

# PENSAMIENTO CRÍTICO



¿QUÉ PASARÍA SI...?

ACTIVIDAD GRUPAL ORIENTADA AL DESARROLLO Y CRÍTICA CONSTRUCTIVA DE IDEAS PROCEDENTES DE DIVERSAS PERSPECTIVAS

El **objetivo es aprender** cómo plantear las preguntas correctas sobre las nuevas ideas. El interrogatorio es un proceso dialógico que funciona mejor en contextos de pequeño grupo. Requiere, además, que los participantes del proceso asuman diversos papeles, tales como defender una idea o intentar predecir sus consecuencias. Con esta sencilla actividad es posible hacer explícitos estos papeles y practicar el arte de formular la pregunta adecuada.

Objetivos: Conseguir comprender el impacto de las ideas.

- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico.
- Distinguir entre "sentimiento" o intuición y sentir al considerar ideas.
- Incentivar el pensamiento creativo.
- Desarrollar el concepto de "planificación de escenarios".

**Consejo:** Cerciorarse de que todos los participantes puedan hablar y que la totalidad del grupo se apoye mutuamente. Define los siguientes roles:

**Guerrero:** una persona que se apropia de la idea y la promueve o "vende" a otros.

**Visionario:** una persona con visión, que ve el mayor potencial de la idea y cómo podría estimular el cambio, en cualquier nivel, desde el local al global.

**Mago:** una persona que hace las cosas y puede encontrar soluciones a los problemas.

**Escéptico:** una persona que siempre encuentra una desventaja en cualquier idea, prevé los riesgos y lo que podría salir mal.

## Instrucciones

La actividad trabajo en sesiones plenarias (de grupo completo) y en pequeños grupos (equipos de 4 personas). La duración aproximada es de 90 minutos, pero puede variar.

### Parte 1

1. En equipos de 4, cada miembro dedicará 2 minutos a pensar en una idea de emprendimiento ya sea un negocio o de carácter social, y la describirá en una sola frase.
2. Seguidamente, las ideas se comparten con el grupo en el chat, si se emplean Zoom/Skype, o en un rotafolio.
3. Los miembros del equipo asumen uno de cuatro roles (usando un dado), cada uno en relación con una pregunta:
  - Guerrero: ¿Por qué es una buena idea?
  - Vidente: ¿Qué puede pasar?
  - Mago: ¿Cómo podemos hacer que pase?
  - Escéptico: ¿Qué podría salir mal?



4. El equipo analiza cada idea, asumiendo cada miembro un papel diferente, y formulando su pregunta (5 minutos por idea = 20 minutos en total).
5. Los miembros del equipo tienen 5 minutos para acordar cuál es la mejor idea.
6. Dicha idea pasa a una sesión plenaria y se expone en el chat o en el rotafolio o pizarra.
7. Los participantes pueden votar la idea ganadora.

## Parte 2: Informe/evaluación

- ¿Has disfrutado la actividad?
- Ha alcanzado estos objetivos:
  - Conseguir comprender el impacto de las ideas.
  - Desarrollar las habilidades de pensamiento crítico.
  - Promover el pensamiento creativo.
- ¿Qué has aprendido respecto a la formulación de preguntas?
- ¿Algún otro comentario?

### Reflexión dentro de la comunidad de aprendizaje: Feedback de la actividad

- ¿Qué ha funcionado?
- ¿Qué no ha funcionado?
- ¿Cómo se puede mejorar la actividad?
- ¿Ha habido tiempo suficiente para cada tarea?
- ¿Qué oportunidades se han brindado para la autorreflexión?
- ¿Qué oportunidades ha habido para aprender de otros miembros del equipo?
- ¿Qué roles o papeles han sido fáciles de asumir?
- ¿Cuáles han sido más difíciles y por qué?
- ¿Podrían haberse añadido otros nuevos?
- ¿Podrías imaginarte poniendo en práctica esta actividad en tu lugar de trabajo?
- Si es así, ¿lo harías en su forma original o adaptada?
- Si la adaptases, por favor, explica cómo.

### Consejos para los moderadores

- Cerciorarse de que todos los participantes tengan la oportunidad de hablar y de que se valoren sus ideas.
- Registrar y conservar las ideas presentadas durante la actividad, a fin de propiciar mayor debate y potenciar el sentimiento de pertenencia. Utilizar posters y archivos de vídeo cuando sea posible.
- Cuando se lleve a cabo un debate online, p.ej. en salas de grupo, habrá que vigilar que se respeten los turnos de palabra y los límites de tiempo entre los miembros de los equipos.
- Buscar ideas más específicas que generales.

