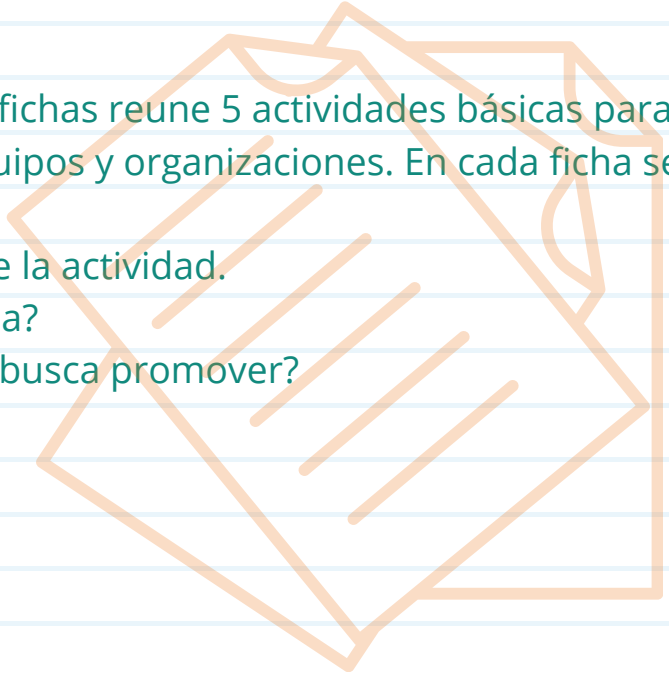




Estrategias **CREATIVAS** para organizaciones

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.

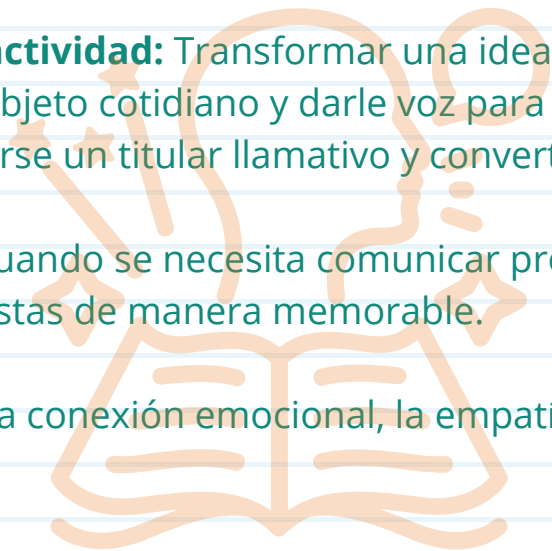
¿Qué promueve? La fluidez de ideas, la suspensión del juicio y la construcción colectiva.

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

