

JUEGO DE CREACIÓN COLECTIVA

Versión del juego de las Consecuencias

1) Nombre, adjetivo, se reunió con **2) Nombre, adjetivo**, para **3)**.

1) estaba esperando en **4)**, con **5)**.

2) llevaba **6)**.

—7) **—**dijo **1)**.

—8) **—**respondió **2)**.

Después **9)**.

La gente dijo que **10)**, pero a ellos/ellas les dio igual.

1) Nombre + adjetivo

2) Nombre + adjetivo

3) ¿Para qué fueron?

4) ¿Dónde se conocieron?

5) Alguien llevaba...

6) Alguien llevaba...

7) Alguien dijo:

8) Alguien respondió:

9) Lo que hicieron después

10) Lo que dice la gente

1) Nombre + adjetivo

2) Nombre + adjetivo

3) ¿Para qué fueron?

4) ¿Dónde se conocieron?

5) Alguien llevaba...

6) Alguien llevaba...

7) Alguien dijo:

8) Alguien respondió:

9) Lo que hicieron después

10) Lo que dice la gente

JUEGO DE CREACIÓN COLECTIVA

Guiónes para improvisar historias oralmente

Esta es la historia de...
Era(n) muy...
Tenía(n) un problema:
La primera solución que se le(s) ocurrió fue...
Pero las cosas no salieron bien, porque...
Así que, en el segundo intento...
Todo se complicó cuando...
Al final...

Esta es la historia de...
Lo que más deseaba en el mundo, era...
Pero no podía conseguirlo porque...
Solo había una forma de vencer:
Trazó un plan de tres pasos para lograrlo. El
primer paso era...
El segundo...
Y el tercero...
Cometió varios errores, el más grave fue...
Aun así, consiguió / Por ello, no consiguió
Lo que aprendió de todo aquello fue que...
Y por eso, desde entonces...

MATRIZ MORFOLÓGICA

Técnica creativa del astrofísico suizo Fritz Zwicky para generar soluciones:

1. Identificar el problema
2. Descomponerlo en partes/categorías
3. Proponer variantes
4. Combinar variantes

PROBLEMA / RETO CREATIVO 1: **CREAR UN PERSONAJE**

CATEGORÍAS: Rasgo de personalidad Colecciona Tipo de Lugar

PROBLEMA / RETO CREATIVO 2: **SINESTESIA**

CATEGORÍAS: Sustantivo: algo que se perciba con la vista o el oído Adjetivo: cualidad que se perciba con el tacto, el olfato o el gusto.

CATEGORÍAS: Sustantivo: emoción o sentimiento Adjetivo: cualidad que se perciba con los sentidos.

MATRIZ MORFOLÓGICA

PROBLEMA / RETO CREATIVO 3: CUENTOS CLÁSICOS

CATEGORÍAS:	Personaje 1	Acción	Personaje 2
VARIANTES:	el lobo	se quiere comer a	El patito feo
	Caperucita	Luxe de	La abuela
	los tres cerditos	se enfrenta a	El rey
	la bruja	salva a	La reina
	el príncipe	ayuda a	La princesa
	la sirena	engaña a	El dragón

PROBLEMA / RETO CREATIVO 4: DIÁLOGOS

CATEGORÍAS:	FORMA DE EXPRESARSE	TEMA/TIPO DE CONVERSACIÓN	HABLA CON
VARIANTES:	Ordinaria	Secreto	Su madre
	Repelente	Divertida	Su amigo/a
	Chistosa	Pide ayuda	Su vecino/a
	Tímida	Discuten	Su profesor
	Exagerado	Rumor	Alguien que le cae mal