

# ¡BIENVENID@ A GIL!



Es normal estar un poco mareado ante una caja que promete construir 248.832 inventos. Esta guía te ayudará a entender mejor la estructura que lo hace posible, y cómo sacarle el máximo partido.  
Puedes encontrar más información y material en [academiacadeinventores.com/gil](http://academiacadeinventores.com/gil)

GIL es un invento de [rodrigory.studio](http://rodrigory.studio)

## ÍNDICE

<u>USAR GIL</u>	1
<u>¿Qué es? ¿Cómo funciona?</u>	1
<u>MATERIALES</u>	2
<u>Materiales que Sí sirven</u>	2
<u>Materiales que NO sirven</u>	2
<u>CÓMO ORGANIZAR UNA SESIÓN DE GIL</u>	3
<u>CONSEJOS DE USO</u>	5
<u>Si eres profesora o profesor</u>	5
<u>Si dinamizas equipos (empresas, talleres)</u>	5
<u>Para familias</u>	6
<u>Si juegas con amig@s (Ocio, fiestas)</u>	6
<u>Consejos generales</u>	6

## USAR GIL



### ¿Qué es? ¿Cómo funciona?

GIL significa **Generador de Inventos Locos**. Nació en 2017 en Chile, como una herramienta de brainstorming para algunas de las principales empresas del país. **Este juego se creó para ayudar a romper patrones mentales y obligar a pensar de manera diferente**. Desde entonces, GIL ha evolucionado para ser jugado también en aulas, talleres creativos, familias en casa, e incluso en grupos de amigos de lugares tan distintos como Estados Unidos, Canadá, España y varios países de Europa.

No es un juego competitivo: nadie gana, nadie pierde. Aquí no hay puntos, ni campeones, ni respuestas correctas. GIL es un espacio para explorar, imaginar y reírse, sin miedo a equivocarse.

**No es solo tener ideas. Es construirlas.**

GIL no se trata simplemente de decir locuras. Su verdadera fuerza está en convertir esas ideas en prototipos físicos, aunque sean muy simples. No importa si usas cartón, papel, tapones o plastilina: dar forma física a tu invento es lo que lo convierte en algo real. **Esa diferencia entre “idea” e “invento” es la esencia de GIL.**

# MATERIALES

Es fácil dejarse llevar por la emoción, e incorporar herramientas avanzadas y complejas para tu sesión de GIL. ¡Menos es más! El objetivo es **materializar ideas**, por lo que necesitamos herramientas y materiales sencillos para pensar con las manos. En este juego, la perfección puede ser nuestro mayor enemigo.



## Materiales que SÍ sirven

- **Cartón y cajas recicladas** - Ligero, fácil de cortar y pegar.
- **Papeles y revistas** - Para recortar imágenes, palabras y hacer collage.
- **Cartulinas de colores** - Útiles para decorar piezas sin necesidad de pintura.
- **Rollos de papel higiénico o cocina** - Perfectos para estructuras cilíndricas.
- **Plastilina o masa blanda** - Para modelar piezas pequeñas.
- **Tapones, envases, botellas de plástico** - ¡Reciclaje al poder!
- **Cinta adhesiva y de carrocería** - Más rápido y limpio que la cola líquida.
- **Pegamento de barra o silicona fría** - Para unir piezas de papel o cartón.
- **Tijeras (con punta redonda si es para niñ@s)**.
- **Clips, cuerdas, gomas elásticas** - Para unir o dar flexibilidad a estructuras.
- **Rotuladores, lápices, bolígrafos** - Para detalles, nombres o decoraciones.

**CONSEJO:** Aprovecha siempre material reciclado. ¡Tu papelera es un tesoro!



## Materiales que NO sirven

- **Madera gruesa o tablas** - Requiere herramientas potencialmente peligrosas.
- **Sierras o herramientas eléctricas** - A parte del riesgo que suponen, te alejan de verdaderamente “Pensar con las manos”.
- **Pinturas líquidas o pinceles** - Tardan en secar, pueden mancharlo todo. ¡Mejor usar cartulinas o papeles de colores!
- **Colas o pegamentos fuertes** - No queremos esperas largas, ni necesitamos tantísima rigidez. Es más divertido un prototipo endeble que uno funcional.
- **Piezas muy pequeñas o peligrosas, si se juega con niñ@s.**
- **Impresoras en 3D, corte láser u otras herramientas de prototipado rápido** - A pesar del nombre, no son lo bastante rápidas para una sesión de GIL, y requieren de software que te aleja del pensar con las manos.

# CÓMO ORGANIZAR UNA SESIÓN DE GIL

Si quieres organizar una sesión de GIL, aquí tienes una **hoja de ruta práctica** para acompañar a la **presentación disponible** en: [academiadeinventores.com/gil](http://academiadeinventores.com/gil)



## Unos días antes

- **Avisa a los participantes** de que necesitarán **material reciclado** para esta actividad. Cuanto más material, mejor: tapones, cajas, papeles, envases, telas, plásticos, etc.
- Opcionalmente, puedes conseguir tú el material, y que la parte de construir tus ideas sea una sorpresa que no dejará indiferente a nadie.



## Antes de empezar

- **Divide el grupo en equipos** de máximo cinco personas. Esto es clave para que todos participen.
- Abre la sesión preguntando: “**¿Hay inventores en la sala?**” Muchos dirán que **no...** ¡y ahí está el truco! GIL está diseñado para demostrar que todos somos inventores, aunque no lo sepamos.
- Como verás más adelante, es útil que cada grupo tenga un **Líder asignado** para desvelar las cartas de cada equipo, ésta es una buena ocasión para que cada equipo lo elija.



## Introducción a la sesión

- Empieza con la presentación de GIL, que incluye pequeñas preguntas al inicio de cada apartado. (La tienes en [academiadeinventores.com/gil](http://academiadeinventores.com/gil)). Aprovecha para que los participantes opinen, compartir anécdotas y activar su curiosidad desde el principio.
- La presentación está diseñada para que sea auto explicativa, visual y sencilla de entender. Te recomiendo leerla entera en voz alta dos o tres veces, para familiarizarte con sus tiempos y contenido.
- Los “**Capítulos**” en los que se divide la presentación son:
  - **¿Qué es inventar?** – Una descripción sencilla: Crear algo nuevo, para lo que se necesita ver las cosas de forma distinta, y conectarlas.
  - **¿Cómo se inventa?** – Un ejemplo real: Cómo se inventó el velcro.
  - **¿Cuál es el proceso?** – Azar, Observar y Conectar (Estos conceptos están más desarrollados en el apartado siguiente).
  - **¿Cómo se juega?** – Instrucciones detalladas y animadas del juego.
  - **¿Qué ha pasado?** – Espacio para reflexionar, reforzar el Azar, Observar y Conectar.



## ¡Arrancamos!

- Durante de la presentación, recuerda a los participantes los conceptos principales de la sesión:
  - **Azar** - Es fundamental darte el espacio físico y mental para experimentar cosas nuevas, ya sea conocer nuevas personas, lugares, motivaciones, razones y cosas. Piensa, por ejemplo, en lo distinto que es tu colegio o tu trabajo por la noche.
  - **Observar** - No basta con estar en una nueva situación, tienes que estar atento para ver, oír, oler, saborear o tocar esta información. Hoy, cuando vuelvas a casa, intenta hacerlo mirando al cielo en vez del suelo, verás cómo este pequeño cambio puede hacer una gran diferencia.
  - **Conectar** - Ahora que tenemos unos cuantos elementos con los que jugar, ¡Hazlo de forma creativa! Las mejores ideas surgen de combinar elementos que, en apariencia, no tienen nada que ver entre sí.
- Usa las instrucciones de la presentación para colocar las cartas tal y como se indica en ésta. Para voltearlas, puedes **darle un aire ceremonial al asunto**, haciendo que el líder de cada equipo sea el encargado de voltearlas para que todos vean la cadena resultante. ¡Puede ser un momento muy divertido!



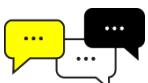
## Fase de diseño

- Deja que cada equipo dibuje su idea. Te recomiendo, como mínimo, dejarles **10 a 15 minutos** para ello. Es normal que algunos se atasquen. Déjales espacio para “pelearse” con la idea:
  - A veces, la confusión inicial es necesaria para que surjan ideas brillantes.
  - Si siguen bloqueados, pasa a la siguiente fase con una idea más “En bruto”.



## Pasa al modo constructivo

- **Avíales claramente:** ¡no basta con diseñar la idea en el papel!
- Deben **empezar a construirla** usando los materiales preparados.
- Este paso suele ser suficiente para desbloquear atascos de la fase anterior.



## Cierra con presentaciones

- Es fundamental que **cada equipo presente su invento**.
- Puede ser una explicación breve o más elaborada, según el tiempo disponible.
- Recuerda que **no hay inventos mejores o peores**. El objetivo no es evaluar el resultado. Buscamos simplemente compartir ideas, reírnos juntos y celebrar la creatividad de todos.
- Termina la sesión preguntando otra vez: “**¿Hay inventores en la sala?**”. Compara las respuestas con el inicio de la sesión. ¡Seguro que hay más manos levantadas que al principio!

# CONSEJOS DE USO

GIL es tan flexible que puedes usarlo en contextos muy distintos. Tu papel como facilitador es clave para que la experiencia sea divertida, creativa y enriquecedora. Aquí tienes consejos para distintos tipos de grupos, y cómo enfocar la actividad en cada caso:



## Si eres profesora o profesor

Sueles tener grupos grandes (25-30 alumn@s) y menos tiempo (45-50 min). Llega siempre al prototipo: aunque sea mínimo. Construir algo físico es lo que transforma una idea en un invento real.

- Divide la clase en grupos más pequeños (máx. 4 alumn@s) para que todos participen.
- Usa la presentación de apoyo para explicar el juego y mantener la sesión dinámica.
- Posiblemente no haya tanto tiempo para las preguntas abiertas, así que centra el contenido en torno a los tres conceptos principales: **Azar, observar, conectar**.
- Reserva al menos 10 minutos finales para que cada grupo cuente o muestre lo que ha inventado.

Puedes enfocar GIL en:

- **Practicar la expresión oral y escrita.**
- **Fomentar la creatividad y resolución de problemas.**
- **Crear un clima divertido y participativo en el aula.**



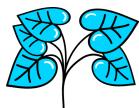
## Si dinamizas equipos (empresas, talleres)

Sueles contar con sesiones más largas (90-120 min) y grupos adultos. Prototipar es imprescindible: construir algo físico dispara la creatividad y tangibiliza la idea.

- Los grupos pueden ser más grandes, de hasta 6, para fomentar el trabajo en equipo.
- Apoya tu sesión con la presentación para explicar las categorías y dar ejemplos, poniendo énfasis en las preguntas abiertas.
- Invita al grupo a reflexionar sobre cómo los inventos podrían inspirar soluciones reales.
- Deja algo más de tiempo (Cinco minutos por equipo) para que presenten su proyecto a modo de pitch. Cuanto más en serio se lo tomen, ¡Más divertido será!

Puedes enfocar GIL en:

- **Romper el hielo al inicio de sesiones de ideación o brainstorming.**
- **Estimular la innovación y el pensamiento lateral y colaborativo.**
- **Practicar habilidades de presentación y comunicación.**



## Para familias

GIL es genial para familias, y los peques disfrutan mucho la parte de construir cosas físicas. Cada niño es un mundo, pero en nuestra experiencia, GIL suele funcionar mejor a partir de los 9 años. Antes de esa edad, se divertirán, pero pueden necesitar más ayuda.

- Juega en uno o dos grupos pequeños (2-4 personas) para que los peques se impliquen.
- Supervisa el uso de tijeras, pegamento o piezas pequeñas.
- No busques la perfección: ¡La clave es divertirse y dejar volar la imaginación!
- Funciona mejor si un adulto guía el juego las primeras veces, pero también puede participar en la ideación y construcción del invento.

Puedes enfocar GIL en:

- **Estimular la imaginación y el lenguaje de tus hijos.**
- **Trabajar la psicomotricidad fina mientras construyen cosas.**
- **Enseñar a colaborar y escuchar ideas ajenas.**



## Si juegas con amig@s (Ocio, fiestas)

Con amig@s, GIL es perfecto para pasar un rato divertido y creativo. Prototipar es parte del show. Aunque sea algo absurdo, construirlo añade humor y crea recuerdos compartidos.

- En este escenario, es más divertido hacer muchos equipos pequeños (2 o 3 personas) que pocos equipos grandes.
- No busques inventos útiles: ¡Lo divertido es dejarse llevar y reírse!

Puedes enfocar GIL en:

- **Romper el hielo en grupos que no se conocen bien.**
- **Pasar de la charla superficial a conversaciones mucho más creativas y locas.**



## Consejos generales

**¡No te saltes el prototipado!** - Aunque tengas poco tiempo, construye **algo**, por simple que sea. Hacerlo te obliga a pensar mejor en formas, tamaños y usos. El prototipo no necesita funcionar ni quedar bonito.

**Date tiempo para que las ideas respiren** - Si no se te ocurre una idea de inmediato, puede ser tentador abandonar. ¡No te rindas! Forzarse a darse 10 minutos como mínimo, usando lápiz y papel para ayudarse, es suficiente en la gran mayoría de los casos.

**¡No hay inventos malos!** - Lo importante es atreverse a inventar y a construir, aunque sea algo loco o absurdo. Celebra todos los inventos por igual: Lo valioso es el proceso y aprendizaje.