los encargados de esta tarea deberán observar la forma de comportarse de los líderes de los demás grupos y los esfuerzos que realizan para lograr que las metas propuestas durante el día sean alcanzadas. Luego de analizar las características que hacen de esos líderes ejemplos a seguir, deberán presentar las observaciones al resto de los participantes.</p>
	<p>Observación del proceso: Esta tarea consiste en observar las actividades realizadas durante el día y señalar los hechos más relevantes, especialmente aquellos relacionados con el aprendizaje del grupo y la reacción de los participantes. Se deberá valorar la contribución de esas actividades al propósito y a los productos esperados del encuentro, destacando aspectos positivos, así como las limitaciones y los ajustes requeridos para que el aprendizaje sea más efectivo, para lo cual se deben considerar los contenidos del encuentro y aspectos logísticos.</p>
	<p>Cuidado de la felicidad: El propósito de esta tarea es asegurar que todos los participantes se sientan bien, que el ambiente de trabajo sea alegre para todos. A esos fines se pueden realizar dinámicas para animar al grupo u otras actividades.</p>
	<p>Puntualidad, orden y aseo: Esta responsabilidad consiste en motivar y facilitar la puntualidad y el cumplimiento de lo programado, así como en colaborar para que el salón y las otras áreas de trabajo utilizadas durante el encuentro se mantengan limpias y en orden.</p>
	<p>Noticias: Esta tarea consiste en asegurar que el grupo de participantes esté informado sobre lo que sucede en el encuentro, la comunidad, el país y el mundo, a fin de recordar que lo que ocurre en nuestro entorno siempre nos puede afectar. Las noticias se presentan en cualquier momento conveniente, según lo concertado con los facilitadores del evento, o en el espacio designado a la presentación de las responsabilidades por equipo.</p>

Actividad 7. Normas y comunicación

Intención: Ofrecer un ambiente de trabajo adecuado que facilite la interacción y el aprendizaje y que propicie un espíritu de libertad y respeto.

Duración: 10 minutos.

Materiales:

- Cartel grande donde se señalan las normas del encuentro.

Descripción: El equipo facilitador plantea y explica las tres reglas de convivencia básicas, las cuales son comunes a todos los encuentros. Luego, mediante una “lluvia de ideas”, los equipos proponen y escriben en tarjetas normas o reglas adicionales a las propuestas para que el encuentro se desarrolle en un clima de respeto, seguridad y confianza. Esas tarjetas son pegadas en el afiche respectivo.

Normas: Las tres reglas básicas son las siguientes:

Cuídese

Me cuido: no necesito pedir permiso para tomar agua, ir al baño o tomar mis medicinas; soy responsable de mí mismo y de mi participación.

Cuidémonos

Nos cuidamos: estar pendientes de nuestros/as compañeros/as nos hace solidarios y nos facilita el trabajo; somos un grupo.

“Se puede ir a pescar”

Es posible permitirse breves momentos de distracción, para pensar en otra cosa que no sea el encuentro, considerando que vinimos a él dejando muchas cosas por hacer y muchas personas que nos son de gran estima. Así, cuando nos pregunten algo de improviso y no estemos atentos, podemos decir: “disculpe, estaba pescando”.



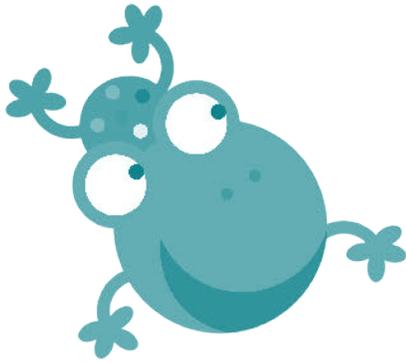
CUÍDESE



CUIDÉMONOS



**SE PUEDE IR
A PESCAR**



La ranita mensajera

Intención: Permitir que los participantes y los facilitadores expresen sus comentarios sobre el encuentro a través de una comunicación secreta.

Materiales:

- Cartel de la ranita.

Descripción: El equipo facilitador explica el objetivo del cartel de la ranita, que previamente ha sido ubicado en una esquina del salón. Este cartel sirve como un apoyo para la comunicación durante el encuentro. Los participantes pueden colocar en él tarjetas con información sobre noticias, anuncios, cumpleaños o comentarios sobre el curso y quejas, utilizando frases como “ocurrió así”, “lo insólito” y “lo genial”, entre otras.

Mensajes personales

Intención: Permitir que los participantes y los facilitadores expresen sus emociones y sentimientos a otros participantes mediante una comunicación secreta.

Materiales:

- Sobres.

Descripción: Se solicita a los participantes que tomen un sobre, que escriban en él su nombre y dirección postal y que lo peguen cerca de su afiche. Los facilitadores también tienen sus respectivos sobres, que colocarán en la pared junto con los demás. Las personas que así lo deseen podrán incluir en esos sobres mensajes escritos para felicitar a otros o expresarles alguna emoción. Nadie puede leer los mensajes durante el encuentro, ni siquiera la persona interesada. Al finalizar el evento, cada participante recogerá el sobre que le corresponde.



Actividad 8. Honrando nuestros compromisos

Intención: Enlazar el encuentro actual con el anterior, para lo cual se revisan y evalúan los acontecimientos y los compromisos asumidos en el encuentro anterior y se informa a los participantes al respecto.

Duración: 1 hora.

Materiales:

- Plan de acción del encuentro anterior.
- Tarjetas, marcadores, chinchetas y pizarra.

Descripción: Los participantes reflexionarán sobre la experiencia y los conocimientos que adquirieron al implementar el plan de acción elaborado en el encuentro anterior, para lo cual responderán individualmente las siguientes preguntas:

1. ¿Qué aspectos de lo que aprendí en el encuentro anterior apliqué en mi comunidad o familia?
2. ¿Qué logros se obtuvieron mediante la ejecución del plan de acción? ¿Cuál fue la reacción de su comunidad u organización como resultado de la ejecución del plan de acción?
3. ¿Cuáles factores limitaron o afectaron el cumplimiento del plan de acción? ¿Cómo podemos superarlos? ¿Qué podemos mejorar?

Una vez que todos los participantes hayan respondido a las preguntas, intercambiarán en grupo puntos de vista sobre sus respuestas, prepararán una síntesis y la presentarán en plenaria.



Actividad 9. Las tres P del encuentro

1 PROPÓSITO

Propósito: Reconocer la capacidad creativa que existe en toda persona, la que le permite producir y utilizar ideas innovadoras que propician un mejor uso de los recursos disponibles para realizar las actividades cotidianas.

2 PROCESO

- Ejercicios vivenciales
- Dinámicas
- Trabajo individual, grupal y en plenarias
- Retroalimentación de las experiencias personales
- Presentaciones conceptuales

3 PRODUCTOS

Productos:

Los participantes:

- Conocen métodos y técnicas que facilitan el desarrollo de su creatividad y adquieren las capacidades para utilizarlas con fines prácticos.
- Incorporan actitudes y voluntades que impulsan ideas creativas e innovadoras para el desarrollo personal y de sus comunidades.
- Elaboran un plan de acción para aplicar las enseñanzas del encuentro en su comunidad.

Actividad 10. Programa del encuentro

Intención: Compartir el programa del encuentro con los participantes para que conozcan las actividades que se van a llevar a cabo y el aprendizaje que se espera que adquieran a través de ellas.

Duración: 10 minutos.

Materiales:

- Afiche ilustrado del programa del encuentro.

Descripción: El afiche del programa muestra el hilo conductor del encuentro, la forma en que este se va a ir desarrollando y los ejes temáticos de cada día. El programa se revisa en forma breve, sin entrar en demasiados detalles, para despertar la curiosidad de los participantes. Al iniciar cada día, se describe brevemente la ruta recorrida y se muestra el camino que se transitará en la jornada correspondiente.

Programa del encuentro			
Día 1 14 de mayo	Día 2 15 de mayo	Día 3 16 de mayo	Día 4 17 de mayo
1. Bienvenida y presentación	2. Presentación del programa	3. Presentación del programa	4. Presentación del programa
5. Presentación del programa	6. Presentación del programa	7. Presentación del programa	8. Presentación del programa
9. Presentación del programa	10. Presentación del programa	11. Presentación del programa	12. Presentación del programa
13. Presentación del programa	14. Presentación del programa	15. Presentación del programa	16. Presentación del programa
17. Presentación del programa	18. Presentación del programa	19. Presentación del programa	20. Presentación del programa
21. Presentación del programa	22. Presentación del programa	23. Presentación del programa	24. Presentación del programa
25. Presentación del programa	26. Presentación del programa	27. Presentación del programa	28. Presentación del programa
29. Presentación del programa	30. Presentación del programa	31. Presentación del programa	32. Presentación del programa
33. Presentación del programa	34. Presentación del programa	35. Presentación del programa	36. Presentación del programa
37. Presentación del programa	38. Presentación del programa	39. Presentación del programa	40. Presentación del programa
41. Presentación del programa	42. Presentación del programa	43. Presentación del programa	44. Presentación del programa
45. Presentación del programa	46. Presentación del programa	47. Presentación del programa	48. Presentación del programa
49. Presentación del programa	50. Presentación del programa	51. Presentación del programa	52. Presentación del programa
53. Presentación del programa	54. Presentación del programa	55. Presentación del programa	56. Presentación del programa
57. Presentación del programa	58. Presentación del programa	59. Presentación del programa	60. Presentación del programa
61. Presentación del programa	62. Presentación del programa	63. Presentación del programa	64. Presentación del programa
65. Presentación del programa	66. Presentación del programa	67. Presentación del programa	68. Presentación del programa
69. Presentación del programa	70. Presentación del programa	71. Presentación del programa	72. Presentación del programa
73. Presentación del programa	74. Presentación del programa	75. Presentación del programa	76. Presentación del programa
77. Presentación del programa	78. Presentación del programa	79. Presentación del programa	80. Presentación del programa
81. Presentación del programa	82. Presentación del programa	83. Presentación del programa	84. Presentación del programa
85. Presentación del programa	86. Presentación del programa	87. Presentación del programa	88. Presentación del programa
89. Presentación del programa	90. Presentación del programa	91. Presentación del programa	92. Presentación del programa
93. Presentación del programa	94. Presentación del programa	95. Presentación del programa	96. Presentación del programa
97. Presentación del programa	98. Presentación del programa	99. Presentación del programa	100. Presentación del programa

Actividad 11. Honrando mi experiencia

Intención: Conocer y valorar la experiencia de cada una de las personas participantes en el tema del encuentro.

Duración: 1 hora.

Materiales:

- Tarjetas, marcadores, chinchetas.

Descripción: Cada equipo analiza la experiencia que posee en el tema del encuentro. Se elige a una persona del grupo para que exponga el resultado del trabajo. Luego el facilitador presenta un resumen de todas las experiencias. Se sugiere reflexionar sobre:

- Experiencias creativas que recuerda cada participante.
- Logros alcanzados mediante la utilización de experiencias creativas.



Actividad 12. Cierre



Intención: Reflexionar sobre el patrón de pensamiento dominante que se ha enseñado en el proceso de socialización y que para determinadas situaciones es lógico, funcional y útil, pero que es poco efectivo cuando se requieren soluciones no convencionales.

Actividad sugerida: Presentar un video, hacer una reflexión o realizar una dramatización u otra actividad acorde con el tema del encuentro. En este caso se sugiere el cuento “¿Cómo atrapar monos?”.

Duración: 1 hora.

Materiales:

- Copias del cuento.
- Materiales para dramatización: botella de vidrio de boca ancha, uvas, confites o algo similar.

Descripción: El equipo facilitador escoge a dos personas para que representen la dramatización del cazador y el mono. Esto lo hacen en privado, para que el resto del grupo no lo sepa. Las personas estudian el guión, escogen los accesorios que lucirán durante la dramatización, se los colocan y la realizan de tal forma que se entienda claramente la intención del cuento.

Después de la dramatización, en sesión plenaria, la persona que facilita dirige una reflexión sobre el cuento, para lo cual se apoya en preguntas generadoras de comentarios al respecto: ¿qué pasó en el cuento?, ¿de qué trata?, ¿qué hicieron el cazador y el mono? y ¿quién realmente atrapó al mono?

Se destaca la creatividad del cazador y se comenta sobre la falta de pericia del mono, ya que se atrapó a sí mismo y fue prisionero de sus propios pensamientos. Por falta de astucia se consideró atrapado, a pesar de que pudo haber corrido con la botella.

Seguidamente se reflexiona con todo el grupo sobre la relación que guarda la dramatización con la vida real. Se dirige la reflexión al hecho de que muchas veces caemos en la trampa, al igual

que el mono, porque no analizamos qué es lo que deseamos y nos dejamos atrapar por nuestros patrones de pensamiento. Al final, se entrega a cada persona una copia del cuento.

Cuento: ¿Cómo atrapar monos?

Había una vez un mono al que le gustaban mucho las uvas. Un día vio una uva de aspecto delicioso, bajó de su árbol para recogerla, pero sucedió que la fruta estaba en una botella transparente.

Luego de algunos intentos, el mono se dio cuenta de que podía apoderarse de la uva metiendo su mano por el cuello de la botella. Tan pronto hubo hecho esto, cerró su mano sobre la uva, pero entonces vio que no podía retirar el puño sujetando la uva, pues era más grande que la dimensión interior del cuello de la botella, y empezó a quejarse.

Todo estaba premeditado. Las uvas en la botella eran una trampa tendida por un cazador de monos que sabía cómo estos piensan.

El cazador, oyendo los quejidos del mono, se acercó. El mono trató de huir, pero, como creía que porque su mano estaba atascada en la botella, todo él estaba atrapado, no huyó.

Mientras pensaba, seguía reteniendo la uva. El cazador aprovechó para atraparlo. Luego golpeó al mono en el codo, logrando que soltara la fruta y sacara la mano de la botella.

El mono estaba atrapado; había sido capturado. El cazador conservaba la uva, la botella y el mono.



Para terminar, los facilitadores les recuerdan a los equipos que deben preparar un reporte completo del día sobre su área de responsabilidad, el cual deben exponer el día siguiente en un período máximo de cinco minutos.

Segundo día

Objetivo:

Comprender los tipos de pensamiento (lógico o lineal y creativo o lateral), haciendo hincapié en el pensamiento creativo y en su potencial para fortalecer procesos de desarrollo sostenible.

● Actividades

- **Actividad 1:** Buenos días. Ayer fue... hoy es...
- **Actividad 2:** Canción
- **Actividad 3:** Reportes grupales
- **Actividad 4:** Rompehielo: El ciempiés
- **Actividad 5:** El significado de la vida
- **Actividad 6:** Juegos creativos
- **Actividad 7:** Rompesueño: Conejo, muro, pistola
- **Actividad 8:** Pensamiento lógico y pensamiento creativo
- **Actividad 9:** Ideas creativas
- **Actividad 10:** Mitos y realidades sobre la creatividad
- **Actividad 11:** Cierre: La parábola del pan

Actividad 1. Buenos días. Ayer fue... hoy es...

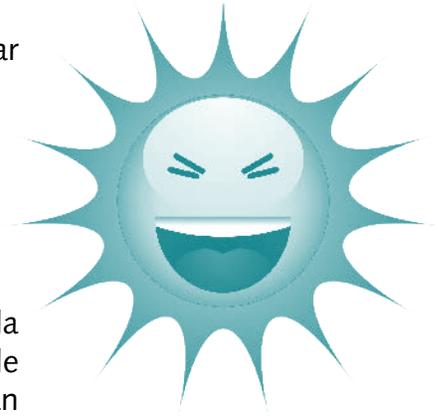
Intenciones: Iniciar el día con un saludo afectuoso y presentar las actividades del día.

Duración: 5 minutos.

Materiales:

- Afiche del programa del encuentro.

Descripción: La persona que facilita ofrece una cálida bienvenida a los participantes, hace una breve recapitulación de las actividades del día anterior y presenta las que se realizarán durante este día.



Actividad 2. Canción

Intenciones: Despertar sentimientos y emociones en los participantes para mantener vivo su interés por el encuentro, y experimentar la música como un medio eficiente que favorece el aprendizaje.

Duración: 10 minutos.

Materiales:

- Cancionero.
- Guitarra (si fuera posible).

Descripción: Se selecciona una canción relacionada con el tema del encuentro (ver cancionero). Si un participante o varios de ellos sabe(n) la canción, se le(s) solicita que la enseñe(n) a los demás, para que todo el grupo la cante con la ayuda del cancionero. Si ninguno de ellos la conoce, el facilitador canta la canción propuesta para que el grupo se la una.



Actividad 3. Reportes grupales



Intención: Propiciar que los participantes comprendan la importancia de la responsabilidad compartida y ejerciten destrezas para observar y analizar procesos, mediante la elaboración y exposición de reportes diarios sobre el desarrollo del encuentro.

Duración: 30 minutos.

Materiales:

- Reportes escritos.
- Afiche de responsabilidades.

Descripción: Cada grupo presenta el reporte de la actividad que tuvo a su cargo el día anterior, así como sugerencias sobre cómo mejorarla en el futuro, para lo cual cuenta con cinco minutos. El equipo facilitador comenta brevemente sobre el desarrollo de la actividad y, si corresponde, se aceptan las mejoras sugeridas. Se realiza una rotación de tareas, para lo cual a cada grupo se le asignan nuevas responsabilidades para este segundo día.

Actividad 4. Rompehielo: El ciempiés



Intención: Brindar a los participantes la oportunidad de recrearse, de modo que inicien de forma amena las actividades del día y continúen desarrollando actitudes y habilidades necesarias para desatar la creatividad.

Duración: 20 minutos.

Descripción: Los participantes se dispersan y el facilitador canta: “El ciempiés no tiene pies; sí los tiene, pero no los ves; el ciempiés tiene ___ pies”. En el espacio en blanco el facilitador debe indicar determinada cantidad par. Al escuchar el número, los participantes deben formar un grupo de personas cuyos pies

sumen la cantidad correspondiente. Por ejemplo, si el facilitador canta “*el ciempiés tiene 10 pies*”, los participantes deben formar grupos de 5 personas (es decir, 10 pies). Se realiza la dinámica varias veces. Las personas que quedan fuera de los grupos se van eliminando del juego.

Actividad 5. El significado de la vida

Intención: Introducir el tema de la creatividad e innovación, utilizando una pregunta que inste a los participantes a abandonar su forma tradicional y cotidiana de pensamiento y que los inspire a pensar libremente.

Duración: 1 hora.

Materiales:

- Hoja en blanco con la pregunta “¿Cuál cree usted que es el significado de la vida”.

Descripción: Se entrega a todos los participantes una hoja con la pregunta ¿Cuál cree usted que es el significado de la vida? Se les solicita que escriban en la hoja una respuesta de al menos tres líneas y se les sugiere que la representen mediante un dibujo.

Una vez que todos los miembros de cada grupo han finalizado, intercambian entre ellos sus respuestas. Seguidamente deben construir en forma grupal el significado de la vida, utilizando para ello todos los dibujos y/o respuestas.

Se escoge una persona por grupo para que presente en plenaria el sentir colectivo sobre el significado de la vida y, al finalizar, lo pegan en la pared del salón.

¿Cuál cree usted que es el significado de la vida?

Dibujo



Actividad 6. Juegos creativos

Intención: Activar el pensamiento creativo mediante diversos ejercicios/juegos, los que permitirán tomar conciencia de que existen varias formas de resolver los problemas y no solo la manera habitual (la forma lineal) y evidenciarán que, cuando los recursos son escasos, la creatividad es un elemento poderosísimo que propicia el surgimiento de soluciones innovadoras.

Duración: 1 hora y 40 minutos.

Materiales

- 10 juegos creativos.
- Hojas blancas y lápices.
- Pizarra.

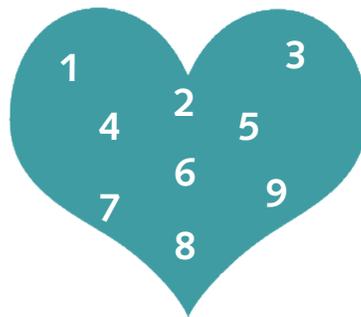
Descripción: La persona que facilita puede dibujar en la pizarra cada juego creativo. Se entrega les a los participantes hojas en blanco para la resolución de cada juego. La búsqueda de las soluciones se puede realizar de forma individual o grupal (lo óptimo es hacerlo de forma intercalada). Las personas participantes o grupos, según sea el caso, pueden comunicarse libremente con otras personas o grupos.

Los participantes o grupos deben buscar la solución para cada juego en un plazo de entre tres y veinte minutos, según la complejidad del ejercicio. La persona que facilita visita a los diferentes grupos o personas y, si encuentra que alguien tiene la respuesta correcta, propone en plenaria una lluvia de ideas de la solución. Si transcurrido el plazo nadie ha encontrado la solución, el facilitador aporta algunas pistas y aproximaciones, hasta que alguien llegue a la solución correspondiente. Luego de encontrada la solución, se continúa con el próximo juego.

Al finalizar todos los juegos, se dirige la reflexión sobre el hecho de que, en algunas oportunidades, las soluciones o respuestas no necesariamente están a simple vista o a la vista de todos. Particularmente cuando los recursos son limitados, para buscarlas es necesario salirse del patrón de pensamiento lineal (lógico), ya sea rompiendo normas o abandonando patrones tradicionales.

Juegos

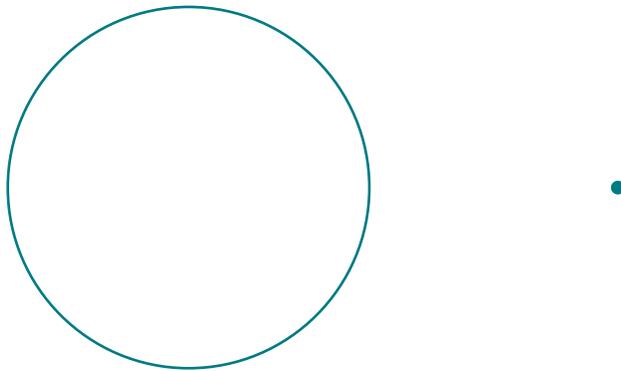
- 1) **El corazón:** Este juego se realiza de manera grupal. Se solicita a los grupos descodificar el mensaje que un enamorado envió a su prometida en la siguiente figura. ¿Qué le quiso decir? Es un mensaje con contenido romántico. Luego del plazo establecido para encontrar la solución, se solicita a los grupos que ofrezcan su respuesta. Si no aciertan, se les da la solución.



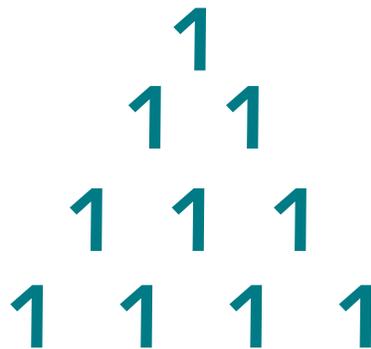
- 2) **Tres maneras de dividir el 8:** Este ejercicio se realiza de forma individual. Se solicita a voluntarios que pasen a la pizarra e indiquen en ella tres maneras de dividir el 8.
- 3) **Cuadrado con tres líneas:** En forma individual los participantes deben dibujar un cuadrado con tres líneas. Se solicita a varios voluntarios que lo intenten hacer en la pizarra.

4) **Parar el huevo:** En forma grupal los participantes intentan colocar un huevo de forma vertical.

5) **El punto en el círculo:** El facilitador dibuja en una hoja un gran círculo con un punto en el centro y pregunta a los participantes: ¿Qué es esto? Se anotan todas las respuestas.



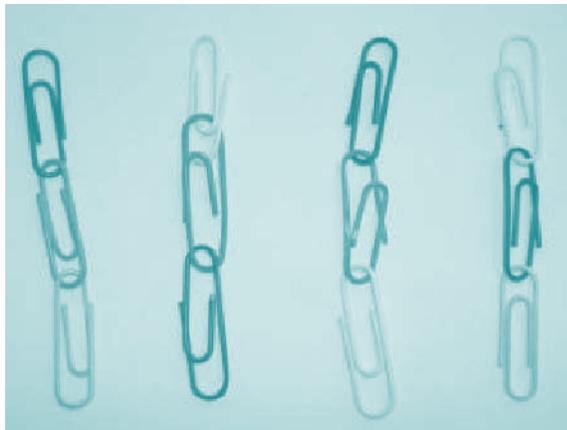
6) **Pirámide de fósforos:** En forma grupal los participantes forman una pirámide con diez fósforos y luego la deben invertir haciendo únicamente tres movimientos.



7) **El número 1000:** Se solicita a los participantes que en forma individual dibujen el número 1000 sin levantar el lápiz y sin repetir los trazos.

8) **Los doce arbolitos:** Se les indica a los participantes que una señora le dijo a su jardinero: "Aquí tiene doce arbolitos; quiero que me los siembre en el jardín, de modo que formen seis hileras de cuatro árboles cada una". De manera grupal los participantes deben indicar cómo los sembró el jardinero para complacer a la señora.

9) **La cadena:** Se les explica a los participantes que a un joyero le dieron cuatro segmentos de cadena de plata (como los de la ilustración), y se le solicitó que formara con ellos un brazalete haciendo únicamente tres uniones. Se les solicita que indiquen cómo lo hizo.

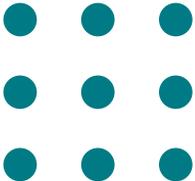


- 10) **La figura insólita:** Se presenta a los participantes en cada grupo una figura en papel, según el siguiente modelo. Seguidamente se les entrega un cuadrado de cartulina y unas tijeras, para que hagan la misma figura.

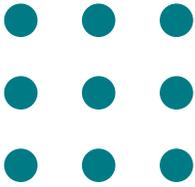


- 11) **La botella de Miguel:** Se le entrega a cada grupo una botella de refresco, soda o similar, con una tapa de lapicero adentro. En forma grupal deben idear cómo sacarla sin voltear ni tocar la botella.

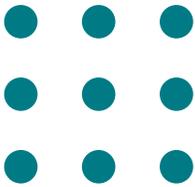
- 12) **Unión de puntos:** Se le entrega a cada grupo de participantes una hoja con las cuatro figuras de nueve puntos requeridas para realizar el ejercicio. Se les solicita que en forma grupal unan los nueve puntos con cinco líneas rectas sin levantar el lápiz de la hoja, que luego lo hagan con cuatro líneas, después con tres y finalmente con una sola línea.

Con 5 líneas:	Soluciones:
	

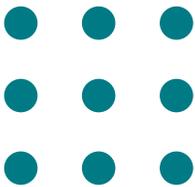
Con 4 líneas:



Con 3 líneas:



Con 1 línea:



Encuentre las soluciones a los juegos anteriores en las páginas 79-81.

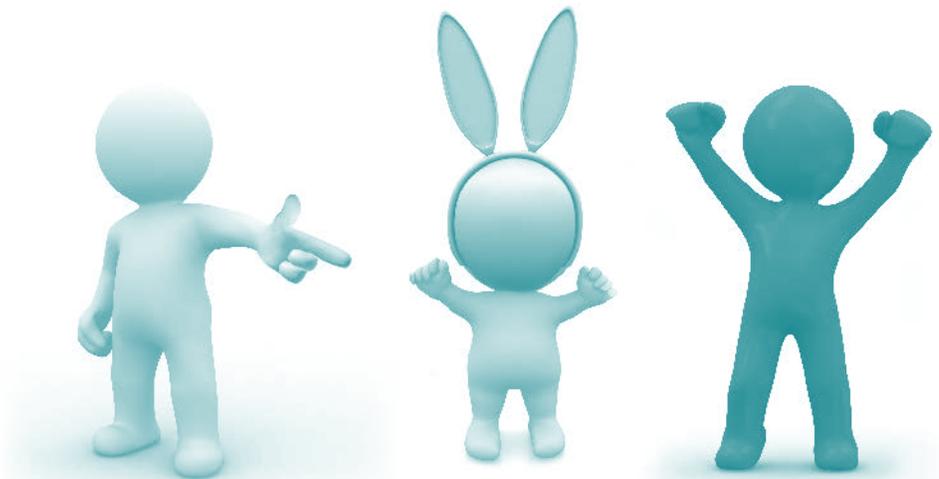
Actividad 7. Rompesueño: Conejo, muro, pistola

Intención: Brindar a los participantes la oportunidad de recrearse, para que inicien las actividades de la tarde de forma amena.

Duración: 30 minutos.

Descripción: Se dividen los participantes en dos grupos de igual cantidad de personas. Se colocan en dos hileras, un grupo frente al otro. En cada grupo se elige un coordinador. Los coordinadores deben ubicarse en el centro de los dos grupos, de espaldas al grupo que coordinan, con las manos atrás y mirándose mutuamente la cara. Los coordinadores deben señalar con sus manos a sus respectivos grupos los movimientos que deben realizar los participantes. Si les hace una señal con el dedo índice y el anular, los participantes serán conejos; si su señal es en forma de pistola, tendrán que disparar y decir pum pum; y si la señal es con la mano abierta, tendrán que hacer como una pared extendiendo los brazos hacia arriba.

Los coordinadores no pueden mirar al grupo ni indicarles verbalmente el movimiento que desea que realicen. Gana el equipo que haga más puntos. Para establecer el puntaje, el conejo le gana al muro, puesto que lo puede saltar; la pistola le gana al conejo, pues lo mata; y la pared le gana a la pistola, ya que resiste una bala.



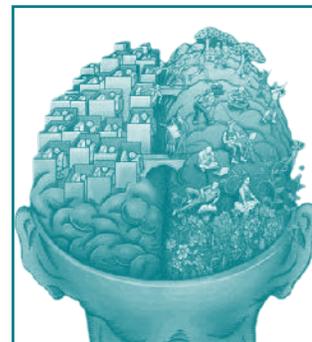
Actividad 8. Pensamiento lógico y pensamiento creativo

Intenciones: Entender las características de cada tipo de pensamiento (lógico y creativo) y las diferencias entre ellos; y propiciar una reflexión sobre aquellos aspectos que potencian la creatividad en diferentes edades.

Duración: 30 minutos.

Materiales:

- Carteles o copias con información de los dos tipos de pensamiento.
- Cartel con dibujo del cerebro.



Descripción: La persona que facilita realiza una breve explicación de las características, el funcionamiento y las limitaciones de cada tipo de pensamiento.

Posteriormente se propicia la reflexión sobre la relación entre el uso de la creatividad y la edad de la persona, partiendo de la siguiente pregunta:

¿Quiénes consideran ustedes que son más creativos: los niños y niñas, los adolescentes, las personas adultas o las personas mayores?

Luego de realizar una discusión sobre las respuestas aportadas, el facilitador explica que, de acuerdo con una investigación que se realizó sobre el uso de la creatividad en personas de diferentes edades, el primer lugar lo ocuparon los niños y niñas, el segundo las personas adultas mayores, el tercero los adolescentes y el cuarto las personas adultas. ¿La razón? Los niños y las niñas no tienen normas, límites ni prejuicios, por lo que actúan con mayor creatividad. A las personas mayores ya no les importan las normas; vivieron de acuerdo con ellas, pero ahora están dispuestas a correr más riesgos. Los/as adolescentes por lo general gastan su energía protestando contra las normas, oponiéndose a ellas sin hacer propuestas. Y las personas adultas son las que más actúan de acuerdo con las normas, por lo que sus procesos de pensamiento son estructurados y lineales.

Actividad 9. Ideas creativas

Intenciones: Mostrar el proceso de crear y desarrollar ideas, compartir los conceptos sobre creatividad de las personas participantes y generar un concepto grupal.

Duración: 1 hora.

Materiales

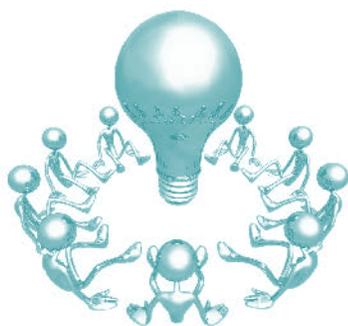
- Mensajes, chistes y objetos que ayuden a promover la creatividad.
- 1 bolsa plástica con cierre de cremallera.
- Moldes plásticos para sembrar.
- 1 pedazo de velcro, pega-pega.
- 1 corrector líquido o de cinta.
- Goma en barra.

Descripción: La persona facilitadora explica que muchos de los inventos han sido resultado de la asociación de ideas diferentes, de la observación detallada de simples fenómenos naturales o de ensayos de prueba y error. Ha sido de esa manera como muchas personas han inventado productos innovadores.

Seguidamente se les muestran a los participantes los diversos objetos y se les solicita que reflexionen sobre las ideas que se asociaron para producirlos.

En plenaria, se realiza una exposición sobre las diferentes asociaciones creativas. Luego se les solicita a los participantes que piensen en otros inventos o ideas creativas que han sido resultado de ese método.

Después de haber realizado los ejercicios anteriores, el facilitador solicita que grupalmente respondan a la pregunta ¿qué es una idea creativa? y que identifiquen las características de las ideas creativas. Deberán colocar sus respuestas en la pizarra y presentarla en plenaria.



Luego de las presentaciones, el facilitador promueve una reflexión sobre las principales características del pensamiento creativo, retomando las que anotaron los participantes. Se concluye que un pensamiento creativo tiene cinco características principales: es innovador, útil y flexible, sorprende y es producto de un proceso que conecta y reorganiza.

Actividad 10. Mitos y realidades sobre la creatividad

Intenciones: Cuestionar ciertos mitos sobre la creatividad y las personas creativas, y demostrar que esta se cultiva y que es posible aprender a innovar.

Duración: 45 minutos.

Materiales:

- Cuadro para llenar sobre mitos de la creatividad.
- Cuadro para llenar sobre mitos de las personas creativas.

Descripción: A cada persona se le entregan los cuadros de mitos sobre la creatividad y sobre las personas creativas. En la columna de la derecha, deben anotar lo que consideran que es la realidad con respecto a cada mito. Se comparten en plenaria las respuestas. En la reflexión se hace hincapié en que todas las personas tienen la capacidad de aprender a crear y de innovar.

El facilitador explica que existen muchos mitos o prejuicios con respecto a la creatividad, los cuales limitan el desarrollo del pensamiento creativo o hacen que las personas sean menos tolerantes con respecto a ideas novedosas que se salen de su forma socialmente aceptada de ser o pensar. Por ello, en estos encuentros se estimula el fortalecimiento del pensamiento innovador, que permite a las personas participantes tener una visión de sus acciones, ya sea en el ámbito público o el privado, diferente de la que comúnmente poseen, de modo que ello les permita marcar diferencias.

Con el propósito de eliminar ciertos mitos sobre la creatividad y las personas creativas, seguidamente la persona facilitadora indica que se puede aprender a innovar y que la creatividad se cultiva. Se puede generar más reflexión, lanzando la pregunta: ¿Cuántas personas se consideran creativas en esta sala? Las personas que se consideran creativas levantan la mano. Seguidamente, la persona facilitadora refuerza el tema, comentando que el pensamiento lógico es un pensamiento



racional lineal que las personas han cultivado desde niñas, que tiene una secuencia lógica y que se asocia a normas, mientras el pensamiento creativo está íntimamente ligado a la libertad.

Se continúa promoviendo la reflexión haciendo las siguientes preguntas a los participantes: ¿Las personas nacen o se hacen creativas?, ¿cómo reaccionamos ante ideas creativas? Se llega a la conclusión de que las personas nacen con un potencial creativo que luego desarrollan en su entorno y que es importante tener una actitud positiva ante el surgimiento de ideas creativas o propuestas novedosas.

Todos tenemos potencial de ser creativos. Para concluir esta actividad, se comentan los cuadros sobre los mitos y las realidades de la creatividad y de las personas creativas.

La creatividad

Mitos	Realidades
La creatividad es un atributo de genios.	
La creatividad no se aprende.	
La creatividad no se enseña.	

Las personas creativas

Mitos	Realidades
Las personas creativas son más inteligentes que las demás.	
Las personas creativas son desorganizadas.	

Actividad 11. Cierre: La parábola del pan

Intención: Reflexionar sobre las potencialidades del ser humano y cómo se ha transformado su vida mediante la aplicación del conocimiento.

Actividad sugerida: Presentar un video, hacer una reflexión o realizar una dramatización u otra actividad acorde con el tema del encuentro. En este caso se sugiere la reflexión “La parábola del pan”.

Duración: 15 minutos.

Materiales:

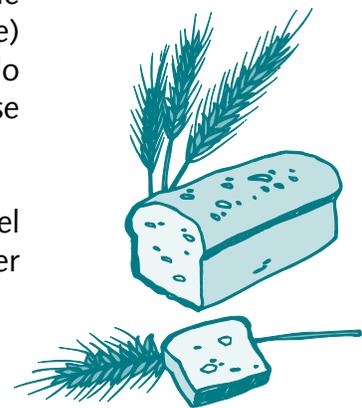
- Una copia de “La parábola del pan” para cada participante.

Descripción: Se entrega a cada persona la parábola. Cada una la lee y hace una reflexión personal asociándola con su vida, si es el pan o solo la harina. Se comparten opiniones al respecto en plenaria. En la reflexión final, se hace una síntesis sobre el hecho de que todas las personas pueden desarrollar capacidades creativas y transformarlas en algo útil para la humanidad. La parábola muestra la vida humana en tres etapas: a) sin transformar, b) una transformación mediante la aplicación de conocimientos, y c) resultado final. Como lección aprendida, se resaltan las palabras del maestro zen Takumi: “No es lo que sabes lo que cuenta, sino lo que aún puedes aprender”.

Parábola del pan

La vida humana y la vida de las comunidades no es lo que aparentan ser. En realidad, siguen un patrón evidente (visible) para unos y oculto para otros. Sin embargo, las personas solo encuentran lo que quieren encontrar, no lo que realmente se halla allí.

Consideremos, por ejemplo, tres cosas: el trigo en el campo, el agua en el arroyo y la sal en la mina. Esta es la condición del ser



humano corriente: es un ser completo en algunos sentidos y, a la vez, tiene más aplicaciones y capacidades en otros sentidos.

Cada uno de los tres elementos en su estado natural se asemeja al primer estado del ser humano: está lleno de potencialidades. En el segundo estado, sin embargo, nos encontramos ante una etapa en la que algo más puede hacerse. El trigo, por medio del esfuerzo y el conocimiento, es cosechado y molido, obteniéndose harina. El agua es tomada del arroyo y almacenada para un uso posterior. La sal es extraída y refinada. Esta situación se asemeja al segundo estado del ser humano, cuando el conocimiento acumulado entra en juego. El tercer estado puede surgir solo después de que los tres ingredientes, en cantidad y proporciones correctas, han sido reunidos en un determinado lugar. La sal, el agua y la harina se mezclan y amasan para transformarse en masa.

Cuando se utiliza levadura, se agrega un elemento viviente, y el horno se prepara para la cocción del pan. Esta fabricación depende tanto del “toque” como del conocimiento acumulado. Todas las cosas se comportarán de acuerdo con su situación; su situación depende del estado en el que han surgido. Si el objetivo es el pan, ¿por qué hablar de hacer sal?

Reflexión: Todas las personas son capaces, en potencia; debemos desarrollar esas capacidades, transformarlas con esfuerzo en algo útil para la humanidad.

La parábola muestra la vida humana en tres etapas:

Etapa 1. Sin transformar, potencial, natural, como el trigo en el campo, el agua en el manantial y la sal en la mina o en el mar.

Etapa 2. Transformación mediante la aplicación de conocimientos, ideas esfuerzo, experiencia acumulada; con la intervención humana el trigo es cosechado y molido (harina), el agua es transportada y la sal es refinada.

Etapa 3. Resultado final, más conocimiento, creatividad, toque personal diferenciado, experiencia. Gracias a la mezcla de los tres

ingredientes en cantidades correctas, a la adición de levadura y a la utilización del horno, se logra producir pan.

“No es lo que sabes lo que cuenta, sino lo que aún puedes aprender”.

Takumi, Maestro Zen

Para terminar, los facilitadores recuerdan a los equipos que deben preparar un reporte completo del día, de acuerdo con su área de responsabilidad, que deben exponer el día siguiente en un período que no pase de cinco minutos.

Tercer día

Objetivo:

Conocer cuatro métodos que estimulan el pensamiento creativo y que permiten promover ideas y soluciones innovadoras para el desarrollo de proyectos novedosos.

● Actividades

- **Actividad 1** Buenos días. Ayer fue... hoy es...
- **Actividad 2:** Canción
- **Actividad 3:** Reportes grupales
- **Actividad 4:** Rompehielo: El tangram
- **Actividad 5:** Generación de ideas creativas recurriendo a valles mentales
- **Actividad 6:** Método de asociación
- **Actividad 7:** Rompesueño: Cruzando el río
- **Actividad 8:** Método de palabras al azar
- **Actividad 9:** Método de la lluvia de ideas
- **Actividad 10:** Creatividad dirigida
- **Actividad 11:** Fábrica de aviones
- **Actividad 12:** Cierre

Actividad 1. Buenos días. Ayer fue... hoy es...

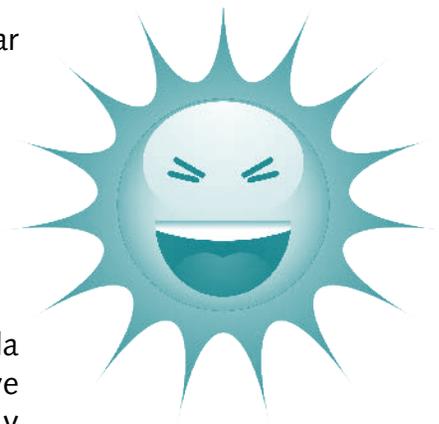
Intenciones: Iniciar el día con un saludo afectuoso y presentar las actividades del día.

Duración: 5 minutos.

Materiales:

- Afiche del programa del encuentro.

Descripción: La persona que facilita ofrece una cálida bienvenida a los participantes. Posteriormente, hace una breve recapitulación de las actividades realizadas el día anterior y presenta las que se llevarán a cabo ese día.



Actividad 2. Canción

Intenciones: Despertar sentimientos y emociones en los participantes para mantener vivo su interés por el encuentro, y experimentar la música como un medio eficiente que favorece el aprendizaje.

Duración: 10 minutos.

Materiales:

- Cancionero.
- Guitarra (si fuera posible).

Descripción: Se selecciona una canción relacionada con el tema del encuentro (ver cancionero). Si uno o varios participantes saben la canción, se les pide que la enseñen a los demás para que el grupo pueda cantarla con la ayuda del cancionero. Si ninguno de ellos la conoce, el facilitador canta la canción propuesta para que el grupo se le una.



Actividad 3. Reportes grupales



Intención: Propiciar que los participantes comprendan la importancia de la responsabilidad compartida y ejerciten destrezas para observar y analizar procesos, mediante la elaboración y exposición de reportes diarios sobre el desarrollo del encuentro.

Duración: 30 minutos.

Materiales:

- Reportes escritos.
- Afiche de responsabilidades.

Descripción: Cada grupo presenta el reporte de la actividad que tuvo a su cargo el día anterior, así como sugerencias sobre aspectos que pueden ser mejorados en actividades posteriores, para lo cual contarán con un período máximo de cinco minutos. El equipo facilitador comenta brevemente el desarrollo de la actividad y, si corresponde, se aceptan las mejoras sugeridas. Se realiza una rotación de tareas, asignando nuevas responsabilidades a cada grupo, las cuales deberán cumplir ese día.

Actividad 4. Rompehielo: El tangram

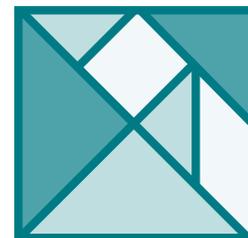
Intención: Brindar a los participantes la oportunidad de recrearse, de manera que inicien las actividades del día en forma amena y continúen desarrollando actitudes y habilidades necesarias para desatar la creatividad.

Duración: 20 minutos.

Materiales:

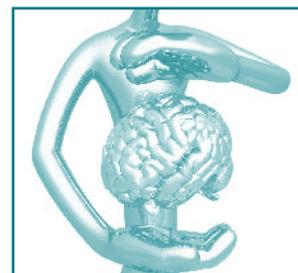
- Piezas de tangram.
- Figuras con solución.

Descripción: Se entrega a cada grupo las figuras del tangram (tres juegos por mesa) y se les solicita que formen tres figuras diferentes. Se les indica que al formar las figuras deben utilizar todas las piezas en un mismo plano y que no se deben superponer. Cuando las figuras estén listas, los participantes visitarán en forma rotativa las mesas de los otros grupos para conocer las figuras que crearon.



Actividad 5. Generación de ideas creativas recurriendo a valles mentales

Intención: Generar ideas creativas utilizando la información que almacenamos en el cerebro, para lo cual se visualiza una situación y los elementos que la conforman, para luego reorganizarlos, conectarlos y asociarlos con información que la propia experiencia aporta.



Duración: 1 hora.

Materiales:

- Para la facilitación: hoja explicativa sobre los valles mentales.

Descripción: La intención de este ejercicio es mostrar a los participantes que pueden generar ideas creativas visualizando los elementos que conforman una situación, luego de lo cual deben reorganizarlos, conectarlos y asociarlos a otros elementos.

La persona que facilita hace una introducción sobre el tema de la dinámica. Explica que se pueden generar ideas creativas recurriendo a la información y conocimientos acumulados en los valles mentales. Agrega que los valles mentales son como archivos que contienen diferentes tipos de información, pero que no están conectados unos con otros.

El objetivo es analizar una situación especial de interés para los participantes. A esos efectos, se les solicita ubicarse en sus grupos y se les presentan varias situaciones para analizar, tales como:

- ¿Cómo mejorar la calidad de los caminos de la comunidad?

- ¿Cómo mejorar la comunicación entre los miembros de una organización?
- ¿Cómo mejorar la atención en el centro de salud?
- ¿Cómo mejorar la enseñanza en las escuelas?
- ¿Cómo mejorar la venta de productos agrícolas?

Una vez elegida la situación, los participantes deben analizarla, para lo cual pueden utilizar su creatividad o seguir los siguientes pasos:

- Visualizar cómo es la situación del tema planteado.
 - Identificar el (los) problema(s).
 - Definir cómo nos gustaría que fuera la situación.
 - Reorganizar los elementos, conectarlos y asociarlos con información que nuestra experiencia nos aporta (valles mentales).
 - Definir, con base en lo anterior, diez ideas creativas de cómo se puede mejorar la situación planteada.
- Cada grupo presenta en plenaria su propuesta, para lo cual utiliza todos los materiales a su disposición para realizar una presentación visual en la pantalla respectiva.
 - Una vez finalizadas las presentaciones, los afiches se pegan en la pared del salón.
 - Se realiza un procesamiento del ejercicio, haciendo hincapié en el potencial de la generación de ideas creativas mediante la información y conocimientos acumulados en los valles mentales.

Ejemplo:

¿Cómo mejorar el transporte colectivo de personas entre Cedral y Zapotal?

Visualización de la escena o situación	Problema
Buses amarillos	Sin radio-comunicación
Asientos rotos	No hay taxis
Sin maleteros	Gran cantidad de usuarios (estudiantes, comerciantes, productores)
Llantas gastadas	No se destaca bien la ruta (faltan rótulos)
Choferes sucios, mal educados	Sin aire acondicionado
No hay terminal	Unidades sucias
Horarios imprecisos	No hay servicio directo

Ideas creativas para mejorar el servicio de transporte:

1. Construir terminales que tengan todos los servicios.
2. Incorporar unidades nuevas, impecables.
3. Educar a los conductores.
4. Supervisar las rutas.
5. Establecer servicios directos.
6. Establecer horarios precisos y verificar su cumplimiento.
7. Estimular la competencia.
8. Establecer un uniforme para los conductores.
9. Prohibir el transporte de animales.
10. No permitir pasajeros de pie.

Información complementaria

El cerebro tiene divisiones marcadas con fisuras o canales. En esos espacios, denominados valles y crestas, guardamos la información que recibimos del entorno. El cerebro la clasifica y la guarda donde corresponde, así como guardamos los calcetines en un lugar y las camisas en otro.

El cerebro no combina la información que almacenamos en los diferentes valles; es el esfuerzo creativo el que vincula, relaciona e integra los archivos de información.

Una forma de producir ideas creativas es partir de nuestros valles mentales; es decir, recurrir a los archivos de información que guarda el cerebro.



Actividad 6. Método de asociación



Intención: Generar ideas creativas mediante la asociación de una situación conocida que se desea cambiar con otra de naturaleza totalmente distinta.

Duración: 1 hora y 30 minutos.

Materiales

- Tarjetas.
- Marcadores.

Descripción: Se solicita a cada grupo que seleccione una situación de especial interés que deseen mejorar y que todos los integrantes conozcan, la que luego deben asociar con otra situación que el facilitador indicará (debe tratarse de un caso exitoso). Para facilitar la comprensión de este ejercicio, es recomendable que el facilitador lo ilustre con un ejemplo (se adjunta uno como referencia).

Los grupos harán un análisis de las dos situaciones, para lo cual seguirán los siguientes pasos:

- Visualizar los elementos de la situación seleccionada por el grupo.
- Identificar el (los) problema(s) que presenta esa situación.
- Visualizar los elementos de la situación indicada por el facilitador, haciendo hincapié en la identificación de sus puntos clave de éxito.
- Vincular o combinar los elementos de la situación identificada por el grupo con los de la situación indicada por el facilitador, como base para la generación de ideas creativas.
- Hacer una lista de diez ideas creativas que resolverán el (los) problema(s) identificado(s).

Cada grupo presentará en sesión plenaria su propuesta, utilizando los materiales a su disposición para realizar una presentación visual en la pizarra respectiva.

Para finalizar el ejercicio, la persona facilitadora debe destacar que las ideas creativas y las soluciones de un problema pueden generarse mediante la combinación y asociación de los elementos de situaciones de naturaleza distinta.

Ejemplo: Asociación de una “iglesia” con la compañía “Coca Cola”

¿Cómo lo hace la iglesia?

- Dirección a cargo de un pastor o de un sacerdote.
- Líderes apoyan el servicio religioso.
- Servicios principales se brindan el domingo.
- Actividades acompañadas con música cristiana.
- Tema de estudio: Dios, su palabra y la salvación.
- Retiros espirituales.
- Visitas a los hermanos de la fe y a inconversos.
- Conciertos, peregrinaciones.
- Programas radiales.

Problemas identificados: deserción de miembros, poca asistencia de nuevas personas a los servicios religiosos, insuficiencia de los aportes de los miembros para mantener la iglesia.

¿Cómo lo hace la Coca Cola?

- Presentación atractiva del producto, diversos tamaños.
- Promoción constante, con publicidad que genera necesidades no sentidas.
- Organización transnacional.
- Presencia del producto en sitios muy concurridos (colegios, estadios, playas, fiestas).
- Producción en grandes cantidades.
- Sistema de distribución motorizado.
- Grandes promociones, casetas, camisetas, premios, patrocinios.
- Préstamo de enfriadores para facilitar la venta.
- Lucha constante con la competencia, de modo que no se descuida la publicidad, con el fin de que el producto esté altamente posicionado en el mercado.

Diez ideas creativas resultantes de la vinculación de elementos:

- Realizar conciertos cristianos en las ferias de las aldeas.
- Vender a precios módicos camisetas, llaveros, gorras, vasos y lápices con el nombre de la iglesia y mensajes bíblicos.
- Realizar exposiciones y ventas de manualidades con mensajes cristianos.
- Colocar un rótulo atractivo en la iglesia con el horario de los servicios.
- Elaborar hojas volantes en que se indican las capacidades de los dirigentes.

- Realizar cultos con mensajes prácticos, claros, sencillos.
- Crear la necesidad de una vida mejor y recalcar la idea de la salvación.
- Establecer un servicio de préstamo de biblias y literatura cristiana.
- Formar grupos de estudio en cada barrio que sesionen por lo menos una vez por semana y en que se utilicen juegos de reflexión, como atractivo a los jóvenes.
- Mejorar la atención a las visitas en las casas.
- Buscar patrocinio en casas comerciales.

Actividad 7. Rompesueño: Cruzando el río

Intención: Brindar a los participantes una oportunidad de recrearse, para que inicien de forma amena el trabajo de la tarde.

Duración: 30 minutos.

Descripción: Los participantes deberán mantenerse en sus grupos de trabajo.

La persona facilitadora les explica que deben cruzar un río mediante un puente al que le hacen falta algunas tablas. Seguidamente se marcan en el piso una serie de cuadros y se les indica que deben imaginar que en algunos de ellos se encuentran las tablas que forman el puente, mientras en otros dichas tablas hacen falta. No se les dice cuáles son los cuadros erróneos, sino que ellos mismos deberán descubrirlos.

Los miembros de cada equipo hacen una fila y tratan uno por uno de cruzar el río mediante el puente. Cuando uno de los miembros del equipo se coloca sobre un cuadro erróneo, deberá devolverse y colocarse de último en la fila, para que otro miembro lo intente. Los demás miembros del grupo deberán apoyarse para no volver a colocarse sobre un cuadro erróneo, de modo que puedan avanzar. Uno a uno los participantes intentarán pasar, lo cual podrán hacer en forma lineal o diagonal, pero no podrán saltarse espacios. Gana el equipo cuyos miembros logran cruzar el río primero.

Actividad 8. Método de palabras al azar

Intención: Generar ideas creativas por asociación con una palabra dada al azar.

Duración: 1 hora.

Materiales:

- Periódico y pizarra.

Descripción: El equipo de facilitación modela con un ejemplo el desarrollo de la dinámica. Seguidamente, se plantea el siguiente problema:

¿Cómo fortalecer el trabajo de los grupos de acción local?

Se fija un criterio para que cada grupo busque una palabra al azar, lo cual realizan en un periódico u otra fuente disponible. Luego de elegida la palabra, generan una lluvia de palabras que se relacionan con la seleccionada.

Con esas palabras afines construyen diez ideas creativas que aporten soluciones al problema planteado. En plenaria, cada grupo presenta de forma visual el trabajo realizado, para lo cual utilizan su pizarra.

Se realiza una reflexión del ejercicio, haciendo hincapié en que se pueden generar ideas creativas y soluciones a un problema mediante la asociación de palabras que aparentemente no tienen relación alguna con la solución lograda.

Ejemplo:

Problema: Un proyecto comunal tiene una gran demanda de sus servicios, pero su personal es reducido.

Se tomó la palabra “lloriquear” para identificar palabras afines y con ellas se crearon diez ideas creativas para brindar soluciones al problema.

Lloriquear: Se relaciona con quejas, emoción, debilidad, hombría, enfermedad, derrota, bebé, flaqueza, incomodidad, tristeza, necesidad, desafío, proceso, lamento, dolor, sentimiento, lágrimas y otras.

Diez ideas creativas:

- Responder a la necesidad de cooperación mediante la incorporación de socios.
- Convertir la debilidad en una fortaleza.
- Para superar la etapa de bebé, aumentar el efecto multiplicador reproduciendo los métodos de capacitación.
- Aprovechar las derrotas y desilusiones como fuentes de aprendizaje.
- Compartir con alegría la experiencia del proyecto.
- El desafío nos alienta para multiplicarnos.
- Producir etapas del proceso metodológico para superar la incomodidad.
- Efecto multiplicador con facilitadores que nos hacen innecesarios (flaqueza).
- Impulsar la creación de una red de organización local y nacional para continuar el proceso.
- Gestar procesos permanentes de cambio produce dolor.



Actividad 9. Método de la lluvia de ideas

Intención: Generar ideas creativas mediante una lluvia de ideas.

Duración: 1 hora.

Materiales:

- Caja o canasta.
- Tarjetas de dos colores.
- Marcadores.

Descripción: El equipo facilitador ilustra con un ejemplo la dinámica. Seguidamente plantea a los grupos la siguiente pregunta:

¿Cómo mejorar los encuentros del programa de formación-acción “Desatando energías locales”?

Cada miembro del grupo debe escribir en papeles separados dos respuestas a la pregunta. Luego deberá doblar y colocar los papeles en una caja o canasta. Al azar, una persona de cada grupo selecciona un papel de la caja. A partir de la respuesta incluida en el papel seleccionado, se realiza una lluvia de ideas que amplíe dicha respuesta. Se generan diez ideas innovadoras o creativas que ayuden a mejorar la situación planteada. Cada grupo presenta en plenaria el trabajo realizado utilizando la pizarra.

Una vez finalizadas todas las presentaciones, se pegan los afiches en la pared del salón.

Para finalizar el ejercicio, la persona que facilita destaca que el método permite escoger una idea de manera imparcial, la cual, aunque no sea la más adecuada, sirve de base para que el pensamiento genere más ideas.



Actividad 10. Creatividad dirigida



Intención: Sintetizar principios básicos e ideas clave de la creatividad dirigida.

Duración: 15 minutos.

Materiales:

- Carteles informativos.

Descripción: Para realizar este ejercicio, se parte del hecho de que somos seres inteligentes, de que todos tenemos la capacidad innata de innovar. Algunos serán mejores que otros, pero la capacidad de ser creativo no es exclusiva de solo determinadas personas. Como ocurre con otras capacidades, la capacidad de innovar puede trabajarse y potenciarse.

Paul Plsek cita tres principios básicos para la generación de ideas innovadoras: atención, escape y movimiento. Esto significa que es necesario prestar atención a una situación o problema; luego determinar soluciones diferentes de las que se han venido utilizando, para lo cual se debe intentar huir de los patrones de pensamiento y de las reglas actuales; y finalmente mantener los esfuerzos para generar ideas innovadoras.

- **Atención:** Observación.
- **Escape:** Salirse de lo conocido, escapar a otras realidades para romper el esquema tradicional.
- **Movimiento:** Buscar otro punto de vista, lograr ideas desde otro lado, producir muchas ideas sin calificarlas en buenas o malas.

Plsek también indica que se pueden generar ideas creativas mediante diferentes métodos y herramientas, tales como la utilización de información almacenada en los valles mentales, la asociación de situaciones de distinta naturaleza, la asociación mediante palabras al azar y la lluvia de ideas.

Finalmente aclara que toda idea nueva sufre el “efecto tiburón”. Es decir, su aceptación experimenta un proceso de resistencia, por lo que generalmente es rechazada, atacada y muchas veces destruida. La persona que propone ideas tiene que sustentarlas y defenderlas para superar ese proceso. Si no enfrenta ataques, se debe a que no está sugiriendo nada nuevo.

Creatividad e innovación Esquema síntesis de conceptos



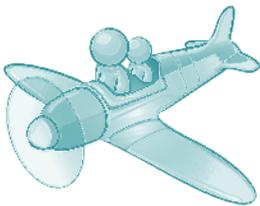
Creatividad dirigida Ideas creativas

Innovación →

- La creatividad dirigida se refiere a la producción intencionada de ideas creativas. Plsek identificó tres principios básicos para la generación de ese tipo de ideas: atención, escape y movimiento.
- Una idea creativa es un pensamiento (idea) cuyas características básicas son las siguientes: es nuevo (al menos en su medio), es útil para las personas, llega incluso a causar sorpresa (“¿cómo no se me ocurrió antes?”) y se genera mediante un proceso de creación de ideas que se sale de esquemas conocidos, que busca alternativas en otras realidades y que reorganiza y adapta esas realidades a una situación particular.
- Innovación es la aplicación de nuevas ideas, conceptos, productos, servicios y prácticas, con la intención de

incrementar la productividad. No basta con inventar algo, sino que también debe ser introducido en el mercado para que la gente lo pueda disfrutar.

Actividad 11. Fábrica de aviones



Intención: Ilustrar la generación, la selección, el desarrollo y la evaluación de ideas utilizando como ejemplo la elaboración de aviones de papel.

Duración: 1 hora.

Materiales:

- Hojas de papel.

Descripción: Se recuerda a las personas participantes que las ideas siguen un proceso de desarrollo, que luego pasan la prueba de la resistencia y superan el “efecto tiburón”. Ubicadas todas las personas en sus grupos, se les explica que en forma organizada deben generar ideas que resulten en la construcción de aviones de papel, para lo cual seguirán los siguientes pasos:

1. Generación de las ideas: Los participantes de cada grupo construyen varios tipos de aviones de papel.
2. Selección de la mejor idea (criterios): El grupo seleccionan el que consideran el mejor avión.
3. Desarrollo de la idea: Elaboran tres copias de ese prototipo de avión.
4. Prueba de la idea: Prueban los tres aviones en un concurso.
5. Evaluación: Un jurado evalúa el prototipo elaborado por cada grupo, con base en criterios definidos entre todos los grupos.
6. Plan de difusión: Se difundirá el prototipo ganador.

Los participantes construyen los aviones de papel según se les explicó.

Definición de los criterios de evaluación: Para evaluar los aviones (ideas), en plenaria los participantes definen los criterios para calificarlos, tales como:

- Tiempo que permanecen en el aire (cantidad de segundos).
- Distancia recorrida a partir de un punto A (metros).
- Estética.

El equipo facilitador actúa como jurado, con la responsabilidad de evaluar cada prototipo con base en los criterios definidos. Se difundirá el prototipo del avión ganador.

Actividad 12. Cierre

Intención: Generar una nueva visión, actitud y acción con respecto a la creatividad, con la aplicación de nuevas maneras de pensar que escapen de lo tradicional.

Actividad sugerida: Presentar un video, hacer una reflexión o realizar una dramatización u otra actividad acorde con el tema del encuentro. En este caso se sugieren algunos ejercicios para estimular el pensamiento creativo.

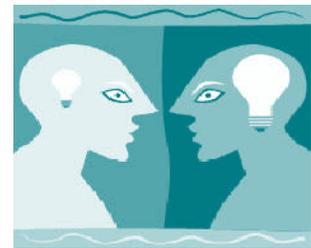
Duración: 30 minutos.

Materiales:

- Copia para cada grupo con información de las tres formas de estimular el pensamiento creativo: elaborar una metáfora, mirar a otra parte y ejercitar el músculo del riesgo.
- Marcadores, tarjetas, chinchetas y pizarras.

Descripción: Los participantes realizan la lectura sobre las tres formas de estimular el pensamiento creativo. Cada grupo analiza la lectura y comparte en plenaria lo que comprendieron de las tres formas de estimular el pensamiento creativo.

Se sacan lecciones sobre la necesidad de ejercitar la innovación y la creatividad, de pensar, actuar y sentir creativamente en todos los escenarios donde se actúa. El equipo facilitador registra todos los aportes.



Elaborar una metáfora

Según el filósofo Ortega y Gasset, “la metáfora es probablemente el poder más fértil que tiene el hombre”. La clave del pensamiento metafórico reside en comparar conceptos que no tienen relación entre sí y encontrarles similitudes.

Ejemplo: ¿Qué tienen en común un gato y un refrigerador? Ambos tienen un sitio para poner pescado, tienen cola, ronronean, vienen en una variedad de colores, su vida dura más o menos 15 años.

¿Qué similitudes hay entre tu vida y cocinar una comida? ¿Dirigir una orquesta? ¿Construir una casa? ¿Criar un niño? ¿Hacer una guerra? ¿Cómo puede esto ayudarte a comprender tu idea de una nueva manera? ¿Con qué podrías comparar una idea?

Mirar a otra parte

Encontrar nuevas ideas es como buscar oro. Si se mira en los lugares de siempre, se encuentran solamente vetas ya explotadas. Pero si se aventura fuera del sendero, mejorarán las posibilidades de descubrir nuevas vetas de ideas.

Recuerde: no se pueden mirar las buenas ideas que están detrás de usted, mientras busca arduamente lo que está frente a usted. ¿Dónde más puede buscar ideas?

Ejercitar tu músculo del riesgo

¿Da usted siempre en el blanco?

Si contesta que sí, usted está parado muy cerca del blanco.

El comediante Woody Allen nos dice: “Si no fracasas de vez en cuando, eso es signo de que no estás haciendo algo muy innovador”. Todos tenemos un músculo del riesgo. Se ejercita probando nuevas ideas; de lo contrario se atrofia y pierde capacidad de arriesgar. ¿Cómo puede usted ejercitar su músculo del riesgo?

Para concluir, el equipo de facilitadores recuerda a los grupos que deben preparar un informe completo del día, de acuerdo con su área de responsabilidad, el cual deben exponer al día siguiente en un período máximo de cinco minutos.

Cuarto día

Objetivo:

Elaborar un plan de acción para poner en práctica lo aprendido durante el encuentro y transmitir ese aprendizaje a la comunidad.

● Actividades

- **Actividad 1:** Buenos días. Ayer fue... hoy es...
- **Actividad 2:** Canción
- **Actividad 3:** Reportes grupales
- **Actividad 4:** Rompehielo: La carrera de globos
- **Actividad 5:** Nuestro plan de acción
- **Actividad 6:** Evaluación del encuentro
- **Actividad 7:** Entrega de certificados
- **Actividad 8:** Cierre: Celebrando el aprendizaje
- **Actividad 9:** Honrando el salón
- **Actividad 10:** Despedida

Actividad 1. Buenos días. Ayer fue... hoy es...

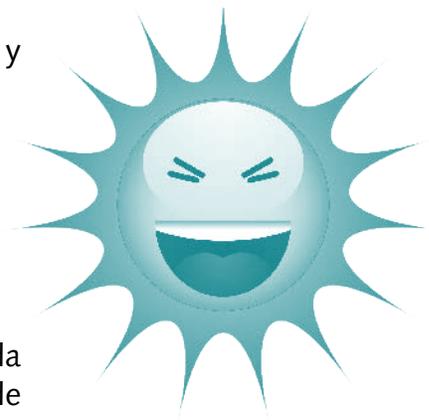
Intenciones: Iniciar la jornada con un saludo afectuoso y presentar las actividades del día.

Duración: 5 minutos.

Materiales:

- Afiche del programa del encuentro.

Descripción: La persona que facilita ofrece una cálida bienvenida a los participantes, hace una breve recapitulación de las actividades del día anterior y presenta las que se realizarán durante ese día.



Actividad 2. Canción



Intenciones: Despertar sentimientos y emociones en los participantes para mantener vivo su interés por el encuentro, y experimentar la música como un medio eficiente que favorece el aprendizaje.

Duración: 10 minutos.

Materiales:

- Cancionero.
- Guitarra (si fuera posible).

Descripción: Se selecciona una canción relacionada con el tema del encuentro (ver cancionero). Si uno o varios participantes saben la canción, se les pide que la enseñen a los demás para que el grupo pueda cantarla con la ayuda del cancionero. Si ninguno de ellos la conoce, el facilitador canta la canción propuesta para que el grupo se le una.



Actividad 3. Reportes grupales



Intención: Propiciar que los participantes comprendan la importancia de la responsabilidad compartida y ejerciten destrezas para observar y analizar procesos, mediante la elaboración y exposición de reportes diarios sobre el desarrollo del encuentro.

Duración: 30 minutos.

Materiales:

- Reportes escritos.
- Afiche de responsabilidades.

Descripción: Cada grupo presenta el reporte de la actividad que tuvo a su cargo el día anterior, así como sugerencias para realizar mejoras en actividades futuras. El tiempo máximo de la presentación es de cinco minutos por grupo. El equipo facilitador comenta brevemente sobre el desarrollo de la actividad y, si corresponde, se aceptan las mejoras sugeridas. Se realiza una rotación de tareas asignando nuevas responsabilidades a cada grupo, las cuales deberán cumplir ese mismo día.

Actividad 4. Rompehielo: La carrera de globos



Intención: Brindar a los participantes la oportunidad de recrearse, para que inicien de forma amena las actividades del día y continúen desarrollando actitudes y habilidades necesarias para desatar la creatividad.

Duración: 20 minutos.

Materiales:

- Globos.

Descripción: Los participantes se dividen en dos equipos y se colocan en fila. El facilitador entrega un globo a cada participante.

A la señal del facilitador, el primer miembro de cada equipo debe inflar su globo y luego sentarse en él hasta reventarlo. Cuando lo haya reventando se coloca al final de la fila. Continúa el siguiente integrante del equipo y así sucesivamente. Gana el equipo que termine primero de reventar los globos.

Actividad 5. Nuestro plan de acción

Intención: Definir los compromisos de los participantes para la aplicación práctica del aprendizaje que obtuvieron mediante el encuentro, para lo cual formulan un plan de acción (este constituye un puente que une un encuentro con otro y brinda la oportunidad a los participantes de ejercitarse como líderes y promotores del desarrollo en sus comunidades).

Duración: 1 hora y 30 minutos.

Materiales:

- Tarjetas, marcadores, chinchetas y pizarras.
- Guía para la reflexión grupal.
- Cuadro para formular el plan de acción.

Descripción: Los participantes se reubican en sus grupos y reflexionan sobre la aplicación en la vida diaria de los conocimientos obtenidos en el encuentro. Con este propósito, se les entrega la guía que se adjunta. Una vez finalizada la reflexión, deberán formular su plan de acción con la ayuda del cuadro adjunto.

El facilitador debe recordarles que la intención de este plan es que trasladen lo aprendido a sus comunidades, por lo que las actividades que identifiquen (proyectos, eventos, reuniones y celebraciones comunitarias, entre otras) deben ser aplicables a su realidad y prioridades.

Los resultados deben colocarse en una pizarra. También se debe entregar una copia a los facilitadores del formulario “nuestro plan de acción”, con los detalles sobre las propuestas de plan de acción.



PROGRAMA DE FORMACIÓN-ACCIÓN
"DESATANDO ENERGÍAS LOCALES"
PLAN DE ACCIÓN

Nombre del grupo: _____

Cantón: _____

Integrantes:

Nombre del coordinador: _____

Teléfono o correo electrónico: _____

La siguiente pregunta debe ser respondida en las pizarras:

¿Qué queremos hacer? (objetivo) _____

Agenda

Actividades	Materiales	Responsable

Costos y financiamiento

	Costo	Fuente de financiamiento
Alimentación		
Materiales		
Otros		

Otros datos

Lugar de la actividad: _____

Número de participantes: _____

Fecha: _____

Reunión previa para coordinar detalles del evento (fecha y lugar): _____

Reunión para elaborar el informe (fecha y lugar): _____

Costo total del evento: _____

Actividad 6. Evaluación del encuentro



Intención: Valorar el encuentro y el desempeño del equipo facilitador.

Duración: 30 minutos.

Materiales:

- 1 cartel grande para anotar los resultados de la evaluación.
- 2 bolsas plásticas.
- 2 tarjetas para cada participante (una roja y una azul).

Descripción: En la tarjeta roja, cada participante escribe con un marcador lo que más le gustó y le resultó útil del encuentro. En la azul anota lo que menos le gustó y cree que se debería cambiar. Luego coloca la tarjeta roja en una bolsa y la azul en otra. El facilitador revuelve las tarjetas en las bolsas y cada participante saca al azar una tarjeta de cada bolsa. Cada persona lee el contenido de la tarjeta roja y de la azul que le correspondió y las pega en el cartel preparado con ese propósito. Cada participante tiene derecho a colocar en el cartel solo dos tarjetas (una de cada color). El facilitador realiza un resumen sobre los aspectos más destacados señalados por los participantes.

Adicionalmente, el facilitador podrá considerar llevar a cabo una evaluación más detallada, a fin de obtener respuestas más precisas sobre el desempeño del encuentro, para lo cual puede elaborar una guía como la que se adjunta.



Ejercicio de evaluación

Favor colocar en el cuadro adjunto una calificación a cada actividad según la siguiente escala:

1: mala 2: regular 3: buen 4: muy buena 5: excelente

Evaluación del encuentro

Primer día	Segundo día	Tercer día	Cuarto día
	El ciempiés 	Tangram 	Carrera de globos 
Bienvenida, ubicación e inscripción 	El significado de la vida 	Valles mentales 	Nuestro plan de acción 
	Juegos creativos 	Método de asociación 	
Vacaciones con la familia Izquierdo 	Conejo, muro, pistola 	Cruzando el río 	Facilitadores 
Honrando nuestros compromisos 	Pensamiento lógico y pensamiento creativo 	Lluvia de ideas 	Alimentación 
	Ideas creativas 		
Honrando mi experiencia 	Mitos y realidades sobre la creatividad 	Creatividad dirigida 	
Cierre 		Fábrica de aviones 	Hospedaje 
	Cierre 	Cierre 	

Actividad 7. Entrega de certificados



Intención: Entregar certificados con el fin de reconocer la valiosa contribución de los participantes en el encuentro.

Duración: 10 minutos.

Materiales:

- Certificados.

Descripción: A cada participante se le entrega un certificado que no sea el suyo. Una vez que a todos se les haya proporcionado un certificado, se inicia su entrega a quienes realmente pertenecen. Para ello, se invita a uno de los participantes a pasar al centro del salón, donde llamará a la persona a quien corresponde el certificado que tiene en sus manos. La persona que lo recibe repetirá el procedimiento hasta que todos los certificados sean entregados. Si en algún momento se interrumpe la cadena, el facilitador invitará a otro participante a continuar con el proceso.

Actividad 8. Cierre: Celebrando el aprendizaje



Intención: Celebrar el aprendizaje y el hecho de haber compartido tantos buenos momentos, para lo cual los participantes se expresan mutuamente la gratitud por las aportaciones de cada persona.

Duración: 15 minutos.

Materiales:

- Calcomanías con caritas alegres.
- Un globo por persona.

Descripción: Cada participante recibe diez calcomanías de caritas alegres y un globo que deberán inflar. A la señal del facilitador, el participante debe buscar a diez personas para felicitarlas por sus aportes y participación en el encuentro, a quienes condecorará colocándoles una calcomanía de carita alegre en cualquier parte de su cuerpo. Además, cada participante deberá seleccionar a otro, a quien dará un abrazo intenso con el globo en medio de sus cuerpos, hasta que éste se reviente.

Actividad 9. Honrando el salón

Intención: Ordenar y limpiar el local donde se desarrolló la mayor parte del proceso de aprendizaje, como un gesto de respeto y agradecimiento.

Duración: 30 minutos.

Materiales:

- Valijas.
- Cajas de cartón.
- Basureros y bolsas plásticas.
- Cobertores de pizarras.
- Cinta adhesiva.

Descripción: Todos los participantes y facilitadores ordenan y empaacan los materiales utilizados en el encuentro, los cuales deben quedar listos para ser utilizados en una próxima actividad. Posteriormente, dichos materiales son trasladados al medio de transporte que los conducirá a su destino. Se limpia y acomoda el salón.



Actividad 10. Despedida

Intención: Brindar una afectuosa despedida a los participantes.

Duración: 10 minutos.

Descripción: Se agradece a los participantes por sus aportes y se brindan las indicaciones finales que correspondan. Finalmente, se procede a despedirlos y a desearles un feliz retorno a sus hogares.



Anexos

Lecturas complementarias

Notas para profundizar

Pensamiento lógico (lineal) y pensamiento creativo (lateral)

El pensamiento lógico o lineal es una manera de pensar en una sola línea, ideas encadenadas, en secuencia, pasos, procesos, un acontecimiento después del otro. Es una forma de pensar con lógica, racional, tradicional, rígida, mecánica que nos mantiene atrapados.

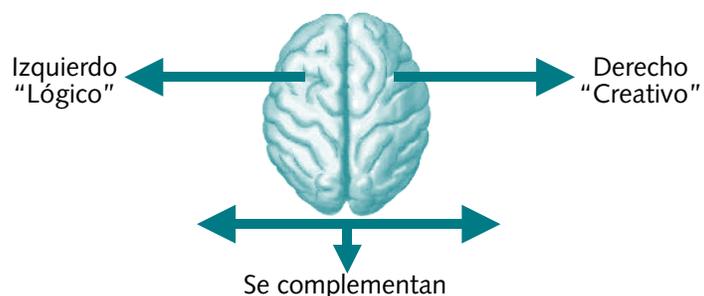
El pensamiento lógico es la forma en que se nos enseña a pensar desde que tenemos uso de razón. No es malo, pero no todo es lógico. Si este pensamiento se complementa con el pensamiento creativo, encontraremos cosas más interesantes e innovadoras.

El pensamiento creativo o lateral es flexible y práctico; es una forma no habitual de pensar, generada intencionalmente. Es un pensamiento alternativo al pensamiento lógico, de gran utilidad para la competitividad.

Cuando recurrimos al pensamiento lateral intentamos salir de los círculos viciosos de nuestra forma de ver, pensar y actuar, y nos acercamos a nuevas perspectivas.

El CEREBRO es el recurso básico en el que se genera el pensamiento en cada persona. Es necesario maximizar su uso. Cuanto más se usa, más capacidad adquiere.

Se ha señalado que el hemisferio izquierdo es la parte del cerebro donde se piensa en forma lineal, lógica, mientras que el hemisferio derecho es la parte donde reside la creatividad, el pensamiento lateral.



La sociedad humana ha hecho hincapié en la generación de pensamiento lógico (lado izquierdo del cerebro), mientras ha dado menos importancia al uso del pensamiento creativo (lado derecho del cerebro). El pensamiento lógico desarrolla, selecciona y usa las ideas. El pensamiento creativo-lateral crea las ideas.

La estructura de la mente humana permite recibir y acumular información, así como trabajar con ella mediante el uso de habilidades como la comprensión, la aplicación y el análisis. Con la información, influenciada por la cultura, la mente crea modelos concretos de conceptos que tienden a fijarse como paradigmas ciertos e inamovibles; se limitan las posibilidades de reestructuración de la información ya existente.

La mente humana, como parte de su quehacer normal, valida los modelos mentales a medida que los emplea para abordar los problemas que se le presentan. Sin embargo, para hacer un uso eficiente de la información que surge día a día, es necesario crear nuevos modelos y escaparse conscientemente de la influencia de los modelos establecidos.

El pensamiento lógico presta apoyo a la formulación y mantenimiento de los modelos mentales. La función del pensamiento lateral es la aplicación de la “perspicacia” en la reestructuración y el ejercicio de la creatividad para la elaboración de nuevos modelos. El pensamiento lógico y el lateral son complementarios. Sin embargo, la educación ha puesto mayor énfasis en el desarrollo del pensamiento lógico.

En general los seres humanos utilizan la mente como un sistema de memorización, lo que permite el ejercicio de las habilidades mentales que generan pensamiento lógico. Una vez que la mente humana se encuentre entrenada para hacer lo anterior, maneja la información en forma eficaz, lo que tiene grandes ventajas para el sistema de pensamiento lógico.

Sin embargo, ese funcionamiento también conlleva algunas desventajas, en particular la dificultad para reestructurar los modelos existentes como respuesta a nueva información. Esta limitación exige poner en práctica constantemente técnicas que generen el pensamiento lateral, con el fin de dar paso a la creatividad.

Diferencias entre el pensamiento lineal (vertical) y el pensamiento lateral

Pensamiento lineal (vertical)	Pensamiento lateral
Es selectivo.	Es creador.
Se mueve solo si ya existe una dirección hacia la cual moverse.	Se mueve para crear una dirección.
Es analítico.	Es provocativo.
Las ideas se generan en forma secuencial.	Las ideas no necesariamente se generan en forma secuencial, sino que se pueden dar saltos.
Los pasos de una comunicación deben ser "lógicamente correctos" (la lógica filosófica y las matemáticas se basan en esa premisa).	No es necesario que los pasos de una comunicación sean "lógicamente correctos", con tal de que el resultado final presente una solución viable.
Utiliza la negación para bloquear bifurcaciones y desviaciones laterales.	No rechaza ningún camino.
Excluye lo que aparentemente no está relacionado con el tema.	Explora incluso aquello que parece ajeno al tema.
Las categorías, clasificaciones y etiquetas son fijas.	Las categorías, clasificaciones y etiquetas no son fijas.
Sigue los caminos más evidentes.	Sigue los caminos menos evidentes.
Es un proceso finito.	Es un proceso probabilístico.

Las anteriores ideas sugieren que es necesario explorar nuevos modelos para el diseño de actividades de capacitación. En las circunstancias actuales, no debemos continuar aplicando los paradigmas bajo los cuales tradicionalmente fuimos entrenados. Es preciso liberarse, al menos momentáneamente, de ellos, con el propósito de generar experiencias y estrategias que mejoren la eficiencia del aprendizaje y aumenten el grado de motivación del “aprendiente”, al verse enfrentado a recorrer caminos novedosos para lograr los objetivos de la capacitación.

Conozca su cerebro

El cerebro humano tiene una enorme capacidad para el aprendizaje. Precisamente, mientras usted lee este texto, su cerebro está llevando a cabo 100 000 reacciones químicas por segundo.

El cerebro de una mosca tiene 100 000 células y el cerebro de un mono 10 billones de células, pero el cerebro del ser humano posee más de 100 billones de células, con la posibilidad de llegar a tener una mayor cantidad.

Sin embargo, son pocas las personas que han logrado explorar y sacar provecho del gran potencial de su cerebro. Por ejemplo, el Cardenal Messofanu hablaba 60 idiomas, e Hideaki Tomiyori aprendió de memoria el grupo 11 de 10 000 puestos decimales de la “pi”.

Definitivamente aún tenemos un largo camino que recorrer en el descubrimiento de nuestras capacidades cerebrales.

El 99% del aprendizaje se produce de forma inconsciente. Esto significa que podemos aprender continuamente del ambiente —de lo que vemos, escuchamos, olemos y experimentamos en un momento dado— y que podemos entender cómo clasificar lo que aprendemos en ese contexto.

Para lograr los objetivos propuestos en una actividad de capacitación, es vital crear el ambiente idóneo a ese fin, de lo cual nos aseguramos en todos nuestros encuentros.

La creatividad dirigida

La creatividad dirigida se refiere a la producción intencionada de ideas creativas en un área temática, seguida de un esfuerzo deliberado para aplicar algunas de esas ideas. Muchas personas suponen erróneamente que el pensamiento creativo es un don especial, otorgado solo a unos pocos. Si bien es cierto que rara vez topamos con personas que tengan la extraordinaria creatividad de un Edison o un Einstein, la investigación moderna de los campos de las ciencias cognitivas indican que la capacidad de generar ideas innovadoras para el cambio en nuestro trabajo común es un “regalo” que todos poseemos.

¿Por qué, entonces, no vemos ideas más creativas? El problema es que aunque tengamos la capacidad de pensar en nuevos patrones o modelos, nuestras mentes están optimizadas para pensar con los patrones existentes; toman insumos del mundo a través de la percepción y luego recuperan los patrones de la memoria (nuestras experiencias del pasado) para dar sentido a esos insumos. A esa capacidad mental la llamamos “experiencia”. El mecanismo mental es el mismo si estamos preparando un presupuesto o simplemente tratando de salir de la cama en la mañana. Utilizamos las experiencias pasadas almacenadas en nuestra memoria como una guía para realizar ambas acciones. Mientras que esa capacidad de asociar patrones es útil para hacer tareas repetitivas de la vida cotidiana y para hacer frente a situaciones singulares, no es óptima cuando queremos ideas creativas.

Una idea creativa es un pensamiento original y novedoso (por lo menos, en el entorno en el que se está aplicando). Por ejemplo, la bolsa de almacenamiento de tipo “zip-lock” era una idea nueva cuando se introdujo por primera vez. ¿Quién había oído hablar de poner un cierre en una bolsa de plástico? Se suponía que las bolsas para almacenar alimentos debían cerrarse utilizando un alambre de metal. La bolsa “zip-lock” no coincidía con ningún patrón existente en la mente de las personas en ese momento. El ejemplo de la bolsa “zip-lock” evidencia que el pensamiento creativo requiere pensar en una nueva dirección, lejos de o más

allá de nuestras actuales pautas mentales (cerrar la bolsa con un alambre doblado) hacia algún nuevo modelo (una cremallera).

¿Es suficiente con solo solicitarle a la gente “pensar fuera de la caja”? Cuando necesitemos una idea creativa, ayuda poco pedir a los demás “pensar más”, “suspender el juicio” (como en la lluvia de ideas) o simplemente “jugar”. Si bien esas sugerencias son útiles en el pensamiento creativo, quedan cortas, pues no logran dar un nuevo rumbo a nuestro pensamiento, pues solo hacemos pequeñas variaciones en los patrones mentales que ya tenemos. Y, por definición, si una idea es simplemente una variación de un patrón mental existente, no se considera nueva.

Esa comprensión de la mecánica de la mente es la clave detrás de la creatividad dirigida. Esta consiste en utilizar técnicas específicas que permitan percibir las cosas de una forma diferente a la tradicional, liberarse de los patrones actuales almacenados en la memoria y hacer nuevas asociaciones entre los conceptos almacenados en la memoria.

Como ocurre con otras capacidades, la capacidad de innovar puede trabajarse y potenciarse. Paul Plsek cita tres principios básicos para la generación de ideas innovadoras: atención, escape y movimiento. Así, en primer lugar es necesario prestar atención a una situación o problema determinado de una forma diferente a como se había venido realizando, tratando de huir de los patrones de pensamiento y reglas establecidas y lograr, de esa manera, el desarrollo de la idea innovadora.

Plsek también propone una serie de principios básicos que se deben aplicar para generar pensamiento innovador:

Principios heurísticos básicos del pensamiento innovador

- a) Convierte en hábito el pararte y presta atención (al porqué de) a las cosas
- b) Enfoca tus energías creativas en unos pocos temas que te interesan de forma genuina, y trabaja en esos temas a conciencia durante semanas o meses.
- c) Evita las definiciones demasiado reducidas de los problemas; intenta utilizar definiciones más amplias.

- d) Intenta generar ideas útiles y originales a través de nuevas asociaciones entre cosas ya conocidas
- e) Cuando necesites ideas creativas, recuerda: atención, escape y movimiento
- f) Párate y examina con cuidado las ideas de las que te reíste la primera vez que las oíste.
- g) Reconoce que tus corrientes de pensamiento y tus patrones de juicio no son inherentemente buenos o malos; solo son lo que piensas ahora, basados básicamente en patrones del pasado.
- h) Esfuérzate por desarrollar e implementar al menos unas cuantas ideas que hayas generado.

Innovación

Innovar proviene del latín *innovare*, que significa mudar o alterar algo, introducir una novedad.

Innovación (acto o efecto de “innovar”) es la aplicación de ideas, prácticas, conceptos, productos y servicios novedosos que incrementen la productividad. Un elemento esencial de una innovación es su aplicación exitosa de forma comercial. No basta con inventar algo, sino que es necesario introducirlo en el mercado para que la gente lo disfrute.

La innovación exige llevar las ideas desde el campo de la imaginación o la ficción al de la implementación o realización. Ello permite generar algo nuevo, ya sea para un individuo o para la colectividad:

- Aumentar la competitividad y la rentabilidad.
- Lograr clientes satisfechos y/o empleados motivados y comprometidos.
- Crear nuevos puestos de trabajo y mejorar las condiciones de vida.
- Desarrollar formas alternativas y sacar provecho de ellas.
- Compartir la visión con el cliente.
- Crear en el entorno una cultura que estimule la generación de conocimiento.

El proceso de innovación consiste de generar o encontrar ideas, seleccionarlas, implementarlas y comercializarlas. Algunas de las

fuentes de ideas innovadoras son las actividades de investigación y desarrollo, la competencia, los seminarios, las exposiciones o ferias, los clientes y los empleados de las empresas.

En los procesos de negocio de una empresa, se debe considerar el proceso de la innovación, que parte de la generación de ideas innovadoras, pasa por la prueba de su viabilidad y culmina con la comercialización del nuevo producto, servicio o proceso. Para realizar ese proceso de innovación sistemáticamente, nos debemos apoyar en el conocido método de la gestión de proyectos.

Página 28, juego 1

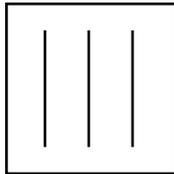
Es un corazón sincero.

Página 28, juego 2

$$8/2 = 4$$



Página 28, juego 3



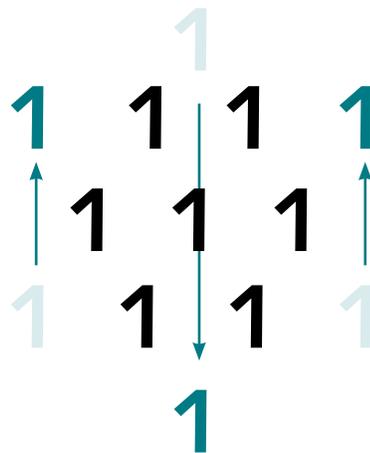
Página 29, juego 4

Tomar el huevo por un extremo y golpearlo en forma firme contra la mesa, pero de modo que no se rompa.

Página 29, juego 5

Un espacio en blanco con un punto en el centro.

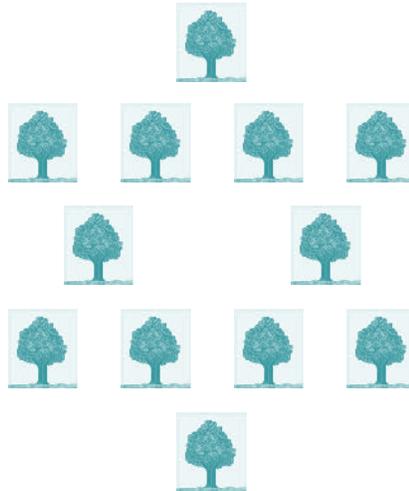
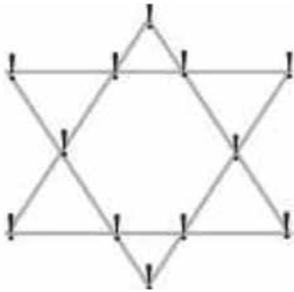
Página 29, juego 6



Página 30, juego 7

Doblar un papel dejando el borde inferior un poco debajo de la parte superior. Dibujar los números en la parte superior y los trazos que los unen en el borde inferior. Desdoblar luego el papel.

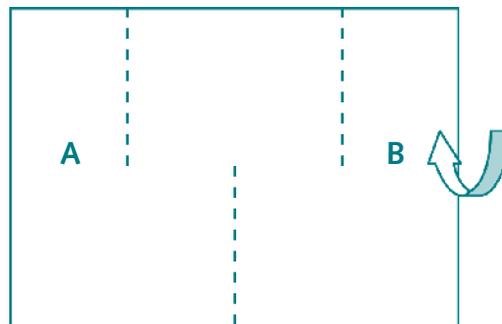
Página 30, juego 8



Página 30, juego 9

Soltar un segmento de la cadena completo y tomar dos segmentos juntos y unirlos con una de las cadenas. Tomar luego el siguiente segmento que queda suelto y juntarlo con el que se acaba de unir con una de las cadenas. Unir todo el brazalete con la última cadena.

Página 31, juego 10

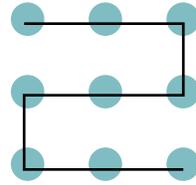


Página 31, juego 11

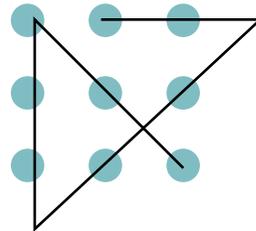
Llenar la botella con agua, lo que hará que la tapa flote.

Página 31, juego 12

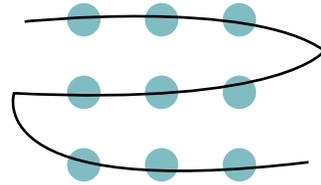
Con cinco líneas



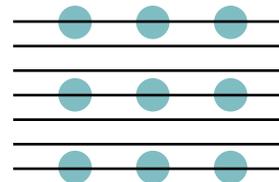
Con cuatro líneas



Con tres líneas



Con una línea con brocha



**Instituto Interamericano de Cooperación
para la Agricultura (IICA)**
Sede Central.

Apartado Postal 55-2200
San José, Vázquez de Coronado,
San Isidro 11101 – Costa Rica
Tel. (+506) 2216 0222 / Fax (+506) 2216 0233
Correo electrónico: iicahq@iica.int
Sitio web: www.iica.int

