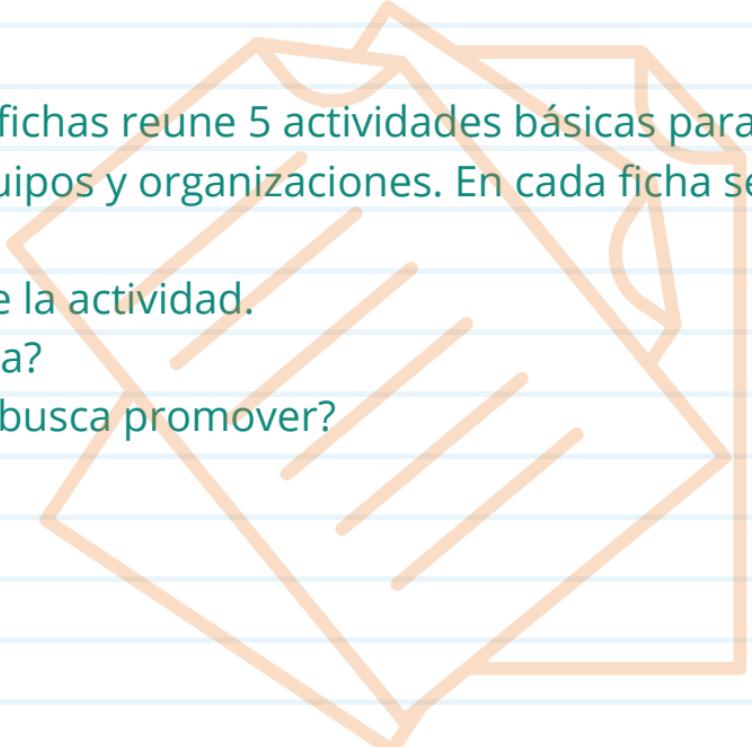


# Estrategias **CREATIVAS** para organizaciones

Fichas con actividades





Esta colección de fichas reúne 5 actividades básicas para fomentar la creatividad en equipos y organizaciones. En cada ficha se brinda la siguiente información:

- Descripción de la actividad.
- ¿Cuándo usarla?
- ¿Qué aspecto busca promover?

# Generar ideas (Brainstorming guiado)

**Descripción de la actividad:** Destinar un tiempo breve (10 min) para generar tantas ideas como sea posible. Empezar con preguntas disparadoras como '¿Qué pasaría si...?' o '¿Cómo mejoraríamos...?'. El foco está en la cantidad, no en la calidad. Luego se seleccionan las más prometedoras.

**¿Cuándo usarla?** Al inicio de un proyecto, frente a un desafío complejo o cuando se necesita explorar múltiples alternativas.

**¿Qué promueve?** La fluidez de ideas, la suspensión del juicio y la construcción colectiva.

# Storytelling (Contar historias)

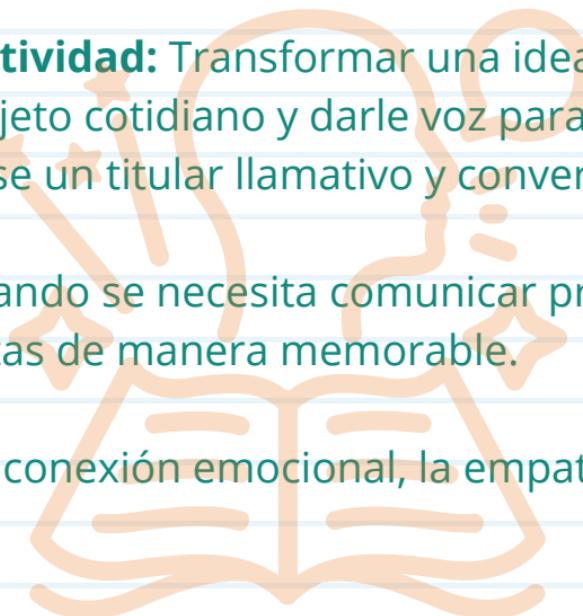
**Descripción de la actividad:** Transformar una idea o dato en un relato.

Ejemplo: elegir un objeto cotidiano y darle voz para narrar su historia.

También puede usarse un titular llamativo y convertirlo en un microcuento.

**¿Cuándo usarla?** Cuando se necesita comunicar proyectos, inspirar equipos o presentar propuestas de manera memorable.

**¿Qué promueve?** La conexión emocional, la empatía y el sentido compartido.



# Reencuadre (Reframing)

**Descripción de la actividad:** Cambiar el punto de vista: ¿cómo vería este problema un extraterrestre, un niño o un personaje ficticio? También se puede imaginar la situación en otro contexto (otra ciudad, cultura o época).

**¿Cuándo usarla?** Cuando un problema parece estancado o siempre se analiza del mismo modo.

**¿Qué promueve?** La flexibilidad mental, nuevas perspectivas y la creatividad aplicada a la resolución de problemas.

# Conectar elementos desconectados

**Descripción de la actividad:** Seleccionar dos elementos al azar y buscar similitudes o formas de combinarlos para generar un nuevo producto, servicio o campaña. Ejemplo: unir 'bicicleta' y 'cafetería' → cafetería móvil sobre ruedas.

**¿Cuándo usarla?** En procesos de innovación o ideación, cuando se busca romper esquemas tradicionales.

**¿Qué promueve?** La creatividad disruptiva y la asociación inesperada de ideas.

# Juego y Curiosidad

Proponer un reto creativo breve, como: listar 15 usos alternativos para una taza, o imaginar titulares de noticias absurdas y escribir la versión ampliada de la historia.

**¿Cuándo usarla?** Al inicio de una reunión creativa, taller o sesión de innovación para activar la imaginación.

**¿Qué promueve?** El pensamiento libre, la curiosidad y la disposición lúdica.

# Banquete Creativo

