Dueño del problema



Facilitador



Co-facilitador



Contenido



Contenido



Contenido



Contenido



Contenido



Tarjetas de Facilitación

Cómo usar las targetas

Las tarjetas de rol: Se reparten al principio de una sesión para tener claridad sobre el rol y el objetivo de cada persona. Todos los roles son importantes. Cada uno tiene una tarjeta.

Las tarjetas de mindset: Nos permiten aplicar las reglas de oro. Nos ayudan a repartirnos la responsabilidad para coger buenos hábitps para crear en equipo. Si estás iniciándote con las tarjetas de mindset, mejor escoger un rol que te apetezca. Más adelante probarás con un rol más incómodo. Puedes elegir entre 1 y 3 tarjetas de mindset.

Dueño del problema

Eres la persona responsable del problema. Eres tú quien reúne a todos a la sesión de trabajo y propone el objetivo de la sesión. Los resultados de la sesión van a ser para ti. En momentos de toma de decisiones de la sesión tendrás la última palabra, ya que vas a ser el más afectado por lo que se decida.

Facilitador

Guía, orienta, escucha, escribe, vigila el tiempo, propón las tareas, dinamiza, energetiza... Abarcas todos los otros roles y eres responsable de que el equipo pueda fluir v crear de una forma sana v potente. Es un rol de liderazgo y de mucha escucha. Eres un canal para avudar a que el equipo cree v sea potenciado en su creatividad. Por supuesto, no se trata de imponer tus ideas. De hecho, aunque puedes aportar tus ideas, a lo meior no te da tiempo de aportarlas

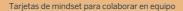
Co-facilitador

Apoyas al facilitador en todo, en especial en la escucha, los tiempos, aspectos prácticos para mantener el flow... En una divergencia, si ves que el facilitador no ha podido recoger una idea, se lo recuerdas, le ayudas a poder escribirlas todas. Estás atento a que el material esté siempre listo para que el facilitador pueda trabajar. Por ejemplo si estáis haciendo una divergencia anotando cosas en un flipchart y se termina la página, ayudas colocando la hoia en otro sitio, siempre a la vista del equipo.

Tarjetas de mindset para colaborar en equipo

Escucha

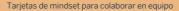




Limita el tiempo







No te enamores



Tarjetas de mindset para colaborar en equipo

Frases completas



Tarjetas de mindset para colaborar en equipo

Construye en equipo





Documenta



Tarjetas de mindset para colaborar en equipo

No rompas el flow



Escucha

Tu rol es hacer que todos puedan escuchar a la persona que habla. No se trata de pedir silencio, de decir "shhh, calla", sino más bien de ayudar a que nos escuchemos, estar atentos, no cortar la palabra. Cada uno tiene algo que aportar y no queremos perderlo. Si hay personas a quién les cuesta más hablar es importante no interrumpirles y ayudarnos para poder estar cada vez más atentos entre todos nosotros. Vas a decir mucho "por favor, una conversación a la vez"

Limita el tiempo

Tu rol es cuidar el tiempo que se dedica a cada tarea. Te recomendamos usar la alarma de tu móvil e ir indicando de vez en cuando a tu equipo el tiempo que queda. Cuando se termine el tiempo inicial previsto, si ves, consultando con tu equipo, que es necesario alargar 5, 10 o 15 minutos más, lo propones. Aunque es una tarea difícil, al final es muy agradecido que haya un límite bien marcado y respetado. Esto estimula también la creatividad colectiva

Aplaza el juicio

Tu rol es detectar juicios positivos o negativos sobre lo que se genera en el equipo, e invitar a dejar de emitirlos. Invita a la gente a no emitir juicios sobre lo que uno mismo idea o piensa, y es importante que lo apliques también a ti mismo. Los juicios son frenos que perjudican mucho a la creatividad individual y colectiva.

No te enamores

Es un rol delicado que consiste en detectar cuando tú u otra persona se está enamorando de una idea y se aferra a ella, dejando de lado cualquier otra opción. Allí señalas: "¿no creéis que nos estamos enamorando? ¿Intentamos seguir a ver lo que pasa?". El apego a una idea interrumpe el flow que es necesario para crear en equipo. Además, en este proceso, no importa de quién es la idea, es mucho más potente y rica una creada por varias mentes.

Frases completas

Tu rol consiste en asegurar e invitar a que se escriban todos los contenidos (hechos, ideas, retos, dudas, feedback...) y a que el texto se escriba con frases completas, permitiendo a cualquiera que se incorpore al proyecto entender de qué se trata. Opcionalmente, invita a las personas (tú incluido) a dibujar para representar lo que se está hablando. Pensar con dibujos es muy potente para la creatividad individual y colectiva.

Construye en equipo

Tu rol consiste en recordar que se puede "construir sobre las ideas de los demás", que se puede copiar y que si a una persona no le gusta una idea, no pasa nada, se recoge y "se construye sobre esa idea", proponiendo la opuesta, por ejemplo. El hábito de pronunciar la expresión "construyendo sobre tu idea" fomenta un ambiente sano para crear en equipo, valorando y estimulando la creatividad de cada uno.

Documenta

Al final de cada paso te aseguras de que todo lo que el equipo ha producido se conserve de alguna manera, ya sea sacando fotos o guardando el material. También te encargarás de que todo lo generado se quede siempre a la vista y en relativo orden. Esta labor es fundamental para evitar perder trabajo hechoque nos puede resultar de ayuda durante el proyecto. Trabajar con ideas es una tarea muy intengible, por ello es importante estar atentos y tangibilizar todo lo que se pueda.

No rompas el flow

Tu rol es el de identificar las frases matadoras que dices o dicen los demás, e invitar a que no se les preste atención y se dejen de usar. Algunos ejemplos de frases matadoras:

```
"Es una buena idea, pero..."
```

[&]quot;Eso no va a funcionar..."

[&]quot;Es demasiado caro..."

[&]quot;Esto ya está hecho..."
"No va con la política de la empresa..."

[&]quot;La gente no está preparada..."