

5. EL OSITO HORMIGUERO

Un osito curioso se pasea por el bosque. En su camino, encuentra a algunos animales como la serpiente, la mona y el pájaro carpintero que le enseñan lo importante que es innovar y como el ingenio cambio sus vidas. ¡El que inventa vence!

INNOVACIÓN

Valoramos nuestra historia y tradición comunes, pero igualmente es nuestro deber encontrar soluciones innovadoras y duraderas a los nuevos problemas que amenazan la dignidad humana en una sociedad en evolución.

1. DINÁMICA DE PRESENTACIÓN

• ¡TODO EL MUNDO DENTRO!

Tiempo: 15 min.

¿Cómo jugar?

- El capacitador debe dibujar un círculo en el suelo suficientemente grande como para que la mitad de las personas que participan en el taller se puedan colocar dentro de él, pero el objetivo es que se metan todos.
- El grupo debe ingeniárselas para conseguir que todos y todas queden dentro del círculo. Si el capacitador lo considera adecuado, puede enriquecer la dinámica reduciendo cada vez más el espacio para que las personas se reagrupen de nuevo y busquen otras formas de entrar en el círculo.

2. ESCUCHAR LA FÁBULA

3. TRABAJANDO EN GRUPO

▪ REINVENTANDO EL PASADO

- Se hacen dos equipos. Cada uno de ellos deberá trabajar de forma independiente durante unos 10 min.
- Cada grupo debe recordar problemas concretos que la comunidad superó en algún momento de su historia y que sólo pudieron solucionarse gracias a la innovación. Las respuestas pueden incluir tanto inventos que nacieron de las personas del lugar, como las soluciones externas, por ejemplo, innovaciones cedidas por Cruz Roja Ecuatoriana.
- Los dos grupos se reúnen de nuevo para compartir los resultados. Este coloquio puede responder a las siguientes preguntas:

*¿En qué han mejorado nuestra vida los inventos?
¿Se hubiesen logrado avances sin la ayuda de toda la comunidad?*

▪ INNOVAMOS PARA EL FUTURO

- Ha llegado la hora de solucionar los problemas que hoy afectan a la comunidad. Entre todos y todas las participantes, se elaborará una lista de cosas necesarias para la comunidad y que sólo la innovación puede solucionar.
- Entre todos los problemas se escogerán dos o tres (dependiendo de la complejidad), a los que el grupo buscará soluciones aportando todo tipo de ideas.

REFLEXIONES PARA LAS CONCLUSIONES FINALES

La innovación mejora la vida de las personas. Al igual que los osos hormigueros han desarrollado su hocico para poder alimentarse, los seres humanos han buscado desde siempre soluciones creativas para que sus comunidades evolucionen.

Hay problemas que afectan a toda la comunidad. Algunos simples, como meter más personas de las que caben en un círculo, y otros más complejos, como llevar el agua potable a todos los hogares. Para solucionar todos estos problemas se ha de valorar la colaboración y capacidad innovadora de cada miembro de la comunidad.

La Innovación en la Cruz Roja

- Sólo se puede innovar si antes se conocen los progresos que ya existen. Además es necesario valorarlos y comprender cuál ha sido su función en la comunidad
- Todas las personas pueden innovar. Si se suman las capacidades, las herramientas necesarias y la creatividad, las ideas se pueden transformar en acciones
- Los cambios pueden ser promovidos por una sola persona, sin embargo, sus beneficios son para todo el grupo, por eso es necesario reconocer su valor
- Observar una necesidad como un problema de todo el grupo ayuda a que todas las personas aporten ideas y busquen soluciones juntas.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD