

# **CREA!!! TRANSFORMAR EL MUNDO DEPENDE DE TI! TALLER**

**ANA LUCÍA ALZATE ALVARADO<sup>1</sup>**

**CARLOS FERNANDO DOMINGUEZ VALENCIA<sup>2</sup>**

**MARÍA JIMENA FAJARDO KUDEYRO<sup>3</sup>**

## **RESUMEN**

Este trabajo presenta la propuesta para Taller “Crea!! Transformar el Mundo depende de Ti”, basado en la metodología de Aprendizaje Experiencial, que busca el fortalecimiento de las competencias Flexibilidad y Amplitud Perceptual en los participantes. El desarrollo del Taller se basa en la historia de un grupo de científicos-astronautas que han sido enviados por la NASA a una misión espacial para explorar el planeta Flexi1. En esta travesía se ven sometidos a un mundo que pondrá a prueba toda su capacidad creativa y su ingenio para poder volver a la Tierra. Para ello, deberán cumplir a cabalidad tres tareas: *Salir del Módulo de Exploración, Recuperar la Llave en el Valle de la Perdición y Organizar el Regreso a Casa*. Luego del desarrollo de éste Taller, se espera que los participantes reconozcan, a través de una reflexión guiada, la importancia de estar dispuestos a cambiar de enfoque o la manera de concebir la realidad para dar lugar a otras opciones que les permitan hacer bien las cosas, propender por la innovación empresarial y no quedarse con una única alternativa de solución a los retos planteados.

---

<sup>1</sup> Ana Lucía Alzate Alvarado, Maestría en Administración con énfasis en Gestión Estratégica, Ingeniera Industrial. Consultora del Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial. Cali – Colombia. E-Mail: gerencia@caferopasport.com

<sup>2</sup> Carlos Fernando Dominguez Valencia, Especialista en Gerencia de Mercadeo Global, Administrador de Empresas. Docente del Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial. Cali – Colombia. E-Mail: carlosfdominguez@hotmail.es

<sup>3</sup> María Jimena Fajardo Kudeyro, Maestría en Administración con énfasis en Gestión Estratégica, Especialista en Gerencia Ambiental, Administradora de Empresas. Docente del Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial. Cali – Colombia. E-Mail: jimemat@hotmail.com

**PALABRAS CLAVE:** Competencias Empresariales, Flexibilidad, Amplitud Perceptual, Creatividad, Innovación, Aprendizaje Experiencial.

### **ABSTRACT**

This paper presents the proposal for a Workshop named “Create, World Transformation Depends of You”. It’s based on the experiential learning methodology that tries to strengthen the flexibility and wide-perceptions competences among the participants. The workshop development is based on a group of astronauts-scientists that have been commissioned by NASA in a space mission to explore Planet Flexi1. During their journey they will face a world of difficulties, so they must use all their creative capacity in order to get back to Earth. To achieve their goals, during this mission, they must go through 3 tasks: Getting Out of the Space Shuttle, Recover the Master Key from the No-Hope Valley, and Arranging The Journey Back Home. Once completed, the participants in this Workshop must be able to face or solve problems in a flexible an innovative way, and they must be able to give any problem different types of solutions.

**KEY WORDS:** Entrepreneurship Competences, Flexibility, Wide Perceptions, Creativity, Innovation, Experiential Learning.

### **1. INTRODUCCIÓN.**

Desde siempre, la humanidad ha estado llamada a innovar, a desarrollar ideas para cumplir con sus objetivos de bienestar, superación y progreso. “La **innovación** es un fenómeno global y muchos países están desarrollando estrategias basadas en ésta para competir. Los recursos que se requieren para la innovación; ya sean talento, dinero, nuevas ideas o capacidad científica, están disponibles en el mundo entero, así que estamos viviendo una nueva dinámica global”<sup>4</sup>. En Colombia, debemos diseñar una estrategia que nos permita fomentar la innovación empresarial y aprovechar los recursos a nivel mundial para favorecer el crecimiento económico.

---

<sup>4</sup> Entrevista a John Kao Chairman y CEO de Kao & Company. Tomado de la Revista Dinero. Fecha publicación: 07/10/2009. [http://www.dinero.com/edicion-impresa/entrevista/john-kao-chairman-ceo-kao-company\\_61205.aspx](http://www.dinero.com/edicion-impresa/entrevista/john-kao-chairman-ceo-kao-company_61205.aspx)

La creatividad, es un elemento vital dentro del proceso innovador, pues es un fenómeno natural y mental ligado al deseo de crear<sup>5</sup>. Todos nacemos con una capacidad creativa que luego puede ser estimulada o no. Como todas las capacidades humanas, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada a través de diferentes técnicas. Dentro de este proceso, es importante estar en la capacidad de identificar una oportunidad, una necesidad o un deseo, y plantear soluciones originales que nos permitan transformar el mundo a través de acciones y eventos empresariales, con la firme intención de mejorar permanentemente<sup>6</sup>.

Es así como entran a jugar un papel importante competencias empresariales como la Amplitud Perceptual, entendida como la capacidad que tienen los individuos para explorar más allá del círculo de experiencia y encontrar nuevas maneras de hacer las cosas; y debe ser desarrollada por todo empresario, pues le permitirá estar siempre en la búsqueda de nuevas oportunidades<sup>7</sup>. Por otra parte, dentro de este proceso de transformación, es indispensable que se desarrolle un inconformismo positivo que lleve a los seres humanos a buscar un mejoramiento continuo y, a identificar diferentes opciones de ver y asumir la realidad, permitiéndose cambiar de enfoque para hacer las cosas de manera diferente y obtener resultados distintos, desde la perspectiva de la Competencia Flexibilidad.

## **2. OBJETIVOS.**

Al finalizar el taller los participantes estarán en capacidad de:

- Identificar huellas de información y elementos diferenciadores que les permitan asumir nuevas posiciones, para plantear diferentes alternativas de solución a los retos planteados.
- Identificar, plantear y solucionar problemas de una forma original, a través de la movilización de la creatividad.
- Comprender que todo plan de acción es sujeto de transformación, una vez asuman la noción de cambio como propulsor del mejoramiento continuo.

## **3. METODOLOGÍA.**

La metodología que se implementará en este taller será el aprendizaje experiencial, que implica el darse cuenta de las cualidades, pautas y consecuencias de la propia experiencia,

---

<sup>5</sup> Paulo Benetti. GUÍA EFCI – documento de circulación interna de la Escuela de Facilitadores de la Creatividad y la Innovación – La Antigua – Guatemala.

<sup>6</sup> Rodrigo Varela V. Ph.D. Innovación Empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas, 3ra edición, 2008

<sup>7</sup> Rodrigo Varela V. Ph.D.- Olga Lucía Bedoya Arturo - Desarrollo de empresarios basados en competencias empresariales- CDEE-ICESI 2006

tal como se experimenta<sup>8</sup>. Dentro de este tipo de aprendizaje se utilizará la metodología Outdoor training, y se requerirá de un espacio amplio, que permitirá aprendizajes vivenciales, para extraer conclusiones que ayuden a mejorar el entorno personal y profesional. Esta metodología fomenta la resolución creativa de problemas como vía para el diseño de estrategias innovadoras, que permitan la superación de obstáculos.

#### **4. COMPETENCIAS EMPRESARIALES A DESARROLLAR**

##### ***AMPLITUD PERCEPTUAL***

Es explorar más allá de su círculo de experiencia y referencia para poder encontrar nuevas oportunidades<sup>9</sup>.

Conocimiento del entorno, conocimiento del mercado, capacidad creativa.

##### ***FLEXIBILIDAD***

Es la disposición a cambiar de enfoque o de manera de concebir la realidad para dar lugar a la evaluación de más opciones frente a situaciones que el entorno plantea<sup>10</sup>.

Comprensión de problemas, capacidad de exploración, capacidad de evaluación, capacidad de cambio y capacidad de adaptación.

#### **5. PARTICIPANTES.**

Los participantes deberán desarrollar las actividades de manera activa, con la práctica de ejercicios vivenciales. El grupo puede ser constituido por personas que deseen identificar aspectos de su perfil empresarial alineados con las competencias Amplitud Perceptual y Flexibilidad y por docentes que estén interesados en conocer las metodologías enseñanza/aprendizaje utilizadas en el Taller para el desarrollo de competencias empresariales.

Cupo máximo que asegura el logro de objetivos del Taller: 30 Personas.

---

<sup>8</sup> W.R.Torbert. Learning from Experience, New York Columbia, 1972

<sup>9</sup> Rodrigo Varela V. Ph.D.,Innovación Empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas, 3ra edición, 2008

<sup>10</sup> Rodrigo Varela V. Ph.D.,Innovación Empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas, 3ra edición, 2008

## **6. DESARROLLO DEL TALLER.**

TIEMPO TOTAL DEL TALLER 1 HORA 30 MINUTOS

### **Ambientación.**

El espacio requerido para el desarrollo del Taller será un espacio amplio y fresco.

### ***Momentos del Taller.***

#### **1. Actividad de Presentación.**

Una vez todos los participantes están en el salón, se les pide que se permitan atraer por al menos dos cualidades que se hayan ubicadas en el espacio, la toman y se sientan en círculo. Se recalca que no deben pensarlo mucho y deben dejarse atraer por esa cualidad que los llame. Una vez están sentados, se les invita a que tomen una hoja y respondan:

- Qué dice de usted mismo esas dos cualidades que escogió?
- Una vez inicie este viaje (Taller), para qué le servirá la cualidad escogida?

Una vez todos se han sentado, se inicia el proceso de presentación realizando una telaraña con la ayuda de una piola. La piola será lanzada a cualquier integrante del grupo que no se encuentre a ninguno de los lados en donde el que realizará el lanzamiento está situado. Cuando todos se hayan presentado, se pedirá desenmarañar la telaraña mencionando el nombre del compañero al que le devolverá la piola y la cualidad que lo caracteriza.

Tiempo: 15 Minutos.

#### **2. Desarrollo.**

A los participantes se les presentará una Historia que introduce a la “Travesía Flexi1”.

#### ***Historia:***

La NASA ha enviado una misión espacial para explorar el planeta Flexi1, cuyas condiciones son diferentes a las de la tierra. Este planeta fue descubierto por el Científico Colombiano Carlos Domínguez, acompañado de un grupo de científicos-astronautas que

fueron seleccionados para la misión, en su mayoría universitarios, creativos y emprendedores de esta nacionalidad.

Infelizmente, durante el aterrizaje sucede un accidente debido a la explosión de un cráter aparentemente inactivo, dejando atrapados dentro de la nave y sin comunicación, en un planeta desierto, al grupo de Astronautas. (En la tierra nadie sabe aún lo que ha pasado).

Durante el evento, se destruye parte de la astronave y la llave sale disparada y cae en la mitad del Valle de la Perdición, llamado así por tratarse de un campo minado de explosiones de lava, agua hirviendo, arena movediza y ríos plagados de criaturas hambrientas.

Afortunadamente gracias a que ustedes “Señores exploradores” fueron seleccionados por tener grandes capacidades creadoras y de innovación, van a poder llevar a cabo la labor de rescate.

Tiempo: 5 Minutos.

### **3. Instrucciones.**

Sólo hay una forma de salir de Flexi1 y regresar a la tierra, y sólo ustedes podrán hallarla, completando tres tareas para salvarse.

#### *1 Tarea: Salir del Modulo de Exploración*

Después del impacto y la explosión solo quedaron dos pequeñas aberturas por las cuales todos los miembros de la tripulación deben pasar. No obstante, el dispositivo de gravedad ha quedado averiado y por lo tanto los científicos-astronautas no podrán soltarse de las manos, de lo contrario perderían a los integrante del equipo. Para poder cumplir con esta misión, los participantes deberán:

- a. Formar un círculo en donde un científico debe mirar hacia adentro de éste y otro hacia afuera. Una vez formado el círculo, deberán tomarse del antebrazo y no podrán soltarse.

- b. Cada dos participantes tienen entre sus brazos un aro, que deberán poner a circular por todo el grupo, pasando su cuerpo por el aro y pasándolo por el de su compañero, sin soltarse en un tiempo determinado.
- c. En caso de llegar a incumplir alguna instrucción, la nave explotará y deberá reiniciarse el ejercicio (en caso de que el tiempo lo permita).
- d. El tiempo máximo para cumplir la tarea es de 15 minutos.

Una vez cumplida la tarea y se encuentren fuera de la Nave, se deberán poner los trajes y seguir con la Tarea de Rescate.

Materiales: 1 Ula – Ula por cada pareja de participantes.

Tiempo Total: 20 Minutos

#### *II Tarea: Recuperar la Llave del Valle de la Perdición*

El grupo deberá dividirse en dos para encontrar la llave. Al Valle de la perdición No pueden ingresar humanos debido al riesgo latente, por lo que deberá programarse a los Androides que se encuentran en cada Módulo de Exploración con las instrucciones necesarias para que recorran la distancia y sorteen los obstáculos existentes entre el lugar seguro y el Centro del Valle, lugar en donde cayó la llave.

- a. Los participantes se dividirán en dos grupos, y escogerán al androide que los representará.
- b. Les enseñarán a sus androides algunos códigos de movimientos si utilizar palabras.
- c. Los androides irán en la búsqueda de la llave, pero serán cambiados de grupo (se le informará a los androides que deberán escuchar la instrucción del grupo contrario, sólo ellos serán los conocedores de esta información) y aún así, deberán recibir instrucciones por medio de códigos y cumplir con la tarea de recuperar la llave.
- d. El tiempo máximo para cumplir la tarea es de 15 minutos.

Materiales: Los necesarios para diseñar una pista de obstáculos.

Tiempo Total: 20 Minutos

### *III Tarea: Regreso a Casa*

Una vez recuperada la llave de la nave, deberán reconstruirla, pasando tres puertas que contendrán una clave. Con esta clave, la tripulación podrá encender la nave y hacer el despegue.

- a. Los científicos-astronautas deberán responder tres cuestionarios de la manera correcta, poniendo a prueba todo su ingenio y creatividad. Los cuestionarios serán entregados en una Sola Hoja.
- b. Deberán sortear las inclemencias del tiempo y del ambiente contaminado del Valle de la Perdición (inclemencias del tiempo: música con alto volumen).
- c. El tiempo máximo para cumplir la tarea es de 15 minutos.

Clave: *“Crea: Transformar el Mundo Depende de Ti!!”*

Tiempo Total: 20 Minutos.

#### **4. Cierre del Taller.**

Las facilitadoras tendrán preguntas de reflexión para cada actividad realizada, soportadas en la metodología de aprendizaje experiencial, en donde la reflexión es el medio para que las personas interioricen la experiencia y extraigan conclusiones que permitan aprender o desaprender; o como lo presenta el aprendizaje activo: los participantes harán cosas y deberán pensar sobre lo que están haciendo.

Tiempo Reflexión Final: 10 Minutos