



## Módulo didáctico

sobre escenarios locales  
para Cultura Emprendedora



## Módulo didáctico sobre escenarios locales para Cultura Emprendedora

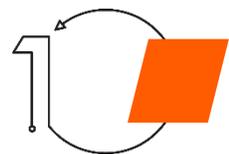


Proyecto-tipo de  
Aprendizaje-Servicio  
para los centros educativos  
y la red comunitaria  
de la comarca Miajadas-Trujillo



Taller de iniciativas y proyectos  
de desarrollo territorial  
para todo tipo de agentes de la comarca

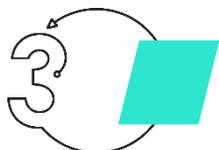




**Presentación del módulo didáctico:**  
introducción, definición, retos, estructura.



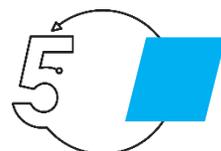
**¿Qué es el Aprendizaje-Servicio?**  
Emprendimiento y Desarrollo.



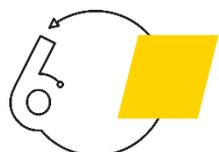
**Percepción, creatividad, imaginación, innovación.**



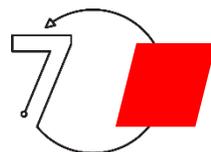
**Análisis comarcal.**  
¿De dónde podemos extraer ideas creativas?



**Escenarios de futuro en Extremadura y en la comarca Miajadas-Trujillo.**



**Cómo se elige y madura una idea:**  
técnicas creativas para enfoques novedosos.



**Pautas de aplicación y uso:**  
alumnado, profesorado, resto de agentes.



## Presentación del módulo didáctico: introducción, definición, retos, estructura.

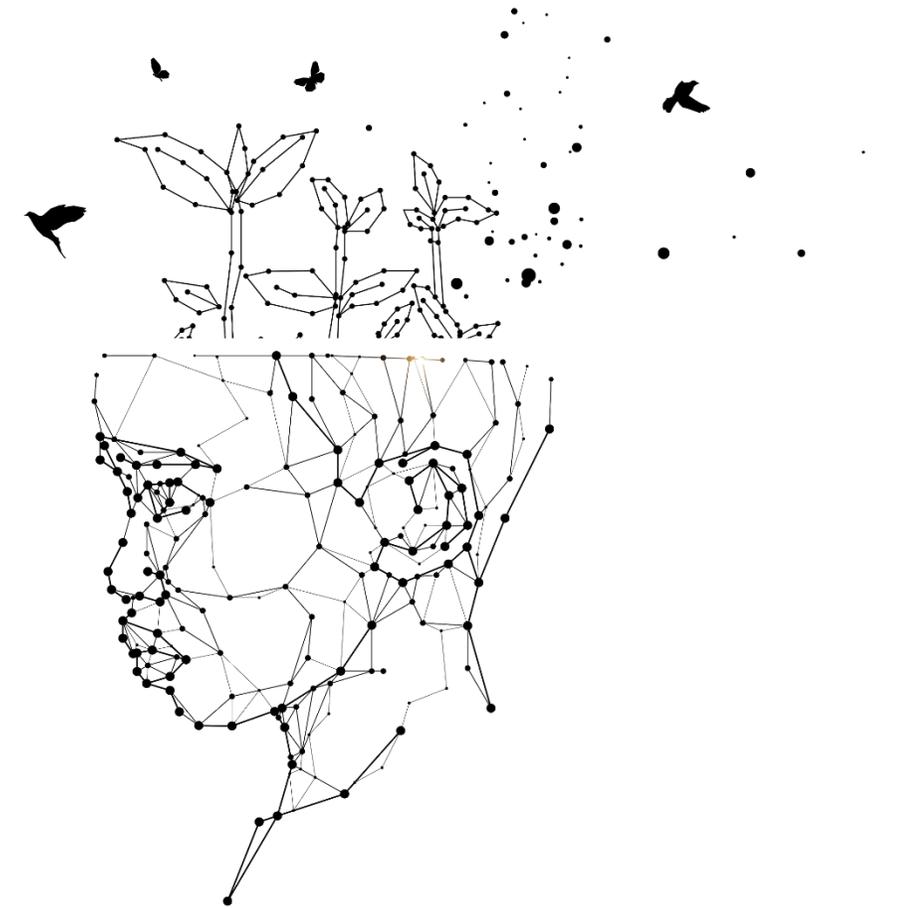
Los principales contenidos abordados por el proyecto de Aprendizaje-Servicio 'Emprendimiento y Desarrollo' se estructuran en dos bloques relacionados entre sí, alrededor de un **Módulo Didáctico sobre escenarios locales para cultura emprendedora (A)** y un Taller de iniciativas y proyectos de desarrollo territorial para todo tipo de agentes de la comarca (B).

Los recursos didácticos del proceso en red que fundamenta este proyecto de ApS se centran en temáticas, metodologías o fases concretas del proyecto emprendedor de los centros y el entorno comunitario, con contenidos diversos y herramientas adaptadas y estos objetivos:

- Concretar la acción formativa para aplicarla desde el propio centro educativo.
- Realizar un análisis de necesidades y demandas del centro y del entorno, al objeto de plantear propuestas de mejora prácticas.
- Practicar algunas metodologías y herramientas para el emprendimiento y el desarrollo.
- Acompañar la aplicación y transferencia a la práctica del centro, el aula y la comunidad.
- Identificar retos relacionados con las necesidades y las oportunidades del entorno territorial.

Planteamos una tipología de recursos adecuada a alumnas y alumnos y a los distintos perfiles y niveles, a seleccionar previo diagnóstico con los centros educativos y el Centro de Profesores y Recursos (CPR) de Trujillo.

Principales contenidos asociados, según el desarrollo de la EDLP y el PAT de la comarca y memorias y otros documentos de ADICOMT y Diputación Desarrolla: Potencialidades de la comarca y ejemplos prácticos reales.



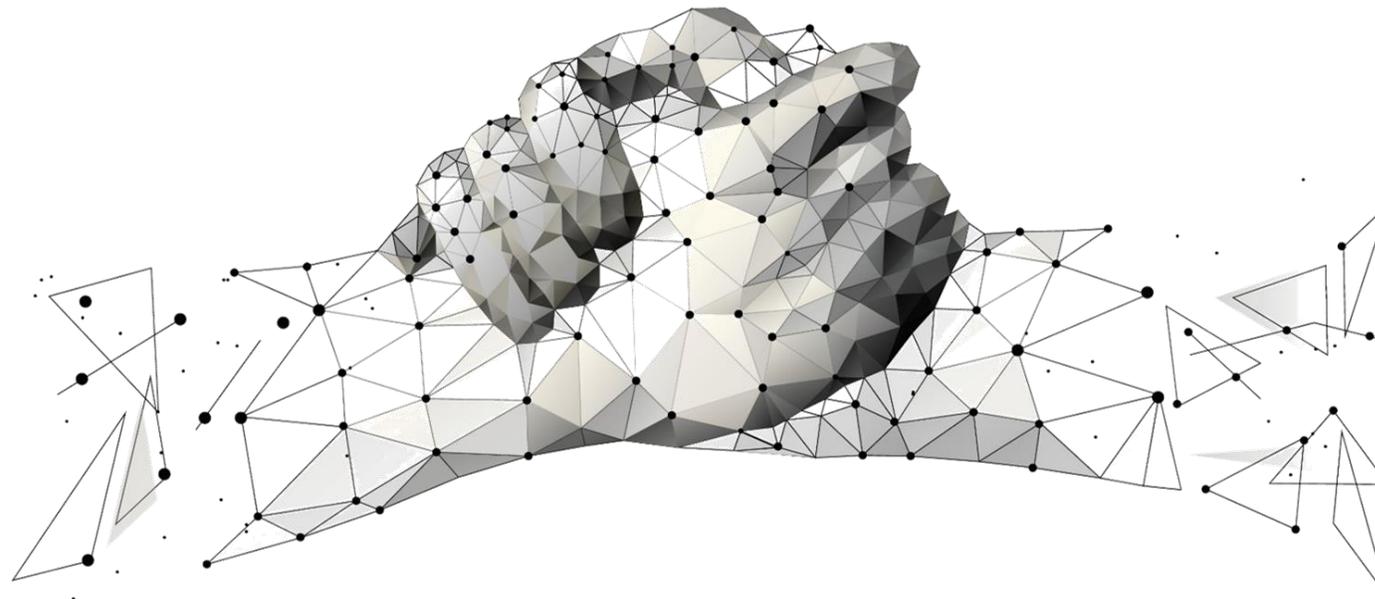
Presentación del módulo didáctico: introducción, definición, retos, estructura.

Acción con modalidad de sesión formativa, este recurso busca entrenar y dotar de herramientas y enfoques con los que promover el ejercicio de prospectiva, que propicie una visión ilusionante de la comarca Miajadas-Trujillo.

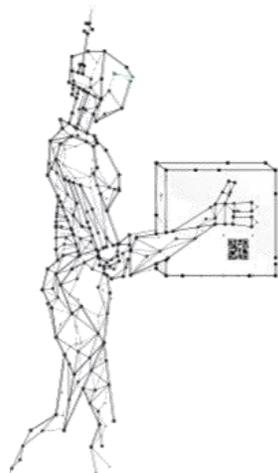
Se parte del convencimiento de que no hay un solo futuro, sino varios, y que es la propia ciudadanía, en los ámbitos político, técnico, institucional, educativo..., la que debe implicarse en su creación.

El concepto de escenario es concebido como prospección, son formas de pensar y construir el futuro, son múltiples fuerzas en un todo holista: sociedad, cultura, economía..., es pensamiento estratégico, es una actitud proactiva de la ciudadanía, es saber adaptarse y transformar las condiciones históricas y de contexto de un territorio, es innovación, es algo vivo y moldeable.

El Módulo Didáctico se desarrolla en al menos una sesión presencial, con posibilidad de tutorías en pequeños grupos.

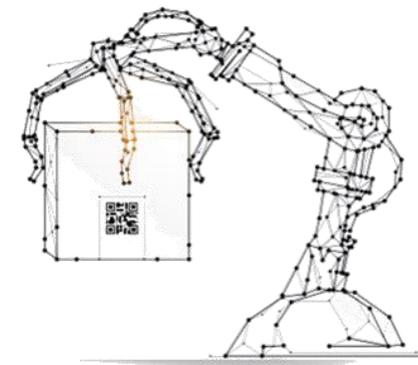


Presentación del módulo didáctico: introducción, definición, retos, estructura.



## Retos.

- Despertar la perspectiva creativa y el impulso innovador y reforzar la confianza en las posibilidades de nuestro entorno, mirando al futuro.
- Enseñar a implicar a alumnas y alumnos en el cambio social, para que desarrollen propuestas imaginativas y viables.
- Experimentar cómo despertar el potencial imaginativo y cómo aterrizarlo en forma de iniciativas concretas en la comarca Miajadas-Trujillo.
- Entrenar en el uso de técnicas para la generación de ideas y el trabajo con grupos.



## Estructura de contenidos formativos.

- ✓ Percepción, creatividad, imaginación, innovación.
- ✓ Análisis comarcal.  
¿De dónde podemos extraer ideas creativas?
- ✓ Escenarios de futuro en Extremadura  
y en la comarca Miajadas-Trujillo.
- ✓ Cómo se elige y madura una idea:  
técnicas creativas para enfoques novedosos.



Presentación del  
módulo didáctico:  
introducción, definición,  
retos, estructura.



**¿Qué es el  
Aprendizaje-Servicio?  
Emprendimiento y Desarrollo.**



## Proyecto de ApS 'Emprendimiento y Desarrollo'.

El proyecto de ApS 'Emprendimiento y Desarrollo' es promovido por la **Red comunitaria para el desarrollo territorial en la comarca Miajadas-Trujillo**, impulsada desde finales de 2019 por una gran diversidad de agentes en el ámbito del emprendimiento y el desarrollo territorial.

La creación de redes comunitarias en la comarca, con la implicación del conjunto de la comunidad educativa, se inspira en el **Aprendizaje-Servicio (ApS)**, **metodología innovadora** definida como una "práctica educativa en la que chicos y chicas aprenden mientras actúan sobre necesidades reales con la finalidad de mejorarlo".

Se trata de **aprender haciendo un servicio a la comunidad**: en el ApS "el alumnado identifica en su entorno próximo una situación con cuya mejora se compromete", desarrollando un proyecto que pone en juego conocimientos, habilidades, actitudes y valores.



¿Qué es el  
Aprendizaje-Servicio?  
Emprendimiento y  
Desarrollo.

## Módulo de escenarios locales.

El marco teórico de referencia para el proyecto de ApS 'Emprendimiento y Desarrollo' en la comarca Miajadas-Trujillo es el que viene inspirando Cultura Emprendedora: *EntreComp*, elaborado por la Comisión Europea en 2016, enmarca el diseño de recursos didácticos dentro de la competencia 'Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor'.

*EntreComp* se articula en tres áreas con ocho niveles de progresión (Ideas y oportunidades, Recursos, Pasar a la acción), cada una de las cuales incluye cinco competencias:



### Ideas y oportunidades:

- Pensamiento ético y sostenible.
- Identificar oportunidades.
- Valorar ideas.
- Creatividad.
- Visión.



### Recursos:

- Autoconocimiento y confianza en una misma.
- Motivación y perseverancia.
- Educación financiera y económica.
- Movilizar recursos.
- Involucrar a otras.



### Pasar a la acción:

- Trabajar con otras.
- Tomar la iniciativa.
- Planificación y gestión.
- Aprender de la experiencia.
- Manejar la incertidumbre y el riesgo.

El Módulo de escenarios locales refuerza el proyecto de ApS con la comunidad educativa, proyectándose en los contenidos del Taller de iniciativas y proyectos. Este módulo profundiza en las áreas más relacionadas con las Ideas y las Oportunidades en el proceso de Emprendimiento y Desarrollo, en especial con estas competencias: pensamiento ético y sostenible, identificación de oportunidades, valoración de ideas, creatividad y visión.



¿Qué es el Aprendizaje-Servicio? Emprendimiento y Desarrollo.



**Percepción,  
creatividad,  
imaginación,  
innovación.**



*\*Los **conceptos** y las técnicas para la generación de nuevas ideas en la comarca Miajadas-Trujillo, orientadas hacia el emprendimiento innovador mediante la creación de proyectos que contribuyan a su desarrollo, parten de y se aplican al conocimiento de la realidad, teniendo en cuenta tanto las potencialidades y los programas y recursos del territorio como ejemplos prácticos de iniciativas ya presentes en él.*



## Percepción

*Percibir es asimilar los estímulos, dándoles un significado.*

La percepción realiza la tarea de producir los ingredientes para el procesamiento de la información. Es la percepción la que nos proporciona las observaciones o proposiciones que luego manipulamos con la lógica.



## Imaginación

*Imaginar es contemplar otros mundos, creer y, por tanto, ver otras posibilidades, aunque de momento no existan.*

La Imaginación es la capacidad del ser humano de visualizar una realidad que trasciende la realidad, de ver las cosas que no se manifiestan de forma física, pero que existen y esperan ser materializadas. Cuando imaginamos creamos ideas sin importarnos si son buenas o no. Lo importante en esta fase es jugar, pasarlo bien y dejar volar la imaginación.



## Creatividad

*Proceso por el que se generan ideas nuevas y valiosas, que habitualmente producen soluciones originales.*

Los tres grandes sentidos del concepto: acto de inventar cualquier cosa nueva (ingenio), capacidad de encontrar soluciones originales, voluntad de modificar o transformar el mundo.

Es un proceso, capacidad, aptitud, disposición, comportamiento, conducta, actividad mental, condiciones previas, decisión, actitud... que genera ideas, productos, resultados, creaciones, producciones, realizaciones, obras, seres, modelos, experiencias, soluciones, respuestas, alternativas... con dos características fundamentales: la novedad y el valor.



## Innovación

*Innovación es el resultado de producir, asimilar y explotar una novedad, en las esferas económica, social y cultural, de forma que aporte soluciones inéditas a los problemas y permita así responder a las necesidades de las personas y de la sociedad.*



Percepción,  
creatividad,  
imaginación,  
innovación.



## Análisis comarcal.

¿De dónde podemos  
extraer ideas creativas?



*\*Los conceptos y las técnicas para la generación de nuevas ideas en la comarca Miajadas-Trujillo, orientadas hacia el emprendimiento innovador mediante la creación de proyectos que contribuyan a su desarrollo, parten de y se aplican al **conocimiento de la realidad**, teniendo en cuenta tanto las potencialidades y los programas y recursos del territorio como ejemplos prácticos de iniciativas ya presentes en él.*

## ¿Por qué es importante el conocimiento de los recursos?

Como cualquier habilidad, la creatividad hay que ejercitarla.

En el contexto del proceso 'Emprendimiento y Desarrollo' se parte del conocimiento y el análisis de la realidad de la comarca, teniendo en cuenta las siguientes claves:

- ✓ El conocimiento de los recursos es generador de ideas.
- ✓ Las ideas pueden transformarse en oportunidades.
- ✓ Hay oportunidades que se convierten en iniciativas emprendedoras.
- ✓ El emprendimiento genera empleo y dinamismo social.
- ✓ El empleo y el dinamismo social promueve desarrollo.
- ✓ El desarrollo mantiene vivos nuestros pueblos.



Análisis comarcal.  
¿De dónde podemos extraer ideas creativas?



Cumplir con este propósito requiere la elaboración de contenidos y materiales que permiten el conocimiento y la divulgación:

- De los valores y recursos de naturaleza, patrimonio y cultura de la comarca y de su potencial socioeconómico:
  - **Recursos económicos:**
    - Agricultura y ganadería.
    - Industria.
    - Servicios.
  - **Recursos patrimoniales:**
    - Patrimonio histórico-artístico.
    - Patrimonio cultural.
    - Patrimonio natural.
  - **Recursos humanos:**
    - Red comunitaria para el desarrollo territorial.
    - Grupo de Acción Local.
    - Resto de agentes que operan en la comarca.
- De las oportunidades patrimoniales y productivas, las condiciones de accesibilidad y receptividad, los retos y las necesidades prioritarias del territorio.
- Del horizonte de la comarca Miajadas-Trujillo en relación con el cumplimiento de los ODS, la economía verde y circular, la especialización inteligente y la lucha contra la despoblación, entre otros marcos estratégicos supracomarciales.

## Análisis comarcal según el Plan de Acción Territorial

[en permanente actualización].

La comarca Miajadas-Trujillo se encuentra en el centro de Extremadura, en la provincia de Cáceres, ocupando un territorio de 2.176 km con una población de 30.848 habitantes (INE, 1 enero 2017) que se distribuyen en 19 municipios y 8 pedanías, lo que hace un total de 27 núcleos de población. Estos municipios son:

Abertura, Aldea del Obispo, Alcollarín, Campo Lugar, Conquista de la Sierra, Escorial, Garciaz, Herguijuela, Ibahernando, La Cumbre, Madrigalejo, Madroñera, Miajadas, Puerto de Santa Cruz, Robledillo de Trujillo, Santa Cruz de la Sierra, Torrecilla de la Tiesa, Trujillo, Villamesías, Zorita y Santa Marta de Magasca.

La comarca se encuentra vertebrada de Norte a Sur por la Autovía A-5 (Madrid-Lisboa), que constituye el eje principal de comunicaciones, dando accesibilidad por carretera a la misma y comunicando de forma directa a sus dos cabeceras comarcales, que dan nombre al territorio.

Existe un gran desequilibrio poblacional entre los municipios, con una estructura demográfica representada por una pirámide demográfica invertida, caracterizada por el alto envejecimiento y una muy baja natalidad. Además, la evolución de la población ha registrado continuas pérdidas demográficas desde 1996 y el crecimiento vegetativo es negativo.

En torno al 60% de la población se encuentra en Miajadas y Trujillo, que tienen un crecimiento demográfico positivo y son las responsables de contrarrestar el decrecimiento demográfico comarcal.

La economía de la comarca está centrada en el predominio de los cultivos de secano y la ganadería, excepto en el sur, en el que el regadío se encuentra como principal sistema agrario, con grandes producciones de tomate, arroz, girasol o maíz. En la zona de Miajadas hay que destacar el peso de las industrias agroalimentarias asociadas al regadío, como la transformación del tomate y el arroz, fundamentalmente. En Trujillo, la transformación de derivados del cerdo ocupa la gran industria agroalimentaria de la localidad.



Análisis comarcal.  
¿De dónde podemos  
extraer ideas creativas?

Del total de 10.171 personas afiliadas a la Seguridad Social, 3.465 (34%) se encontraban en Miajadas y 3.061 (30%) en Trujillo. Entre el resto de municipios destacan Madroñera (715, 7,03%), Zorita (394, 3,87%), Torrecillas de la Tiesa (387, 3,80%) y Campo Lugar (337, 3,31%).

El sector primario aún continúa siendo una de las principales fuentes de ingresos de las personas que habitan la comarca, con casi el 22% de ellas dedicadas a este sector, sobre todo en los municipios más pequeños, pero se observa que el sector servicios, con un 60% de ocupación, tiene mayor auge en las dos cabeceras de la comarca, ya que es en estos municipios, Miajadas y Trujillo, donde se asientan los principales servicios del territorio.

Son la industria y la construcción los sectores que ocupan unos porcentajes más bajos de afiliaciones, fundamentalmente el sector de la construcción, que ha descendido mucho en los últimos años debido a la crisis que lo asoló. Por su parte, es en el sector servicios en el que mayor aumento de afiliaciones se produce, pasando de un 48,08% a casi un 60,5% en la actualidad, habiendo crecido 12 puntos desde 2006.

Respecto a los datos de afiliación a Seguridad Social por sexo, el 57,89% de las personas afiliadas de la comarca son hombres. En algunos municipios, la diferencia porcentual es mayor con más de un 25% de diferencia entre las afiliaciones entre hombres y mujeres (Conquista de la Sierra, La Aldea del Obispo, Escorial, Garciaz o Zorita).

Respecto al número total de paradas y parados de la comarca en 2015 era de 3.887, de los cuales 2.143 son mujeres y 1.744 hombres. Se pasa de un 10,77% de tasa de paro en el año 2007 a un 19,95% en el año 2015, casi duplicando las cifras y manteniendo la línea de crecimiento de toda Extremadura.

Destacan la tasa de paro de los municipios de Alcollarín, Santa Cruz de la Sierra, Conquista de la Sierra, Madroñera y Villamesías, todos por encima del 25%. Los municipios más pequeños, como Madroñera, presentan unos valores más altos de desempleo, debido a que el sector de la construcción era el prioritario en el municipio. Por sectores económicos, el sector de servicios el que presenta mayores tasas de paro seguido por la construcción.



Análisis comarcal.  
¿De dónde podemos  
extraer ideas creativas?

## Qué observar.

Desafíos y objetivos de la EDLP 2014-2020 y del PAT.

<http://adicomt.com/inicio/>

En su Estrategia de Desarrollo Local Participativo (2014-2020) y su Plan de Acción Territorial (2018), la comarca Miajadas-Trujillo entiende la diversificación como el resultado de un proceso de reflexión colectiva, en el que se parte de la cantidad de recursos disponibles que puedan ayudar al desarrollo del territorio, a través de la optimización de esos recursos en procesos compartidos.

Para generar la deseada diversificación, la comarca busca en este periodo coordinar las distintas líneas de trabajo:

- Generar nuevos conocimientos, potenciando la creatividad y la innovación.
- Establecer líneas para retener y captar nuevos talentos en el territorio.
- Fomentar el emprendimiento con capital económico interior y exterior.

Son factores que marcan las acciones programadas los siguientes:

- Territorio.
- Administración y gobernanza.
- Agricultura, ganadería y productos agroalimentarios.
- Energía y Medio Ambiente.
- Industrias agroalimentarias.
- Industria general.
- Comercio y Servicios.
- Turismo.
- Patrimonio.
- Empleo y Formación.
- Juventud, Mujer y Población dependiente.
- Innovación y Nuevas Tecnologías.

A la hora de establecer y priorizar las actuaciones que deben incluirse en el Plan de Acción Territorial, se han estructurado las acciones en cuatro ejes estratégicos derivados de los objetivos estratégicos, transversales y operativos de la Estrategia de Desarrollo Local Participativo.

Los cuatro ejes estratégicos del Plan de Acción Territorial son los siguientes:

- Territorio.
- Innovación.
- Turismo.
- Agroindustria.



Análisis comarcal.  
¿De dónde podemos extraer ideas creativas?

## Cómo observar la realidad.

Focalización del Plan de Acción Territorial.

<https://www.dip-caceres.es/temas/desarrollo-sostenible/desarrollo-sostenible/retodemografico/diputaciondesarrolla/index.html>

La estrategia de desarrollo de ADICOMT prioriza para este territorio la diversificación con el fin de potenciar el mayor número de sectores y empresas de la comarca. Esta diversificación es focalizada con la creación del Corredor Ecocultural “Tierras de descubrimientos”, al amparo de la Ley de Conservación de la Naturaleza y Espacios Naturales de Extremadura.

El artículo 26 de la Ley 8/1998, de 26 de junio, de Conservación de la Naturaleza y Espacios Naturales de Extremadura, establece que podrán tener el reconocimiento como Corredores Eco-culturales (o Eco-itinerarios), entre otros, aquellos caminos o vías de comunicación que, de conformidad con su historia, tradición, zonas por las que transite u otras razones análogas que resalten sus fundamentales valores ambientales, permitan un uso no lesivo del territorio ni de las explotaciones agrarias.

El Corredor Ecocultural “Tierras de descubrimientos” es el eje principal sobre el que se vertebran los objetivos estratégicos del Plan. Las acciones propuestas y priorizadas dan respuesta a las necesidades y debilidades detectadas en el territorio, siendo una de las más importantes la falta de una imagen comarcal que cohesione este extenso territorio, donde abundan numerosos recursos aún por descubrir.



Análisis comarcal.  
¿De dónde podemos  
extraer ideas creativas?



## Escenarios de futuro en Extremadura y en la comarca Miajadas-Trujillo.



*\*Los conceptos y las técnicas para la generación de nuevas ideas en la comarca Miajadas-Trujillo, orientadas hacia el emprendimiento innovador mediante la creación de proyectos que contribuyan a su desarrollo, parten de y se aplican al conocimiento de la realidad, teniendo en cuenta tanto las **potencialidades** y los programas y recursos del territorio como ejemplos prácticos de iniciativas ya presentes en él.*

Para propiciar una visión ilusionante del territorio Miajadas-Trujillo (Extremadura), partimos del convencimiento de que no hay un solo futuro, sino varios..., y que es la propia ciudadanía y sus agentes, en campos como el educativo y el del desarrollo, quienes deben implicarse en la creación de nuevos escenarios de futuro, dentro del ámbito regional y provincial y en la propia comarca.

## Extremadura, escenarios y sostenibilidad.

Extremadura realizó hace tres lustros un ejercicio participativo de prospectiva recogido en “Escenarios de futuro 2020”, que no pretendía adivinar, sino sentar las bases para la creación de la realidad imaginada o soñada entonces.

Con esa misma intencionalidad, en 2018 fue aprobada por la Junta de Extremadura la “Estrategia de Economía Verde y Circular Extremadura 2030”, para impulsar la transición a la economía verde y circular de toda la sociedad extremeña, cuya referencia primordial es la relación de Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Organización de Naciones Unidas y sus propósitos:

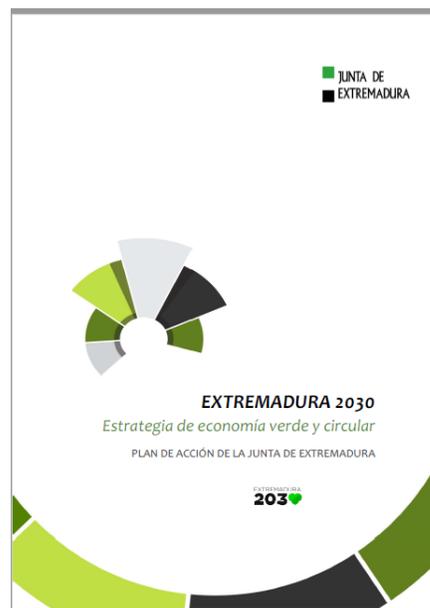
Propiciar una nueva educación, producir una nueva cultura basada en la sostenibilidad y la justicia social, generar una nueva economía asentada en el desarrollo verde, aprovechar nuevas oportunidades de empleo, crear servicios verdes, turismo verde, salud verde, industria verde..., y promover una agricultura verde, en la que el desarrollo del sector primario incida en el aprovechamiento del potencial ecológico y sea la base de una alimentación sana y saludable, capaz de integrar la tecnología punta en todas las fronteras del conocimiento.

# EXTREMADURA 2030



Escenarios de futuro en Extremadura y en la comarca Miajadas-Trujillo.

La tarjeta de presentación que introduce el **diagnóstico sobre la realidad de Extremadura** se presenta así en la Estrategia 2030:



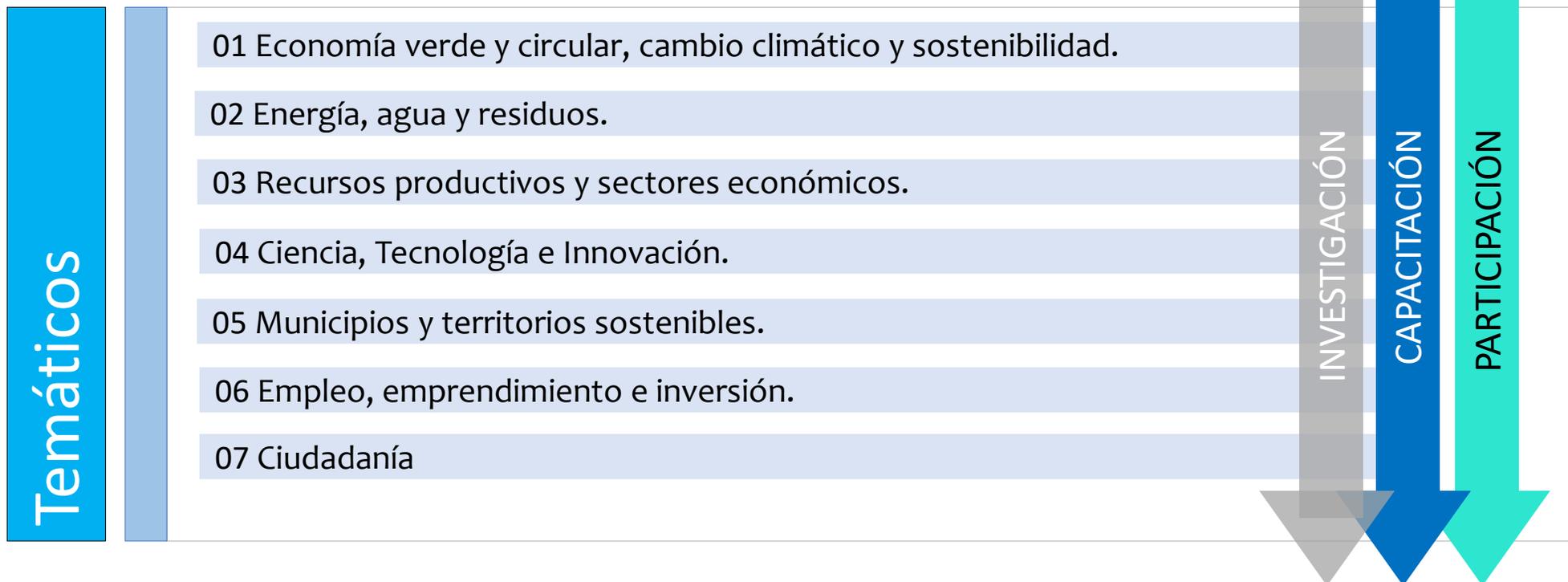
“Mientras la deforestación aumenta, Extremadura es la primera región de España en superficie arbolada y la cuarta del país en superficie forestal. Cuenta con 536 árboles por habitante y somos la cuarta región en superficie destinada a agricultura ecológica. Somos la capital mundial de la dehesa, referencia mundial de biodiversidad, y en nuestro territorio se encuentra la encina de mayor edad del planeta, la Terrona, con más de 700 años. Mientras en el mundo se buscan alternativas energéticas de manera urgente, Extremadura es la primera región del mundo que cubre la mayor parte de sus necesidades con energía procedente del sol (fotovoltaica y termosolar): el 65% del total demandado en el año 2015. Somos la segunda región productora nacional de energía termosolar y la tercera de fotovoltaica. Frente a la escasez mundial de agua, la tercera parte de toda el agua embalsada de España se encuentra en Extremadura, la región con más costa interior de agua dulce. Mientras el mundo experimenta una imparable pérdida de biodiversidad, Extremadura cuenta con espacios y especies de relevancia mundial, con más 30% del territorio protegido. Un parque nacional, parques naturales, reservas de la biosfera, geoparque, monumentos naturales, y la primera reserva mundial en especies como el buitre negro, el águila imperial, o la cigüeña negra. Somos la región con uno de los mejores puestos en calidad del aire y tenemos unos de los cielos con menor contaminación lumínica y donde se pueden observar las estrellas en condiciones excepcionales. Mientras en el mundo escasean alimentos de calidad, somos la primera región de España en producción de tomate, soja, frambuesa, cerezas, frutas de hueso, higos y ciruelas. También los primeros en producción de corcho, carbón vegetal o tabaco. Nuestro territorio es el primer criador en España de porcino en extensivo, primer productor de carne de cerdo ibérico, primer criador de ovino merino, de caprino, o de reses bravas. Somos la región con la apicultura más profesional de Europa, y la segunda con mayor número de colmenas de España. A todo ello hay que unir nuestras importantes marcas de alimentos excelentes, procedentes de nuestras trece denominaciones de origen e indicaciones geográficas protegidas.”



Los ejes temáticos de la Estrategia Extremadura 2030, en torno a los cuales se articulan 24 líneas estratégicas y sus actuaciones, son:

## Ejes temáticos

## Ejes transversales



Entre otras herramientas y planes útiles para la prospectiva, es preciso incorporar en este marco y desde distintos ámbitos territoriales las diferentes **estrategias que afrontan la despoblación**, imprescindibles para el desarrollo de nuestros pueblos y que en la actualidad se encuentran en fases de diseño o implementación.



## Comarca Miajadas-Trujillo, oportunidades y desarrollo.

En este contexto, la comarca Miajadas-Trujillo se abre a **oportunidades para el desarrollo** que resumimos a continuación:

- ✓ Sector primario y artesanía agroalimentaria.
- ✓ Oportunidades vinculadas a la agroecología.
- ✓ Turismo rural: alojamiento, restauración, actividades.
- ✓ Nuevas fórmulas de comercialización de productos locales.
- ✓ Uso de tecnologías para la prestación de servicios online.
- ✓ Propuestas ligadas a la salud y a la dependencia.

### Algunas propuestas para el desarrollo comarcal:

- Promoción: Proyección de una nueva imagen del territorio.
  - Calidad de productos en origen.
  - Territorio sostenible.
  - Ornitología, fotografía de naturaleza.
  - Patrimonio, corredores ecoculturales, Trujillo de eventos...
- Formación: ADICOMT e-Forma.
  - Tecnologías, redes sociales y desarrollo rural.
  - Formación en sectores emergentes.
  - Formación en comercialización, innovación y competitividad.
- Apoyo: Apuesta por tu empresa.
  - Nuevas formas de asistencia a la empresa rural.
  - Localización de sectores emergentes locales.





**Cómo se elige  
y madura una idea:**  
técnicas creativas  
para enfoques novedosos.



*\*Los conceptos y las **técnicas para la generación de nuevas ideas** en la comarca Miajadas-Trujillo, orientadas hacia el emprendimiento innovador mediante la creación de proyectos que contribuyan a su desarrollo, parten de y se aplican al conocimiento de la realidad, teniendo en cuenta tanto las potencialidades y los programas y recursos del territorio como ejemplos prácticos de iniciativas ya presentes en él.*

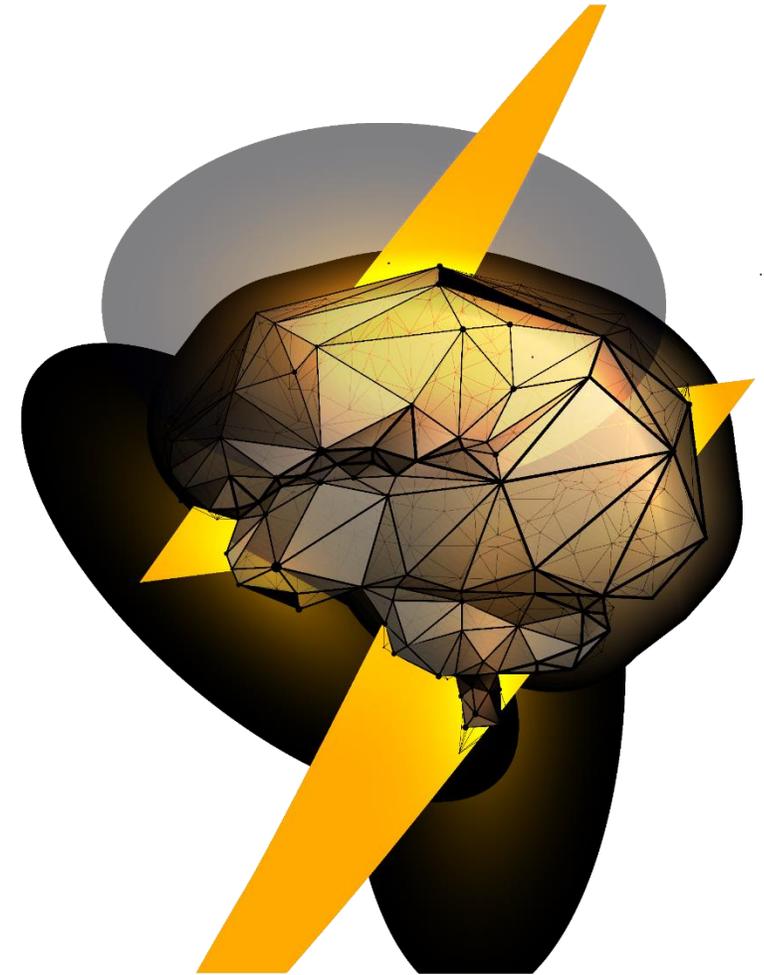
## Definición de herramienta creativa.

Una herramienta creativa es un ejercicio o mecanismo que se emplea para alcanzar un fin. Una herramienta puede servir para generar opciones como una ayuda para divergir y puede ayudar a realizar selecciones para convergir.

Las técnicas creativas que utilicemos serán útiles, teniendo como referencia el proceso creativo grupal o individual que desarrollemos. Y podemos utilizar herramientas y técnicas divergentes y convergentes que nos lleven al pensamiento novedoso.

## Algunas herramientas para desarrollar la creatividad.

- *Suspender las reglas*: si se desea que la gente sea realmente creativa hay que fomentar la comunicación y ver que los errores y la singularidad son oportunidades.
- *Estimular el pensar diferente y reunirse con ideas diferentes*: una organización llena de “clones” nunca aumentará la producción. Ayuda reunirse para hacer actividades de tormenta de ideas y de libre asociación.
- *Utilizar medios visuales*: dibujar, visualizar, observar, diseñar...
- *Usar la experiencia*: mantener ojos y oídos abiertos todo el tiempo, nunca se sabe cuándo podrá adaptarse alguna de estas experiencias para lo actual.
- *Jugar*: el juego ayuda a las personas a lidiar con la incertidumbre. Los juegos pueden ser físicos, mentales, de suerte o habilidades, siempre y cuando animen a las personas a arriesgarse, innovar y crecer.



Cómo se elige  
y madura una idea:  
técnicas creativas  
para enfoques novedosos.

## Modelos de procesos creativos y selección de técnicas creativas.

Se incluye a continuación dos modelos de procesos creativos, con referencias teóricas y prácticas.

<b>PROCESO CREATIVIDAD</b> <small>Darwin &amp; Coefficient Management inc.</small>	<b>Guías para la divergencia:</b> Suspender el juicio Inclinar por la cantidad Buscar ideas inusuales Buscar combinaciones Escribir todo	<b>REGLAS</b>	<b>Guías para la convergencia:</b> Mejorar las ideas Utilizar juicios afirmativos Ser deliberado Considerar lo novedoso Comparar con los objetivos
<b>GENERAR IDEAS</b>	<b>PLANIFICAR LA ACCIÓN</b>		
GENERAR IDEAS	SELECCIONAR Y FORTALECER SOLUCIONES	DESARROLLAR UN PLAN DE ACCIÓN	
<p><b>OBJETIVO:</b> Conseguir muchas, nuevas y variadas ideas para aportar al reto, solución, problema.</p> <p><b>DIVERGENCIA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estira la mente para generar tantas ideas/opciones como sea posible para aportar al reto, solución, problema.</li> <li>- Utilizar variedad de técnicas entre las siguientes:                             <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tormenta de ideas:</b> a paso rápido, permite construir sobre las ideas.</li> <li><b>Tormenta de ideas por escrito:</b> una tormenta de ideas más silenciosa.</li> <li><b>Conexiones forzadas:</b> para estirarse, para proveer nuevas perspectivas.</li> <li><b>SCAMPER:</b> o cómo Substituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos. Eliminar, Reordenar, Revertir.</li> <li><b>Analogías:</b> poner las metáforas y la mitología a trabajar por nosotros.</li> <li><b>Inversión:</b> ¿qué aprenderíamos si resolviéramos lo puesto?</li> <li><b>Perspectiva de la persona forastera:</b> ¿qué ideas sugiere?</li> <li><b>Caja de ideas:</b> utilizar una matriz para obtener ideas salvajes e inusuales.</li> <li><b>Excursiones/visualización:</b> dejar que la imaginación haga su trabajo.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>CONVERGENCIA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seleccionar entre todas las ideas, las que parezcan más tentadoras, intrigantes y/o prometedoras.</li> <li>- Leer todas las ideas antes de votar. Replantear alguna si es necesario.</li> <li>- Utilizar la técnica del <b>Resaltado</b> y si es necesario hacer una 2ª iteración.</li> <li>- Si tenemos todavía muchas ideas (menos de 20), utilizar la técnica <b>revolver las cartas</b> para reducir nº y priorizar.</li> </ul> <p><b>RESULTADO:</b> Un nº de ideas/opciones que necesitan mayor selección, análisis y refinamiento en el siguiente Paso: Planificación de la Acción.</p>	<p><b>OBJETIVO:</b> Reducir las opciones a un grupo manejable y transformar las ideas interesantes en soluciones trabajables.</p> <p><b>SELECCIONAR:</b> verificar que todas las opciones pueden ser realmente comparadas -justamente-</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si se mantuvo un nº limitado de ideas que se complementan entre sí más de lo que compiten entre sí, pasar a FORTALECER.</li> <li>- Si todavía tenemos un buen número de ideas en -competencia- reducir la lista entre 5 y 7 utilizando la técnica de <b>revolver las cartas</b>.</li> <li>- Si tenemos pocas ideas (&lt; de 4) o si el tema es relativamente simple, utilice el <b>PPPS</b> o el <b>Targeting</b> para refinar la elección.</li> <li>- Si el tema es complejo o el nº de ideas es aún importante (&gt; de 4), utilizar una <b>Matriz de evaluación</b> con criterios o incluso una <b>Matriz de comparación por parejas</b> para refinar más la elección.</li> <li>- No vacilar en continuar o replantear algunas ideas.</li> <li>- Finalizar la selección y consolidar el resultado con <b>lo que me veo haciendo es</b> _____.</li> </ul> <p><b>FORTALECER:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si no hubo que realizar la fase de Seleccionar, utilizar la técnica <b>PPPS</b> para pulir/fortalecer la ideas.</li> <li>- Utilizando el <b>PPPS</b>, asegurarse de listar todas las preocupaciones y luego continuar y hacer una tormenta de ideas con tantas opciones como sea posible para superar la mayoría (si no todas) de estas preocupaciones.</li> <li>- Si se utiliza una matriz de evaluación, al final, operando sobre las soluciones elegidas, generar otras ideas para reforzar los puntos en los cuáles la matriz ha evidenciado debilidades.</li> </ul> <p><b>RESULTADO:</b> Una o más soluciones prometedoras que han sido evaluadas y desarrolladas y que pueden ser implementadas, planteadas como: <b>Lo que me veo haciendo AHORA es</b> _____.</p>	<p><b>OBJETIVO:</b> Promover la implementación exitosa de las soluciones más prometedoras a través de un plan de acción completo.</p> <p><b>DIVERGENCIA:</b> Encontrar las diversas fuentes de asistencia y resistencia para las soluciones con la técnica "5w's and H".</p> <p><b>¿Quién?</b> (¿quién debe estar involucrado/informado? ¿quién puede ayudar? ¿quién puede limitar la efectividad? ¿Y el éxito?)</p> <p><b>¿Qué?</b> (¿qué puede ayudar? ¿qué podría impedir/detener el progreso?)</p> <p><b>¿Dónde?</b> (¿dónde es mejor? ¿problemático? ¿inapropiado?)</p> <p><b>¿Por qué?</b> (¿por qué avanza? ¿cómo evitar las acciones negativas?)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer tormentas de ideas para superar los factores de resistencia y para obtener fuentes de asistencia.</li> <li>- Generar pasos de acción (potencial: actividades, comportamientos y operaciones para transformar las soluciones en realidad).</li> </ul> <p><b>CONVERGENCIA:</b> Seleccionar los pasos de acción y secuenciarlos en acciones a corto, medio y largo plazo.</p> <p><b>Plan para la implementación:</b></p> <p><b>¿Qué hacer</b> (qué acciones? <b>¿Quién</b> hará qué? <b>¿Para cuándo?</b> <b>¿Cómo?</b> (¿utilizando qué herramientas/medios/procesos?) <b>¿Con quién?</b> (involucrando qué fuente de asistencia? <b>¿Cómo revisar el proceso?</b></p> <p><b>RESULTADO:</b> Un plan detallado para implementar efectivamente sus soluciones y administrar la transformación del contexto.</p>	



Cómo se elige y madura una idea: técnicas creativas para enfoques novedosos.





## [ANEXO 1]

### DESCRIPCIÓN DE TÉCNICAS CREATIVAS



Cómo se elige  
y madura una idea:  
técnicas creativas  
para enfoques novedosos.

#### Analogías

Consiste en resolver un problema mediante un rodeo: en vez de atacarlo de frente se compara ese problema o situación con otra cosa. William Gordon, creador de la Sinéctica (método creativo basado en el uso de las analogías) insistía en que “se trata de poner en paralelo mediante este mecanismo unos hechos, unos conocimientos o unas disciplinas distintas”.

#### Biónica

Ricardo Marín, doctor en Educación y uno de los más profundos investigadores de la creatividad en España, afirma en el libro “Manual de la Creatividad” que la biónica es un procedimiento utilizado en el campo tecnológico para descubrir nuevos aparatos inspirándose en los seres de la naturaleza y, por lo común, en los seres vivos. La botánica y la zoología son las dos principales fuentes de inspiración para la biónica.

#### Brainstorming o Lluvia de Ideas

El Brainstorming, también llamado torbellino de ideas, tormenta de ideas, remolí de cervells, lluvia de ideas... es una técnica eminentemente grupal para la generación de ideas. Es la técnica para generar ideas más conocida. Fue desarrollada por Alex Osborn (especialista en creatividad y publicidad) en los años 30 y publicada en 1963 en el libro “Applied Imagination”.

#### Brainwriting

Es una variante del Brainstorming o Lluvia de ideas que se realiza por escrito. Se produce una cantidad sorprendente de ideas. Es útil para las personas con dificultades para hablar en público. Combina la generación de ideas individual con la grupal. Se puede hacer a distancia (correo electrónico, etc.).

También sirve cuando el grupo está muy cohibido por la presencia de personas con diferentes niveles jerárquicos o de personas con una actitud que dificulta la participación. Es una variante amena para equipos que realizan Brainstorming o Lluvia de ideas convencional de manera regular.

#### Conexiones morfológicas forzadas

Es una propuesta de Koberg y Bagnall que en realidad es la suma de los principios básicos de dos técnicas: el “Listado de Atributos” creado por R. P. Crawford y las “Relaciones Forzadas” de Charles S. Whiting. Es muy potente porque en una primera fase facilita que surjan ideas sobre aspectos que no habíamos tenido en cuenta y en la segunda provoca analogías muy inspiradoras.

#### DO IT

Es una técnica desarrollada por Roger Olsen. Do It, traducido “hágalo” se basa en los siguientes conceptos: Definir. Abierto. Identificar. Transformar. Esto viene a significar la necesidad de definir problemas, abrirse a muchas soluciones posibles, identificar la mejor solución y luego transformarlo en acción con eficacia.

## El arte de preguntar

Alex Osborn, experto en creatividad y creador del *Brainstorming*, afirmaba que “*la pregunta es la más creativa de las conductas humanas* “. Osborn desarrolló una serie de preguntas para el Brainstorming que se usan para formular en el problema todos los enfoques que sean posibles y, así, abrir la perspectiva que tenemos del problema. También son útiles para la percepción de nuevos usos, aplicaciones o posibilidades de un producto o un servicio.

### *Lista de control de preguntas:*

¿Cuándo? ¿Qué clase de? ¿Con qué? ¿Por qué? ¿Cuáles? ¿En qué?  
¿Qué? ¿Para cuál? ¿Acerca de qué? ¿Por medio de qué? ¿Con quién? ¿De qué?  
¿Qué clase de? ¿De dónde? ¿Hacia dónde? ¿Para qué? ¿Por qué causa? ¿Por cuánto tiempo? ¿A quién? ¿De quién? ¿Más? ¿Para quién? ¿Cómo? ¿Más a menudo? ¿Quién? ¿En qué medida? ¿Menos? ¿Todos? ¿Cuánto? ¿No todos? ¿A qué distancia? ¿Para qué? ¿Importante? ¿Dónde? ¿De dónde? ¿Otra vez? ¿En qué otro lugar? ¿Más difícil? ¿Cuántas veces?

## El catálogo

El catálogo es una técnica de creatividad tanto individual como grupal que contrasta pares de palabras, objetos e ideas. Cada palabra funciona en nuestro cerebro como un estímulo para generar nuevas conexiones neuronales y con ello dar nuevas ideas para resolver un objetivo creativo determinado.

## Galería de famosos (Hall of Fame)

Técnica creada por Michael Michalko extraída de su libro Thinkertoys. Consiste en extraer ideas partiendo de un objetivo creativo o foco a partir de citas de personas famosas y grandes mentes de la historia (tanto de verdad como de ficción).

En realidad, es una variante de *Relaciones forzadas o palabra al azar*, pero utilizando frases célebres en vez de palabras. Ayuda a descubrir nuevas perspectivas y a generar ideas partiendo de un objetivo creativo o foco.

## Ideart

Es una técnica de generación de ideas (dentro del ámbito del pensamiento provocativo) que utiliza estímulos visuales, habitualmente pinturas. Fue creada en el año 2000 por *Franc Ponti*. Ante un determinado foco creativo, se escoge de manera intuitiva una lámina que pueda generar analogías y asociaciones. En primer lugar (tanto si la técnica se utiliza de forma individual como en equipo) se trata de describir la lámina y “jugar” con los conceptos que de ella puedan derivarse (construir historias, detectar aspectos ocultos, fabular, hacer comparaciones, etc.). Posteriormente, y como paso fundamental en la técnica, se tratará de “forzar” conexiones entre el foco creativo y la lámina. En ese momento juega un papel muy importante la capacidad analógica de las personas usuarias de la técnica, quienes deberán utilizar frases y movimientos creativos del tipo: Esto se parece a nuestro problema en que... Este aspecto de la lámina o dibujo está relacionado con... ¿Y si hiciéramos como...? Nuestro nuevo producto es como... porque...

## Identificación o empatía

Consiste en ponerse en el lugar de otro ser. Ayuda a obtener otra percepción, otro punto de vista sobre un asunto. Tras la definición del objetivo creativo y de haber generado nuevas ideas buscamos una nueva percepción que abra caminos diferentes. Elijo una persona, personaje, animal, vegetal, objeto, elemento... que esté o no relacionado con el objetivo creativo o campo sobre el que trabajo.

## La flor de loto (técnica MY)

Es una **técnica de creatividad** que consiste en ir deduciendo ideas o temas de uno inicial situado en el centro. Las ideas surgen a partir del centro, como los pétalos de una flor. El autor es Yasuo Matsumura, presidente de Clover Management Research. La técnica se llama a veces MY por las iniciales en japonés.

Se inicia con una matriz (flor)

Se escribe en el centro el tema inicial (u objetivo creativo)

Se escriben en los pétalos que lo rodean las ideas relacionadas.

## Listado de atributos

Es una técnica creada por R.P. Crawford, ideal para la generación de nuevos productos. También puede ser usada en la mejora de servicios o utilidades de productos ya existentes. Para que esta técnica dé resultados, primero se debe realizar un listado de las características o de los atributos del producto o servicio que se quiere mejorar para, posteriormente, explorar nuevas vías que permitan cambiar la función o mejorar cada uno de esos atributos.

## Mapas mentales

Es una técnica popularizada por *Tony Buzan*, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation. La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante.

El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro. Es una técnica de usos múltiples. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. En la exploración del problema es recomendable su uso para tener distintas perspectivas del mismo.

*Para su elaboración se siguen los siguientes pasos:*

Se toma una hoja de papel, grande o pequeña, según sea un mapa grupal o individual.

El problema o asunto más importante se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja.

Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.

De esos temas parten imágenes o palabras claves que trazamos sobre líneas abiertas, sin pensar, de forma automática pero clara.

Las ramificaciones forman una estructura nodal.

Los mapas mentales se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes, códigos y dimensiones que les añaden interés, belleza e individualidad.



Cómo se elige  
y madura una idea:  
técnicas creativas  
para enfoques novedosos.

## Método 635

Ideada por Warfield, parece más sencilla y fácil de controlar que el [Brainstorming](#), siendo al mismo tiempo igualmente eficaz y mucho menos espectacular.

Seis personas se reúnen alrededor de una mesa para generar ideas relativas a un tema previamente planteado. Se da a cada una de ellas una hoja en blanco.

Tres ideas, son las que tendrá que escribir cada participante en su hoja, de manera concisa y breve ya que sólo dispone de cinco minutos para escribirlas; una vez transcurridos, cada cual pasará su hoja al compañero o compañera de al lado y se repetirá el proceso de escribir tres nuevas ideas en otros cinco minutos, después de haber leído las ideas de los participantes anteriores, que servirán a su vez como fuente de nueva inspiración. Al completar el ciclo de seis intervenciones de cinco minutos, en el que se habrán hecho circular todas las hojas, ordenadamente y una sola vez para cada participante, se podrá disponer de dieciocho ideas en cada hoja, lo que puede suponer ciento ocho ideas en sólo media hora.

## Microdibujos

Técnica de creatividad propuesta por Kepa Landa que consiste en la generación e interpretación de imágenes basadas en la actividad del subconsciente, la aplicación de la aleatoriedad y la estadística. Esta técnica se basa en la estrategia de los insectos que mediante un gran número de intentos logran alcanzar lugares insospechados, estando en un estado mental de predisposición hacia una idea. Este proceso pretende dejar de lado el pensamiento racional mediante la velocidad y abrir un camino al pensamiento intuitivo. Aplicando esta técnica en una hoja A4 con una matriz de 7x10 puntos como guía podemos obtener unos 70 garabatos en unos 4 minutos. En un aula de 20 alumnos y alumnas podríamos tener unos 1.400 garabatos.

## Mitodología

MITODOLOGÍA (Mitología + Metodología) es una dramatización, desarrollada por Paulo Benetti, con el uso de papeles de los mitos. Su objetivo es enseñar el proceso creativo de forma muy sencilla, en el cual sus participantes tengan la oportunidad de aprender trabajando en el propio proceso.

Las personas participantes son invitadas a desarrollar los papeles (roles) de los mitos durante una dramatización. Una de la persona es invitada para ser el Cliente, aquel que tiene un problema, un deseo, un sueño para realizar. Durante la dramatización, hecha en un Oráculo, los Sacerdotes, Minerva y Circe, colaboran en el proceso de generación de ideas, en el que también participan las Sirenas. Después, el Rey Midas y Minerva contribuyen en la selección de la mejor idea. Finalmente, Hércules ayuda al Cliente a preparar un plan de aceptación de la idea elegida. Después de la dramatización, los participantes, con la orientación del Facilitador, debaten las metáforas empleadas: todos comprenden cómo es de fácil el proceso creativo y cómo es posible aplicarlo en cualquier ámbito de la organización o de la vida personal.

## Relaciones forzadas (palabra al azar)

Método creativo desarrollado por Charles S. Whiting en 1958. Su utilidad nace de un principio: *combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación*. De ahí pueden surgir ideas originales. Es muy útil para generar ideas que complementan al [Brainstorming](#) cuando ya parece que el proceso se estanca. Es una técnica muy común y a la que se refieren multitud de autores con diferentes nombres y variantes (por ejemplo, [Edward de Bono](#) lo llama “La aportación del azar”).

1- Tenemos un objetivo: Nuevas actividades para una casa de juventud.

2- Se recuerdan los principios de la generación de ideas:

Toda crítica está prohibida

Toda idea es bienvenida

Tantas ideas como sea posible

El desarrollo y asociación de las ideas es deseable

3- Selección de un objeto o imagen

¡Muy importante! Ha de ser elegida totalmente al azar.

## SCAMPER

En realidad, es una mezcla de varias técnicas. Es una lista de preguntas que estimulan la generación de ideas. **Alex Osborn**, el creador del **Brainstorming**, estableció las primeras. Más tarde fueron dispuestas por Bob Eberle en este mnemotécnico:

S: ¿Sustituir? C: ¿Combinar? A: ¿Adaptar? M: ¿Modificar? P: ¿Utilizarlo para otros usos? E: ¿Eliminar o reducir al mínimo? R: ¿Reordenar? = ¿Invertir?

Puede ser utilizada junto a otras técnicas en el proceso divergente de la generación de ideas.

## 4X4X4

Es una técnica grupal. El grupo produce ideas, primero individualmente y posteriormente en grupo. En esta técnica se entrelaza el proceso de generación de ideas y el de evaluación. Por lo tanto, en caso de que queramos utilizar además otras técnicas de generación de ideas, esta ha de aplicarse en último lugar. Sus objetivos son: Producción cuantitativa de ideas. Incremento de la cohesión y la comunicación en el grupo. Selección cualitativa de las ideas.



Cómo se elige  
y madura una idea:  
técnicas creativas  
para enfoques novedosos.

## [ANEXO 2]

### BIBLIOGRAFÍA COMENTADA

### PARA SABER MÁS SOBRE CREATIVIDAD

Leyenda:

⌘(0000)	▶	Año de publicación del original en el idioma correspondiente.
📖	▶	Expone aspectos teóricos, investigaciones, reflexiones o fundamentos de la creatividad.
💡	▶	Incluye abundantes técnicas de creatividad (generar ideas, pensamiento lateral...).
♣️	▶	Incluye abundantes actividades, ejercicios, juegos o ejemplos sobre creatividad.
🌐	▶	Ofrece especialmente una visión general sobre la creatividad.
👤	▶	Dirigido a todo tipo de público, de carácter divulgativo, quizá poca profundidad técnica.
👁️	▶	Particularmente interesante.
👉	▶	Recomendado especialmente.



Cómo se elige y madura una idea: técnicas creativas para enfoques novedosos.

- BACUS, Anne y ROMAIN, Christian (1994): **Creatividad. Cómo desarrollarla**. Barcelona, Iberia. {Divulgativo, dirigido a todo tipo de público. Si no se busca mucha profundidad técnica, ofrece una visión básica pero amplia sobre la creatividad salpicada de actividades para ejercitarla.} ⌘(1992) ♣️ 🌐 👤
- BLACKMORE, Susan (2000): **La máquina de los memes**. Barcelona, Paidós. {Un meme es un elemento de una cultura que se transmite por medios no genéticos, especialmente por imitación. El meme sería a la diversidad mental y cultural lo que el gen a la diversidad biológica. La metemática se enmarca, al igual que la genética, en la teoría de la evolución. Desde esa perspectiva se abre una llamativa forma de contemplar el mundo. Es interesante (más desde lo técnico que desde lo práctico), aunque algunas conclusiones de la autora pueden ser discutibles. No tiene relación directa con la creatividad.} ⌘(1999) 📖
- BODEN, Margaret A. (1994): **La mente creativa. Mitos y mecanismos**. Barcelona, Gedisa. {Se basa en la psicología computacional, utiliza aspectos relacionados con la inteligencia artificial para comprender y desmitificar la creatividad.} ⌘(1991) 📖 👁️
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (1998): **Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención**. Barcelona, Paidós Ibérica. {Trabaja desde el modelo de sistemas, el triángulo: individuo – campo – ámbito. Relaciona la creatividad con su concepto de el “fluir” (que expone con mayor profundidad en “Fluir (Flow). Una psicología de la felicidad.”, de 1990, publicado por Kairós en 1996). Parte de un estudio realizado a 91 “individuos excepcionales”, personas creadoras cuya obra ha contribuido a modificar un campo concreto. Expone sobre temas como la personalidad creativa, el proceso creativo y los entornos creativos. También aborda el desarrollo de la creatividad personal pero menos el educativo.} ⌘(1996) 📖 👁️ 👉
- DE BONO, Edward (1988): **Seis sombreros para pensar**. Barcelona, Granica. {Expone un método de trabajo basado en seis tipos de pensamiento que relaciona con sombreros de distintos colores. Muy útil y práctico para el trabajo en equipo y coordinación-dinamización de equipos. También se encuentra de forma resumida en “El pensamiento creativo”.} ⌘(1986) ♣️
- DE BONO, Edward (1994): **El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas**. Barcelona, Paidós Ibérica. {Es muy completo, aúna fundamentos y técnicas. Es el más aconsejable de este autor puesto que integra y actualiza gran parte de su extensa bibliografía en torno a la creatividad (incluido su libro: “El pensamiento lateral. Manual de creatividad” de 1970 o 1986 en España con la misma editorial). Tras un amplio encuadre sobre la naturaleza de la creatividad, profundiza de forma muy detallada en las técnicas de pensamiento lateral y su aplicación. Enfoque excesivamente reducido a lo cognitivo. Muchos de los ejemplos proceden del mundo de la empresa.} ⌘(1992) 📖 💡 🌐 👁️ 👉

- EPSTEIN, Robert (2002): **El gran libro de los juegos de creatividad**. Madrid, Oniro.  
{Muy útil para el trabajo explícito sobre creatividad, tanto para la formación como la educación. No son técnicas de generación de ideas sino actividades para comprender la creatividad y algunas vías para su desarrollo. Se basa en cuatro grandes líneas de trabajo: Captura (preservar las nuevas ideas), reto (buscar retos y gestionar el fracaso), ampliación (de técnicas y conocimientos) y entorno (cambiar el entorno físico y social). Muchos juegos muy bien organizados en función del objetivo.}  
♠(2000) ♣ ♣
- GARDNER, Howard (1995): **Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad**. Barcelona, Paidós.  
{El creador de las “inteligencias múltiples”, trabaja la creatividad desde el estudio de siete “genios/as” de la historia de la humanidad. Por lo tanto, profundiza menos en la creatividad en el campo más cotidiano o educativo. Expone la regla de los diez años, el pacto faustiano y el apoyo cognitivo y afectivo que recibe la persona creadora en el momento del avance. Otros títulos interesantes del autor son: “Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica.” (1995), “La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI” (2001) y “La mente no escolarizada” (1993), todos ellos en Paidós.}  
♠(1993) ♣
- GARDNER, Howard; CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly y DAMON, William (2002): **Buen trabajo. Cuando ética y excelencia convergen**. Barcelona, Paidós.  
{Estos tres grandes autores se unen para defender que un buen trabajo ha de aunar la pericia técnica con la integridad personal y la responsabilidad social. Utilizan el campo de la genética y el periodismo para ejemplificar las dificultades de mantener unos criterios éticos en una época controlada implacablemente por el mercado. No está enfocado a aspectos prácticos ni educativos, ni tiene especial relación con la creatividad.}  
♠(2001) ♣
- HAUSNER, Lee y SCHLOSBERG, Jeremy. (2000): **Enseña a tu hijo a ser creativo**. Barcelona, Oniro.  
{Está dirigido a padres y madres, pero los juegos pueden utilizarse en otros ámbitos. De carácter divulgativo y lenguaje asequible. Presenta principalmente juegos y actividades para realizar con niños y niñas. Están organizados por edades (3-4, 4-5, 5-7, y 7 años en adelante) según cuatro bloques (juegos de imaginación; dibujo, manualidades y proyectos; cuentos, representaciones y fantasía; experiencias creativas).}  
♠(1998) ♣ ♣
- HOGARTH, Robin M. (2002): **Educación de la Intuición. El desarrollo del sexto sentido**. Barcelona, Paidós.  
{Muy interesante reflexión sobre la intuición que define como pensamientos que se alcanzan con poco esfuerzo aparente y normalmente sin una conciencia deliberada, que implican poca o ninguna deliberación consciente. Diferencia el sistema tácito (no consciente, automático) del deliberado (atención, consciente). Reflexiona sobre cómo se adquieren las intuiciones y cómo aprendemos de la experiencia, propone un esquema para comprender la intuición con pistas para su educación.}  
♠(2001) ♣ ♣
- MARINA, José Antonio (1993): **Teoría de la inteligencia creadora**. Barcelona, Anagrama.  
{Interesante como reflexión filosófica. Redactado con un personal estilo literario que une a un gran rigor técnico. Estudia en profundidad el proceso de creación. Puede observarse como la segunda parte de una trilogía que completan los títulos: “Elogio y refutación del ingenio” (1992) y “Ética para náufragos” (1995), todos con Anagrama.}  
♠(1993) ♣
- MARÍN IBÁÑEZ, Ricardo y TORRE, Saturnino de la (Dirs.) (1991): **Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas**. Barcelona, Vicens Vives.  
{Dos de los autores españoles más representativos coordinan un amplio trabajo sobre modelos explicativos y aplicativos de la creatividad, creativa, técnicas de estimulación creativa y su adaptación al currículum escolar. Añaden una relación de recursos de estimulación creativa interesante desde el punto de vista teórico. Otras obras de R. Marín son: “La creatividad: diagnóstico, evaluación e investigación” (1995) Madrid, UNED y “La creatividad” (1980) Barcelona, CEAC; De Marín con López-Barajas, E. y Martín, M.T. “Creatividad polivalente. Actas y congresos” (1998) Madrid, UNED. Más reciente de S. de la Torre: “Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica” (2003) Barcelona, Octaedro.}  
♠(1991) ♣ ♣
- MASLOW, Abraham H. (1982): **La personalidad creadora**. Barcelona, Kairós.  
{Es una obra póstuma que recopila varios artículos del creador de la psicología humanista (y de la “pirámide de necesidades”). En uno de esos artículos ofrece su visión de la actitud creativa, un enfoque holista de la creatividad y los bloqueos emocionales de la creatividad, tomando como base a las personas que él llama autorrealizadoras.}  
♠(1971) ♣
- MICHALKO, Michael (2001): **Thinker toys. Cómo desarrollar la creatividad en la empresa**. Barcelona, Gestión 2000.  
{Aunque dirigida al mundo de la empresa, ofrece muchas técnicas para generar ideas, actividades y ejemplos que podremos trasladar a otros ámbitos. Resulta muy ameno y práctico. Por utilizar un lenguaje divulgativo puede caer en algunas imprecisiones técnicas. Divide los thinkertoys, o técnicas para generar ideas, en lineales (manipular la información para generar nuevas ideas) e intuitivas (encontrar ideas utilizando la intuición y e imaginación).}  
♠(1991) ♣ ♣ ♣
- RODARI, Gianni (1996): **Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias**. Barcelona, Ediciones Del Bronce.  
{Propone ininidad de estimulantes métodos (como el “binomio fantástico”) de inventar historias para la infancia y de ayudar a las niñas y niños a inventar por sí solos/as sus propias historias.}  
♠(1973) ♣ ♣ ♣



Cómo se elige  
y madura una idea:  
técnicas creativas  
para enfoques novedosos.

- ROMO, Manuela (1997): **Psicología de la creatividad**. Barcelona, Paidós Ibérica.  
{Un resumen muy completo de las principales aportaciones de los distintos autores/as en creatividad. Es muy adecuado si deseamos obtener una visión general y amplia del tema.}  
📖 (1997) 🌐 🗺️
- STERNBERG, Robert J. y LUBART, Todd I. (1997): **La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas**. Barcelona, Paidós Ibérica.  
{Utiliza las inversiones financieras como metáfora para explicar la creatividad. Explora el papel que tienen distintos recursos en la creatividad: la inteligencia (basándose en la teoría triárquica de Sternberg que establece tres partes de la inteligencia, sintética, analítica y práctica), el conocimiento, los estilos de pensamiento, la personalidad, la motivación y el entorno. Resume lo anterior y cierra el libro con un capítulo sobre el espíritu creativo.}  
📖 (1995) 🌐 🗺️
- LAMATA COTANDA, Rafael (2005): **La actitud creativa. Ejercicios para trabajar en grupo la creatividad**. Barcelona, Narcea.  
Las actividades las distribuye en cinco bloques (puertas de entrada: el material base de las ideas; puertas esenciales: los procesos de generación de ideas; puertas de la expresión: los procesos de materialización de ideas; una puerta de aplicación: como ejemplo; Puertas de salida: los procesos de valoración de ideas). Aplicable a jóvenes y adultos. Muy práctico y basado en la experiencia.
- **www.neuronilla.com**  
{Está promovida desde la Fundación Opera Prima y es una referencia importante en creatividad. Podemos encontrar técnicas para generar ideas, artículos sobre creatividad, noticias, espacios de participación y sobre todo conectarnos con otras personas interesadas en la creatividad.}  
🗺️ 🗺️ 🗺️



Cómo se elige  
y madura una idea:  
técnicas creativas  
para enfoques novedosos.



**Pautas de  
aplicación y uso:  
alumnado, profesorado,  
resto de agentes.**



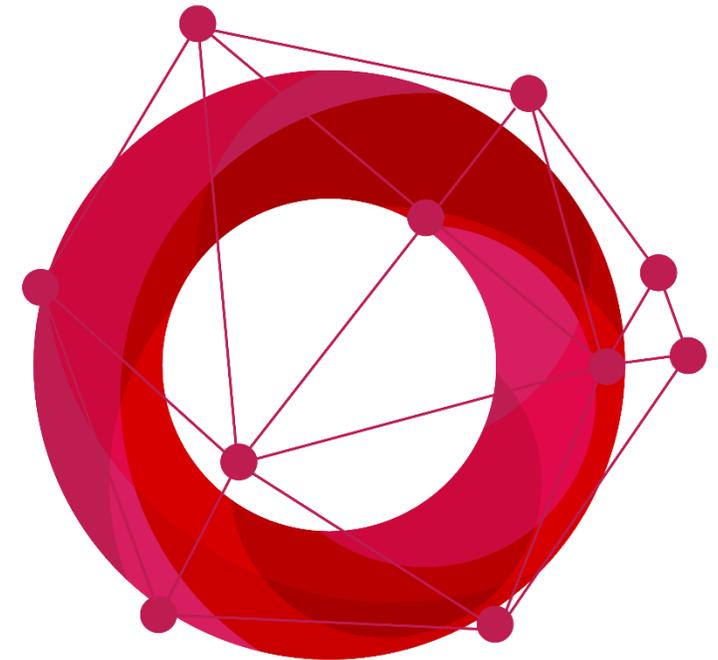
## Ámbito de aplicación y uso.

El proyecto de Aprendizaje-Servicio 'Emprendimiento y Desarrollo', promovido por la Red comunitaria para el desarrollo territorial en la comarca Miajadas-Trujillo, articula la iniciativa educativa y transformadora a cuyo servicio se ponen los dos recursos didácticos diseñados –interrelacionados, si bien cabe su uso indistinto–: un **Módulo Didáctico sobre escenarios locales para cultura emprendedora** y un Taller de iniciativas y proyectos de desarrollo territorial para todo tipo de agentes de la comarca.

El conjunto de agentes integrantes de la Red y participantes en el proceso son:

Diputación de Cáceres (Área de Reto Demográfico, Desarrollo Sostenible, Juventud y Turismo), Asociación para el Desarrollo Integral de la Comarca Miajadas-Trujillo (ADICOMT), ayuntamientos y Mancomunidad de Municipios Centro, Nuevos Centros del Conocimiento, Servicio Extremeño Público de Empleo, Centro de Profesores y Recursos de Trujillo, Centro de Emprendimiento e Innovación Rural iNOVO, organizaciones empresariales como ACOMIC, centros educativos de Secundaria, FP y Bachillerato (profesorado, alumnado y familias), empresas, entidades sociales y otro personal técnico, mujeres y hombres, implicado en emprendimiento, innovación y desarrollo.

Módulo y Taller son materiales que buscan dotar, tanto al profesorado como al alumnado y al resto de agentes, de recursos con los que puedan utilizar como medida de referencia los ejemplos más cercanos, programas y realidades representativos de la comarca Miajadas-Trujillo.



Pautas de aplicación y uso:  
alumnado, profesorado,  
resto de agentes.



**Proyecto-tipo de Aprendizaje-Servicio para los centros educativos y la red comunitaria de la comarca Miajadas-Trujillo**

En el ámbito educativo se atiende al marco legislativo vigente, como el Decreto 98/2016, de 5 de julio, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato para la Comunidad Autónoma de Extremadura. Pretendemos proporcionar a alumnas y alumnos y a docentes, así como al resto de agentes del ámbito del emprendimiento y el desarrollo, la información y las herramientas necesarias para conocer y divulgar los recursos, valores, productos y servicios de la comarca, y su posible utilización en asignaturas troncales y transversales (en especial, de Secundaria, FP y Bachillerato) y en el acompañamiento de iniciativas emprendedoras, promoviendo siempre en ellas la igualdad de género.

El proceso de 'Emprendimiento y Desarrollo' distingue como grandes fases, apuntadas en el proyecto-tipo de ApS:

- (1) Antecedentes y concepción,
- (2) Programación y lanzamiento y
- (3) Organización y ejecución.

El Módulo Didáctico se desarrolla en al menos una sesión presencial, con posibilidad de tutorías en pequeños grupos.

*\*Como hipótesis para la ejecución del proyecto y la aplicación práctica de los recursos diseñados –una vez concebidos, diseñados y entregados los productos del servicio a las entidades promotoras–, destacamos algunas de sus actividades. Éstas son propuestas con la finalidad operativa de que sean sometidas a contraste y organizadas desde la Red comunitaria para el desarrollo territorial en la comarca Miajadas-Trujillo y, posteriormente, ejecutadas por las entidades competentes en cada caso.*



**Pautas de aplicación y uso: alumnado, profesorado, resto de agentes.**

## Fases y actividades del proceso.

En el marco del proceso comunitario distinguimos actividades de información y puesta en marcha, de formación y autoformación, de sensibilización, de organización e información, de atención, reflexión y acompañamiento, y de dinamización y transferencia (las fases centrales, II a V, son coincidentes con la realización de las actividades clave descritas en el proyecto de ApS).

Señalamos por fases las actividades más directamente relacionadas con el **Módulo Didáctico sobre escenarios**:

- |                  |   |
|------------------|---|
| <b>Fase I.</b>   | <ul style="list-style-type: none"><li>a. Presentación de los materiales de apoyo y constitución de la Red comunitaria.</li><li>b. Aprendizaje introductorio de metodologías para el desarrollo del proyecto.</li><li>c. Formación para la adaptación y aplicación, dentro o fuera de los centros, del módulo o/y el taller.</li></ul>   |
| <b>Fase II.</b>  | <ul style="list-style-type: none"><li>d. Capacitación inicial del profesorado y el alumnado, dinamización de tareas en torno al proyecto de ApS.</li><li>e. Realización de las actividades formativas programadas en cada centro y con cada grupo: módulo o/y taller.</li></ul>   |
| <b>Fase III.</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>f. Charlas motivadoras de los grupos con el alumnado de sus centros, sobre recursos de la comarca, emprendimiento y desarrollo.</li><li>g. Participación conjunta en actividades de promoción dentro y fuera de cada centro, con apoyo de la Red comunitaria.</li></ul>   |
| <b>Fase IV.</b>  | <ul style="list-style-type: none"><li>h. Búsqueda, tratamiento y actualización de los contenidos de partida (módulo o/y taller, por niveles o etapas).</li><li>i. Atención a las demandas recibidas por el alumnado, en relación con emprendimiento y desarrollo.</li><li>j. Preparación, organización y realización de otras sesiones grupales dentro y fuera del centro educativo.</li></ul>          |
| <b>Fase V.</b>   | <ul style="list-style-type: none"><li>k. Escucha activa, estudio y valoración de nuevas iniciativas y de experiencias en el ámbito de la comunidad educativa.</li><li>l. Apoyo al acompañamiento de personas emprendedoras con derivación hacia recursos especializados.</li><li>m. Participación en diagnósticos, estrategias, planes, programas y otras actividades de desarrollo comarcal.</li></ul> |
| <b>Fase VI.</b>  | <ul style="list-style-type: none"><li>n. Refuerzo de los aprendizajes con la participación de docentes y la colaboración del conjunto de agentes de la Red.</li><li>o. Elaboración de nuevos materiales y reelaboración de recursos existentes (módulo y taller), que faciliten la extensión y la mejora continua del proceso.</li></ul>  |



Pautas de aplicación y uso:  
alumnado, profesorado,  
resto de agentes.



\*La implementación tipo del Módulo Didáctico y del Taller será adaptada en el proyecto de ApS a la realidad de los centros, los intereses formativos del profesorado y las necesidades educativas del alumnado, según sean sus perfiles y experiencias.



