

The background is a dense pattern of black and white line-art icons representing various educational fields: science (flasks, beakers, lightbulbs), mathematics (rulers, triangles, numbers), art (paint palettes, brushes), and general school supplies (books, pencils, scissors).

# Ejercicios para estimular la creatividad en el aula

## IDEA TRAINING

Desarrollado por Christian Byrge - [www.catedratmkf.es/es/formacion/](http://www.catedratmkf.es/es/formacion/) - Imagen: freepik.com

# Introducción



Los ejercicios para estimular la creatividad en el aula "IDEA TRAINING" han sido desarrollados por el investigador y entrenador de la creatividad el Dr. Christian Byrge. En la versión española de este juego han colaborado la Dra. Patricia Núñez, la Dra. Liisa Hänninen, la Dra. Blanca Miguélez Juan y Carlos Fonseca. Este proyecto docente ha sido producido por la Cátedra TMKF de Comunicación y Marketing por la Infancia y Adolescencia de la Universidad Complutense de Madrid.

El presente kit de ejercicios creativos forma parte de una serie de juegos de creatividad que mejoran de manera efectiva las habilidades creativas de las personas que entrenan con ellos.

Los ejercicios para estimular la creatividad en el aula "IDEA TRAINING" se basan en la investigación sobre la formación de la creatividad contemporánea, con el fin de ejercitarla de una manera divertida e interesante. Al usar este kit de ejercicios mejorarás algunas de las habilidades creativas fundamentales, incluyendo la generación de ideas, la flexibilidad, la originalidad, el desarrollo adicional, la imaginación y la visualización mental y la persuasión.

Visita [www.christianbyrge.com](http://www.christianbyrge.com) para descubrir técnicas, herramientas y más juegos para incentivar la creatividad.



UNIVERSIDAD  
COMPLUTENSE  
MADRID

CÁTEDRA   
COMUNICACIÓN Y MARKETING  
POR LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA

# Generación de ideas



Los ejercicios que se muestran a continuación entrenan la creatividad y la generación de ideas, estos os ayudarán a ser capaces de ver las cosas desde una perspectiva diferente y demostrar que pequeños cambios en nuestra forma de pensar y la adopción de distintas perspectivas pueden ayudarnos a llegar a soluciones increíbles.

La generación de ideas es la habilidad de producir muchas ideas en el momento y ser capaz de mantener un proceso de pensamiento que permita que la producción de ideas no se detenga. Es también la habilidad de encontrar y tener acceso rápidamente en la memoria a conocimiento y experiencia relevante. De esta manera, las habilidades de generación de ideas mantienen una mente abierta al hecho de que incluso si uno ha desarrollado una buena idea, la siguiente podría ser aún mejor.

Entrenar la generación de ideas requiere que practiquéis producir tantas ideas como sean posibles. No debéis pensar si las ideas producidas son buenas, tampoco debéis detener la producción de ideas si sentisteis que habéis tenido una buena idea. Es importante intentar aceptar todas las ideas que vienen a la mente, incluso si parecen extrañas o aburridas. Habitualmente, el sólo hecho de escribir una idea, brinda inspiración para una nueva. En algún momento es posible que sintáis que es imposible encontrar más ideas. En ese momento, es particularmente importante que hagáis todo lo posible para producir aún más ideas. Debéis aplicar todo el conocimiento de vuestras experiencias y aprendizajes y aplicarlos en todo tipo de contextos. Debéis intentar no pensar sobre la importancia de las ideas ni cuánto tiempo, dinero o recursos consumiréis. Sólo debéis pensar en producir tantas ideas como sea posible.

# Equipo de pesca



Imaginad que trabajáis para una compañía de equipos de pesca. La compañía desea desarrollar la caña de pescar del futuro.

Ahora debéis producir tantas ideas como sea posible para un nuevo tipo de caña de pescar.

Un ejemplo de idea podría ser crear una caña de pescar con un porta botellas para que así podáis tener una bebida a mano sujeta a la caña de pescar.

# Trozos de manzana



Imaginad que trabajáis para una compañía que quiere desarrollar una nueva manera de hacer pequeños e interesantes trozos de fruta, especialmente dirigidos a niños y niñas. La compañía quiere encontrar nuevas maneras de hacer estos cachitos de fruta para ser pioneros en el mercado.

Ahora debéis encontrar tantas ideas como sea posible para convertir la manzana en pequeños trozos.

Un ejemplo de idea podría ser una máquina que colecte la fruta y a la vez la corte en tiras finas que sea fáciles de introducir en la boca de los niños.

# Correa para perros



Imaginad que trabajáis para una compañía de accesorios para perros. La compañía desea desarrollar la correa para perros del futuro que permita pasear al perro con mayor facilidad.

Ahora debéis producir tantas ideas como sea posible para crear ese nuevo tipo de correa para perros.

Un ejemplo de idea podría ser crear una correa especial para cachorros, que le ofrezca una galletita a la boca al cachorro cada vez que este sea obediente

# El conejo



Imaginad que acabáis de volver del colegio y descubrís que vuestro nuevo conejo se ha escapado de su jaula y trata de escaparse.

Ahora debéis encontrar tantas maneras como sea posible de atrapar a vuestro conejo antes de que desaparezca.

Un ejemplo podría ser coger un edredón nórdico y colocarlo en el suelo y mediante unos palos abrir un lateral, en el interior se ha introducido comida deliciosa para llamar la atención del conejo. Cuando el conejo entre por el agujero para comerse la comida cerráis el edredón deprisa.

# flexibilidad



Los ejercicios que se muestran a continuación entrenan la flexibilidad. Esta es la habilidad que permite desarrollar un gran número de ideas y que estas sean diferentes entre sí. Asimismo, es la habilidad de cambiar perspectivas para así comprender situaciones y objetos de nuevas formas. De esta manera, la flexibilidad es mantener una mente abierta al cambio, así como a cosas y situaciones nuevas.

Entrenar la flexibilidad requiere practicar el pensamiento más allá de las direcciones mentales que habitualmente escogemos. Por esta razón, uno debe hacer el esfuerzo consciente de intentar comprender una situación o un objeto de una nueva forma y desde diferentes ángulos. Uno no debe detener su razonamiento porque considere que ha entendido una situación o una cosa de una forma determinada. Las situaciones y objetos pueden ser percibidos de muchas maneras diferentes y uno debe hacer un esfuerzo consciente de producir tantas percepciones alternativas diferentes como sea posible sobre una situación o una cosa. Dicho de otro modo, tenéis que tratar de forzar tu propio pensamiento para que intente buscar nuevas direcciones. Es vital aceptar todas las nuevas direcciones de razonamiento que surjan en vuestra mente, aunque sean extrañas o aburridas. Tratar de buscar una nueva dirección de pensamiento puede brindar inspiración a una nueva comprensión.



# Caja de zapatos



Imaginad que salís a caminar y que pasas junto a un hombre que en el lateral de su bicicleta tiene enganchadas varias cajas de zapatos.

Ahora debéis desarrollar tantas explicaciones como sea posible del por qué tiene sentido sujetar varias cajas de zapatos en el lateral de una bicicleta.

Un ejemplo podría ser que el hombre va a enviar su bicicleta como un paquete y las cajas de zapatos servirán para proteger la misma durante su transporte.

# Secador de pelo



Imaginad que un familiar compró accidentalmente por Internet muchos secadores de pelo y que no puede deshacerse de ellos. Entonces decidís salir a vender los secadores que le sobran a la calle.

Ahora debéis desarrollar tantas ideas como sea posible de qué otro uso podría tener un secador de pelo, para así poder vender tantos como sea posible

Un ejemplo de nuevo uso del secador podría ser como ventilador para evitar que los ojos se llenen de lágrimas mientras se pelan cebollas.

# clima lluvioso



Imaginad que comienza a llover y que corréis para protegeros de la lluvia en un lugar seco. Al otro lado de la calle, veis a una señora que está empezando a colgar ropa en el tendedero.

Ahora debéis desarrollar tantas explicaciones como sea posible sobre porqué la señora ha decidido colgar la ropa recién lavada mientras llueve.

Un ejemplo podría ser que la señora está tratando de tapan la vista de su vecino de enfrente porque es muy curioso.

# Cuna



Mientras os disponéis a hacer limpieza de las cajas y recuerdos que guarda vuestra familia, de repente os encontráis con una parte de los barrotes que tenía vuestra cuna para evitar que os cayerais. Consideráis que aún hay puede servir para algo, así que tratáis de encontrar otras formas de que continúe siendo útil.

Ahora debéis desarrollar tantas ideas como sea posible de cómo utilizar esta pieza.

Un ejemplo podría ser colocarlo en el baño y utilizarlo como toallero.

# originalidad



Los ejercicios que se muestran a continuación entrenan la originalidad. Esta es la habilidad que permite producir ideas únicas, emocionantes y sorprendentes. Es también la habilidad para repensar y desafiar patrones de pensamientos actuales y maneras de hacer las cosas. De esta forma, originalidad es tener una mente abierta a cosas y situaciones innovadoras, sorprendentes y fundamentalmente nuevas.

Entrenar la originalidad requiere que practiquéis el pensamiento más allá de ideas tradicionales. Debéis hacer intentos conscientes de llegar a algo único, excitante y sorprendente y, al mismo tiempo, debéis hacer una provocación mental deliberada que haga imposible obtener ideas tradicionales. Es especialmente importante aceptar la provocación, aunque parezca irracional e inapropiada. La provocación ha sido construida de esta manera para que sea más fácil evitar la manera conveniente y tradicional de pensar en la solución de la tarea. Es importante intentar aceptar todas las nuevas direcciones de pensamiento que aparecen en tu mente, aunque estas sean extrañas y descabelladas. Avanzar en una nueva dirección de pensamiento puede actuar como un trampolín hacia algo único, interesante y sorprendente.

# DUcha de planchado



Imaginad que trabajáis para una editorial que publicará un diccionario del futuro que introduce palabras que aún no están en uso. Debéis encontrar definiciones a estas palabras.

Ahora debéis desarrollar una definición interesante y útil para el término “ducha de planchado”. Cuando hayáis elaborado una definición, debéis hacer tantas oraciones como sea posible, en las cuales esta palabra pueda ser incluida de manera natural tanto para usarlas en la actualidad como en el futuro.

Un ejemplo de definición para el término “guante para silla” podría ser la siguiente: “Guante para silla: un guante puesto sobre una silla para mantenerla limpia de los dedos grasientos de los niños y niñas durante las comidas”. Un ejemplo de una oración en la que esta palabra podría ser incluida se muestra a continuación: “¡No te sientes en la silla sin haberle puesto el guante de silla!”

# Bicicleta



Imaginad que trabajáis en una compañía que quiere hacer un tipo totalmente nuevo de bicicleta. El diseñador que había empezado a dibujar el nuevo modelo de bicicleta ha va realizar un viaje y estará fuera un año, así que tenéis que completar y terminar vosotros el boceto del nuevo diseño.

Tratad de hacerlo tan interesante y excitante como sea posible, haciendo un nuevo diseño y nuevas características. Vuestra propuesta de dibujo final de la bicicleta debe incluir la parte ya dibujada por el diseñador inicialmente.

# Banca



Imaginad que trabajáis para una compañía que produce bancos para exteriores, esto es, bancos que vemos habitualmente en las calles, los parques, etc. La empresa desea repensar los bancos actuales poniendo, por ejemplo, baterías en los mismos para así darles funcionalidades eléctricas.

Ahora debéis desarrollar tantas ideas interesantes y excitantes como sea posible para esos bancos con baterías y otorgarles nuevas funcionalidades.

Un ejemplo de una idea podría ser que el banco pudiera tener un calentador en el asiento y en la espalda. Sería especialmente útil en el invierno. La batería podría ser recargable mediante energía solar.



# Escritorio



Imaginad que trabajáis en una compañía que quiere hacer un tipo totalmente nuevo de escritorio. El diseñador que había empezado a dibujar el nuevo modelo de escritorio está en prisión por haber copiado el diseño de otro mueble, por lo que vosotros tenéis que terminar el dibujo.

Ahora debéis completar el dibujo del nuevo escritorio. Tratad de hacerlo tan interesante y excitante como sea posible, haciendo un nuevo diseño e incluyendo nuevas características. Vuestra propuesta de dibujo final del escritorio debe incluir la parte ya dibujada por el diseñador inicialmente.

# Desarrollo adicional



Los ejercicios que se muestran a continuación entrenan el desarrollo adicional. Este desarrollo permite trabajar la habilidad de ir más lejos en el desarrollo de ideas existentes sin un juicio de valor. Que uno pueda ver el potencial de su propia idea, así como las de otros, y participar creativamente en el desarrollo adicional de estas. Por lo tanto, el desarrollo adicional es tener una mente abierta a que cualquier punto de partida o aporte puede llevar a algo emocionante.

Entrenar el desarrollo adicional requiere que practiquéis aceptar algo que ha comenzado sin cambiar o tener una postura de eso. De tal manera que debéis hacer un esfuerzo consciente para involucraros en la idea inicial y usar la producción creativa para sumarle más ideas. Debéis empezar por preguntaros: “¿qué pasa después?”, “¿qué sigue?”. Es particularmente importante que no reduzcáis la importancia de la idea inicial en el desarrollo adicional. En cambio, utilizad la idea inicial como un elemento central en el desarrollo adicional. Es importante también intentar aceptar todas las ideas que vienen a la mente, aunque sean extrañas, raras, aburridas o descabelladas. Solamente jugando con las ideas para ir más lejos en su desarrollo puede llevaros a un buen desarrollo adicional.

# Muñeca Barbie



Imaginad que trabajáis para una productora. Un guionista ha estado enfermo durante un largo período de tiempo y sólo pudo escribir el siguiente guión: “Martín y Alfonso están sentados sobre una manta en el parque, hablan sobre el partido de fútbol del fin de semana cuando un hombre de gran tamaño se les acerca. Ellos le preguntan al hombre si pueden ayudarlo con algo. Él los mira enfadado, hace varias respiraciones profundas y de repente se deja caer sobre la manta, y mientras con una voz suave dice: “¡Alguien ha robado mi muñeca Barbie!”...”

Ahora debéis desarrollar el guion completo todo lo que sucedería en el resto de la película. Describid con todo detalle cada una de las escenas de esa película.

Un ejemplo de la continuación del guión podría ser: “Alfonso coge su teléfono móvil y decide realizar una llamada telefónica. Martín, sin embargo, piensa que debe de haber una cámara oculta en algún lugar cercano. Pero luego escucha a Alfonso decir: “Sí, hola, mi nombre es Alfonso. Quisiera denunciar el robo de una muñeca Barbie en el parque”...”.

# Televisión



Imaginad que tenéis una idea para desarrollar una televisión integrada en la mesa de café.

Ahora debéis ilustrar esa televisión. Dibujad la televisión en varias situaciones de uso, mostrando todos los detalles de cómo funciona.

# Imaginación y visualización mental ©

Los ejercicios que se muestran a continuación entrenan la imaginación y la visualización mental, que es la habilidad de pensar y crear imágenes mentales de algo que aún no se ha experimentado o algo que generalmente los humanos no experimentan nunca. Imaginación y visualización mental requieren mantener una mente abierta para romper con la lógica y las conexiones causales.

Entrenar la imaginación y la visualización mental requieren que practiquéis crear ideas que no necesariamente siguen una lógica común o que potencialmente se podrían situar más adelante en el futuro. Uno debe de aceptar esta imposibilidad temporal y comenzar a jugar con el pensamiento a través de visualizaciones mentales. Es particularmente importante no limitar vuestra imaginación, pensando que algo nunca pasará y que por lo tanto es inútil pensar en ello. En cambio, uno debe de considerar que es particularmente interesante usar su tiempo para pensar en ello porque probablemente otros no lo han hecho antes. También es importante intentar aceptar todas las ideas que aparecen en la mente, incluso aunque sean extrañas, raras o descabelladas. Son precisamente las ideas diferentes las que llevan a algo interesante y emocionante en este ejercicio.

# Ropa idéntica



¿Qué pasaría si todas las personas tuviesen que usar la misma ropa sin importar el género, cultura o religión?

Ahora debes imaginar las consecuencias y oportunidades que esto tendría para los estudiantes, los profesores, las familias y el resto de la sociedad. Encuentra tantas consecuencias y oportunidades como sea posible.

Un ejemplo de una consecuencia sería que se ahorraría mucho tiempo cada mañana porque no habría que elegir un modelo diferente cada día.

# Lavadora



¿Qué pasaría si viajáramos 50 años en el futuro? ¿Qué aspecto tendría y cómo funcionaría una lavadora en esa época?

Ahora debéis desarrollar ideas sobre qué aspecto tendría y cómo funcionaría una lavadora dentro de 50 años. Encuentra tantas ideas y detalles como sea posible.

Un ejemplo podría ser que la prenda de ropa sucia se almacenaría en el fondo del armario y desde ahí comenzaría automáticamente el lavado, cuando la maquina detectara un mínimo de carga. Una vez la ropa estuviera limpia y seca en el fondo del armario, un brazo automático la colgaría en la barra del armario.

# Persuasión



Los ejercicios que se muestran a continuación entrenan la persuasión. Esta es la habilidad de involucrar a otros y crear un entendimiento sobre una nueva idea. Es también la habilidad de desarrollar adicionalmente una idea de manera espontánea con cualquier tipo de retroalimentación sobre ella. Por tanto, persuasión es mantener una mente abierta a que nuestra idea pueda cambiar cuando uno involucra a otros en el desarrollo y divulgación de la misma.

Entrenar la persuasión requiere que uno practique el crear un entendimiento e involucramiento sobre una nueva idea con una persona o grupo de personas que aún no conocen la idea. Debéis hacer el intento consciente de ser creativos sobre cómo transmitir la idea de una manera emocionante y significativa. Es importante que la persuasión se enfoque particularmente en la originalidad de la idea y su utilidad. Cuando intentáis comunicar una idea se obtiene tanto retroalimentación negativa como positiva. Una parte natural de la persuasión involucra el ser capaz de desarrollar adicionalmente una idea, que uno intenta divulgar, de una manera creativa. Es importante comprender que la persuasión es también un proceso creativo. Por lo tanto, uno tiene que estar abierto a todo tipo de ideas, ya que pueden ser el trampolín de una persuasión emocionante y significativa.



# Guardarropa



Imaginad que habéis creado una empresa que produce un nuevo tipo de armarios. La puerta del armario puede mostrar imágenes tuyas vestido con los diferentes modelos de ropa que tienes guardada en el propio armario.

Ahora debéis desarrollar ideas para crear un video que os permita presentar y lanzar este nuevo armario al mercado. Tratad de hacerlo tan atractivo como sea posible, ya que está en juego las ventas de vuestro nuevo armario. ¿Qué debería de pasar en el video?, ¿quién debería de aparecer en el video?, ¿qué debería de decirse en el video?

# Guante bluetooth



Imaginad que tenéis una idea brillante. La idea es hacer un par de guantes de cuero con altavoz y micrófono, así como bluetooth. Uno puede usar el guante como un auricular inalámbrico al poner el dedo pequeño en la boca y el dedo pulgar en el oído. Resulta que por casualidad os encontráis con el director de una gran compañía telefónica en el ascensor, aprovecháis esa coincidencia para hablarle de la idea. El director está muy ocupado y no tiene tiempo para escuchar todo el desarrollo de vuestra idea, pero os pide que le enviéis un correo explicándole detalladamente la idea.

Ahora debéis desarrollar ideas sobre lo que deberíais escribir en el correo para hacer que el director entienda y se interese lo suficiente por vuestra idea, tanto como para que cerrar una reunión con vosotros. Si conseguís una reunión, vuestra esperanza es vender algunos de los guantes con bluetooth. A medida que obtengáis ideas, escribid el correo en un folio.

Un ejemplo del inicio del correo podría ser: “¿Aún no ha escuchado hablar del revolucionario guante del futuro...”.