



PLANTILLA DE CONTENIDO DE LECCIÓN

IV.2. Creatividad

L1: El papel del juego en el pensamiento creativo



Erasmus+

Project funded by: Erasmus+ / Key Action 2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices, Knowledge Alliances.

Lesson 1. EL PAPEL DEL JUEGO EN EL PENSAMIENTO CREATIVO

INTRODUCCIÓN

En esta lección presentaremos el papel clave que tiene el juego en el entrenamiento de la creatividad. El juego proporciona una atmósfera de juego que margina las consecuencias, disminuye la presión y permite un entorno seguro para el fracaso que promueve la toma de riesgos.

El proceso creativo puede verse como un juego con tres pasos principales: Apertura, experimentación y cierre.

OBJETIVOS

- Comprender el papel que tiene el juego en el entrenamiento de la creatividad.
- Definiendo el proceso Creativo como un juego en tres pasos: apertura, experimentación y cierre.
- Promover la ideación y la improvisación a través del juego como forma de potenciar la creatividad

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS

No cabe duda del papel vital que tiene el juego en la formación de los procesos creativos.

Los adultos piensan que el juego es infantil y que no sirve para un trabajo serio. Nada más lejos de la verdad. La creatividad y la innovación tienen una gran demanda en la cultura empresarial, y lo cierto es que sin juego nunca se puede entrenar la creatividad de forma eficaz.

El juego proporciona la atmósfera del juego al brindar un aspecto a la resolución creativa de problemas que no se puede emular de ninguna otra manera. Un juego no tiene presión real, nadie obtendría una mala calificación, perdería su trabajo o perdería a su cliente si fallas. Este simple hecho le permitió tomar riesgos que de otro modo no podría tomar. Este es el efecto real de participar en el juego, la consecuencia marginal porque nada estaba en juego, eras libre de correr riesgos, y aprender a arriesgar es una parte fundamental de la resolución creativa de problemas.

Utiliza el juego como una herramienta en el proceso creativo para marginar las consecuencias y crea un ambiente seguro para el fracaso que fomenta la toma de riesgos.

El papel del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Necesario para una formación creativa eficaz. • Crea un ambiente seguro para fallas. • Fomenta la asunción temprana de riesgos.
--------------------	---

Pero el fracaso es un componente natural de la creatividad ya que cualquier cosa novedosa, por su naturaleza, es nueva y no probada. Entonces, si estamos practicando la resolución creativa de problemas, el hecho es que fallaremos de vez en cuando.

Aprenda a arriesgarse y experimente el fracaso inteligente. El fracaso inteligente es un fracaso temprano, tomando riesgos temprano en su proceso creativo en lugar de tarde para minimizar el riesgo del éxito general de la idea. Esto es vital para el crecimiento creativo y algo que se enseña de manera efectiva a través de la estructura del juego.

TRABAJANDO CON CREATIVIDAD

Una de las características más importantes del uso del juego es la capacidad de minimizar las consecuencias. Entonces, la resolución de problemas a través del juego se puede practicar con menos miedo a correr riesgos, lo cual es vital para el crecimiento creativo.

El juego y la creatividad tienen similitudes significativas. Esta es la razón por la que el juego puede ayudar a entrenar la creatividad.

Sobrecarga tu juego	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisar • Crear y reaccionar al instante • Diga “sí, y...”
---------------------	---

Play ofrece un juego de mesa de posibilidades abiertas manteniendo su estructura. Jugando, podemos resolver:

- La improvisación es el acto de hacer algo con lo que esté disponible en ese momento.
- En el teatro, la improvisación implica que los actores reaccionen entre sí, ante el público o ante una situación ad hoc, todo sobre la marcha.
- La improvisación de la comedia tiene una regla. Se llama, Sí, y... Significa que tienes que tomar la situación que se te presenta e ir con ella.

La ideación es muy parecida, especialmente en una dinámica de grupo.

Imagínese poder improvisar e improvisar con alguien más, tomando lo que le ofrecieron y modificándolo, y ellos haciendo lo mismo. Es el aspecto fundamental de la lluvia de ideas, y es 100% juego.

JUEGO ESTRATÉGICO

El juego puede verse como algo frívolo, pero puede ser una herramienta extraordinaria para la planificación estratégica. Esto se llama juego estratégico. El juego estratégico utiliza la narración del juego como medio para llegar a un problema específico.

Juego estratégico	<ul style="list-style-type: none"> • Centrar el juego en un problema específico • Utilizar como herramienta de tutoría. • Reflejar el proceso de resolución de problemas. • Eliminar las consecuencias del fracaso.
-------------------	---

El juego estratégico ayuda a los participantes a reflejar el proceso de resolución de problemas eliminando las consecuencias del fracaso. Esta actividad es más poderosa cuando el problema lúdico se parece mucho al problema real.

Imagínese si tuviera la tarea de generar un montón de ideas para una nueva campaña publicitaria en el trabajo. Su objetivo es el volumen. Bueno, acabas de practicar exactamente el mismo proceso. Sin consecuencias, todo el juego. Juego estratégico, para ser precisos, jugar con un propósito. En este caso, su objetivo eran muchas ideas. Esto se conoce como **pensamiento divergente**, pero a veces puede estar buscando una sola idea, la solución adecuada a un problema. Esto se llama **pensamiento convergente**. (1)

Pensamiento divergente	Pensamiento convergente
Pensar que está destinado a dar lugar a muchas ideas.	Pensar que está destinado a dar como resultado una sola idea.

El pensamiento divergente es el tipo de pensamiento que tiene como resultado muchas ideas, mientras que el pensamiento convergente es el tipo de pensamiento que tiene como resultado una sola idea.

Developing Strategic Play	<ul style="list-style-type: none"> • Define the type of thinking • Mirror that process in play
---------------------------	--

El papel del juego en el proceso creativo no puede subestimarse. Proporciona un mecanismo para superar gran parte de la inacción que ocurre cuando nos enfrentamos a un problema que nos cuesta resolver. Es una forma de superar los obstáculos que surgirán a medida que desarrollemos hábitos de crecimiento positivos y creativos. Entonces, la próxima vez que un problema realmente los deje perplejos a usted y a su equipo, **deje de lado las consecuencias y diviértase**.

EL TABLERO DE JUEGO

El proceso de creatividad podría verse como un juego con estos componentes esenciales definidos por Dave Gray en su libro "Gamestorming":

¹ **Convergent thinking** is a term coined by [Joy Paul Guilford](#) as the opposite of [divergent thinking](#). It generally means the ability to give the "correct" answer to standard questions that do not require significant creativity

- Espacio de juegos

El juego crea un mundo alternativo, un espacio de juego donde los jugadores deben aceptar cumplir con algunas reglas y deben ingresar voluntariamente.

- Límites

Un juego establece límites en el tiempo y el espacio. Hay un momento en que un juego comienza y termina. El juego puede ser pausado o activado por el acuerdo de los jugadores. Por lo general, tendrá un límite espacial, fuera del cual no se aplican las reglas.

- Reglas de interacción

Dentro del espacio del juego, los jugadores aceptan cumplir las reglas que definen cómo funciona el mundo del juego. Las reglas del juego definen las restricciones del espacio del juego.

- Artefactos

Los artefactos en un juego pueden rastrear el progreso y mantener una imagen del estado actual del juego.

- Meta

Los jugadores deben tener una forma de saber cuándo termina el juego. También se puede cronometrar

EL PROCESO CREATIVO COMO JUEGO

Todas las empresas tienen objetivos que quieren alcanzar. Desde el planteamiento de una situación inicial (A) hasta una situación final (B), hay un espacio intermedio que podemos llamar “espacio de desafío”, el terreno a recorrer para llegar a él.

En el trabajo del conocimiento, las metas son inciertas y no definidas con precisión, podemos llamarlas “metas difusas”, y el camino entre A y B no está trazado, y necesitamos manejar la creatividad para lograr que las ideas sucesivas avancen en un marco de experimentación. y prueba y error en la dirección de la meta.

Entonces, podemos definir el juego como una forma donde el objetivo del juego es ir de A a B.

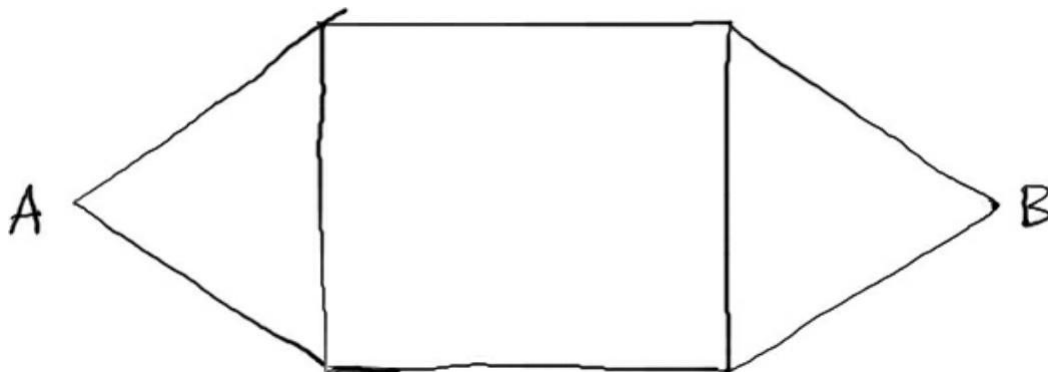
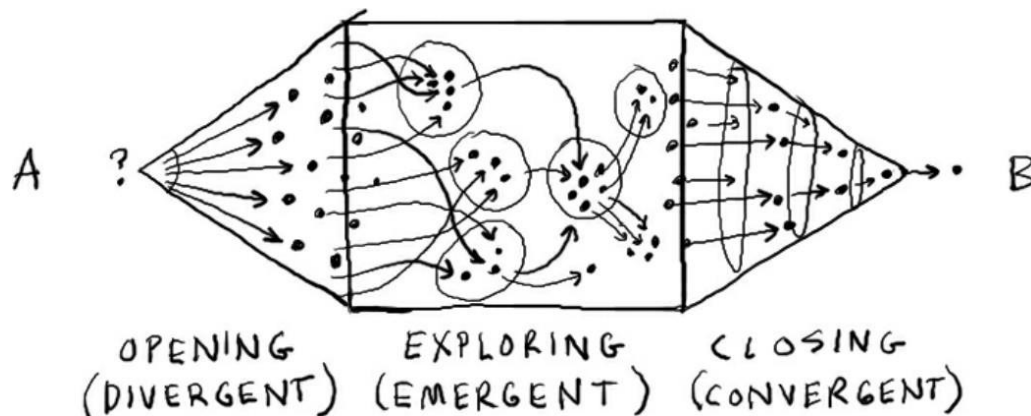


Figura: Gray, D.; Brown, S.; Macanujo, J. (2012) Gamestorming. O'Reilly Media.

Para pasar de A a B, el juego tiene una apertura, donde el objetivo es abrir la mente de los jugadores (participantes), invitándolos a explorar tantas ideas y oportunidades como puedan. Es la fase del pensamiento divergente. Quieres crear tantas y tan diversas ideas como puedas.

Luego, ingresa en la fase dos, donde esas ideas deben explorarse y experimentarse. Esta es la etapa "emergente", donde pueden surgir cosas nuevas e inesperadas.



Finalmente, hay una fase de cierre hacia las conclusiones donde se establecen decisiones, acciones y próximos pasos. A través de esta etapa "convergente", desea reducir el campo para seleccionar las cosas más prometedoras para lo que venga a continuación.

Un juego se puede diseñar de muchas formas. Diseñar un juego es una excelente manera de avanzar en un mundo cada vez más complejo donde los procesos creativos son cada vez más necesarios para gestionar el trabajo creativo.

CONCLUSIONES

El juego es vital en la formación de los procesos creativos. El juego proporciona una atmósfera de juego que margina las consecuencias, disminuye la presión y permite un entorno seguro para el fracaso que promueve la toma de riesgos.

Play ofrece un juego de mesa de posibilidades abiertas manteniendo su estructura. Mediante el juego se puede trabajar la improvisación y la ideación.

El juego estratégico utiliza la narración como medio para llegar a un problema específico. Esta actividad es más poderosa cuando el problema lúdico se parece mucho al problema real.

El proceso creativo puede verse como un juego con tres pasos principales: Apertura, experimentación y cierre.

BIBLIOGRAFÍA

Courseware (2019) Creativity: Thinking out of the box. Courseware.com

Gray, D.; Brown, S.; Macanuso, J. (2010) Gamesorming. A playbook for innovators, Rulebreakers, and changemakers. O'Reilly Media Eds.

Mumaw, S. (2020) Creativity. Generate Ideas in Greater Quantity and Quality. LinkedIn Learning.

Seelig, T. (2017) Creativity Rules. Get Ideas Out of your head and into the world. HarperOne Eds.