

# CREATIVIDAD – “Role-storming”

## 1) TÍTULO Y DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA

El "role-storming" es un tipo de actividad de juego de roles. El animador pide a todos los miembros del equipo que cojan un papel en el que está escrito el nombre de un "modelo de conducta", asegurándose de que cada persona sabe quién es su "modelo de conducta", antes de comenzar la actividad. Les dice a todos que piensen como su modelo de conducta para resolver un problema. A continuación, se da a los participantes diez minutos para que aporten todas las ideas posibles. Una vez transcurrido el tiempo, se discute el enfoque de cada persona sobre el problema. El animador escribe las ideas de cada uno en una pizarra y habla de cómo esta actividad les ha ayudado a romper sus patrones de pensamiento actuales y a tener nuevas ideas. Si la actividad ha consistido en hacerse pasar por otra persona del grupo, el animador debe considerar la posibilidad de permitir que esa persona dé su punto de vista y facilite el debate posterior sobre las implicaciones de su papel.

## 2) OBJETIVOS DE LA HERRAMIENTA

Esta herramienta persigue los siguientes objetivos:

- Estimular la creatividad de los participantes;
- Animar a los individuos a perder sus inhibiciones adoptando otro personaje;
- Ayudar a explorar diferentes perspectivas y opiniones, abriendo sus mentes a diferentes puntos de vista;
- Aportar nuevas ideas en el proceso.

## 3) CONEXIÓN DE LA HERRAMIENTA CON EL ENEMIGO

Al adoptar otro personaje, se anima a los individuos a explorar diferentes perspectivas y opiniones, aportando nuevas ideas. Esto ayuda a estimular la creatividad y el pensamiento "fuera de la caja".

## 4) MATERIALES Y RECURSOS

Los materiales necesarios para llevar a cabo la actividad son los siguientes:

- Lista de "modelos de conducta";
- Hojas de papel;
- Papel y lápiz para que cada persona tome notas.



## CREATIVIDAD – “Role-storming”

### 5) APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA

- **Paso 1, 5 minutos.** El animador pide a todos los miembros del equipo que tomen un papel en el que esté escrito el nombre de un "modelo de conducta", asegurándose de que cada persona sepa quién es su "modelo de conducta" antes de comenzar la actividad. Les dice a todos que piensen como su modelo de conducta para resolver un problema.
- **Paso 2, 10 minutos.** Los participantes disponen de diez minutos para proponer el mayor número posible de ideas.
- **Paso 3, 10 minutos.** Una vez finalizado el tiempo, se discute el enfoque de cada persona sobre el problema. El animador escribe las ideas de cada uno en una pizarra y habla de cómo esta actividad les ha ayudado a romper sus patrones de pensamiento actuales y a tener nuevas ideas. Si la actividad ha consistido en hacerse pasar por otra persona del grupo, el animador debe considerar la posibilidad de permitir que esa persona dé su punto de vista y facilite el debate posterior sobre las implicaciones de su papel.

### 6) QUÉ APRENDER

Este ejercicio contribuirá a desarrollar diferentes puntos de vista y a aportar nuevas ideas, estimulando la creatividad. Los participantes conocerán mejor el papel y las responsabilidades de cada uno, para poder trabajar juntos de forma más eficaz en el futuro.



Cofinanciado por el  
programa Erasmus+  
de la Unión Europea



Entrepreneurship for everyone  
New ways of coaching