

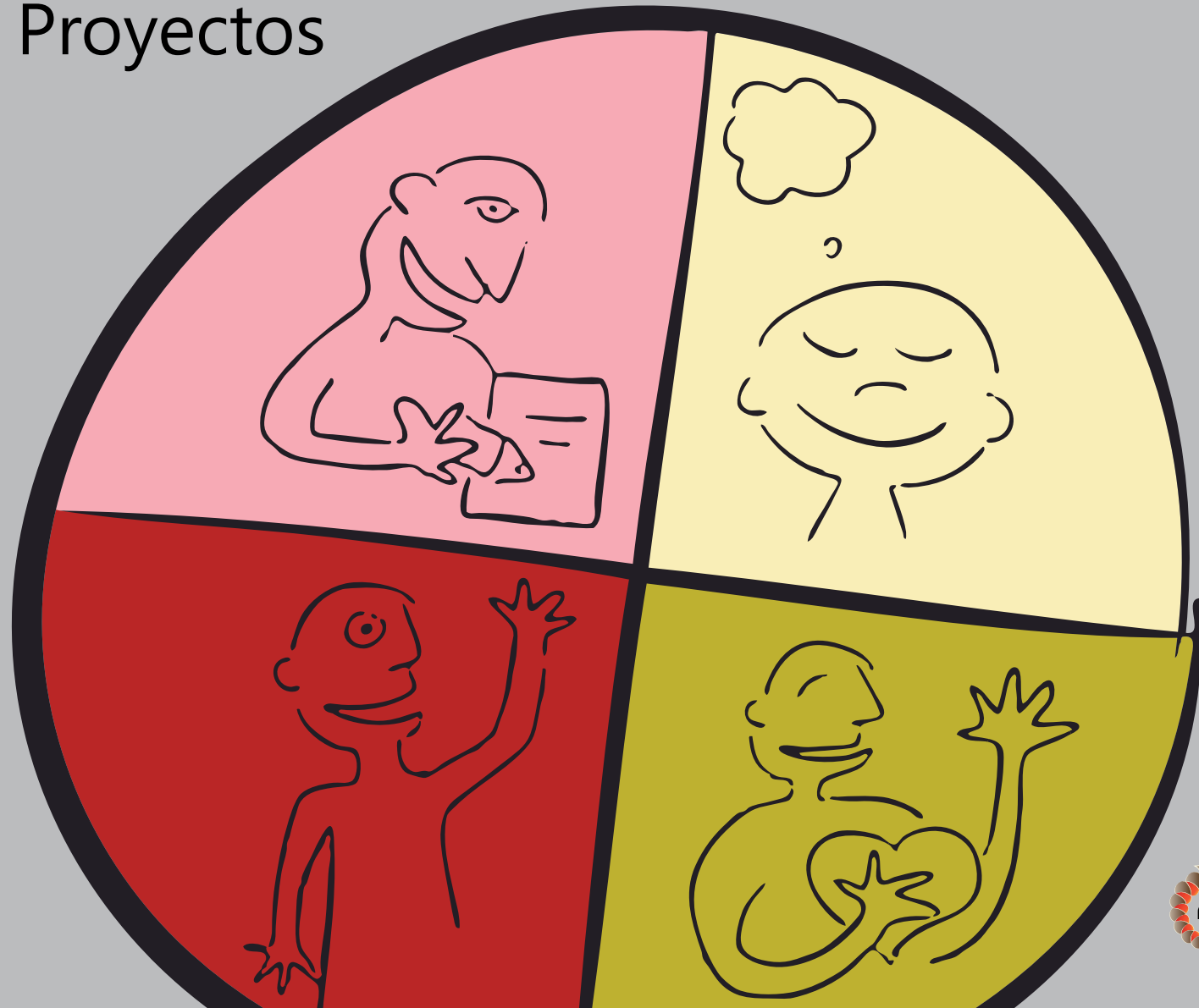
VERSIÓN 2.09

DRAGON DREAMING

Diseño de Proyectos

english
slovenščina
español
latviešu
русский
português
deutsch
srpski
polski
עברית
français

...
...
...
...
...
...
...



Dedicatoria

Este libro electrónico está dedicado a todos aquellos que no quieren renunciar a sus sueños ¡y se atreven a bailar con sus dragones! Está dentro de las licencias - „Creative Common (CC) y puede ser, por ejemplo, utilizado y multiplicado con finalidades no lucrativas y por los autores asociados o acreditados. En caso de que hubiera interés en modificar el contenido o utilizarlo para otras finalidades que no estén relacionadas con la creación de proyectos u organizaciones que utilicen los mismos principios,, se necesitará autorización previa de los autores.

Recuerda que Dragon Dreaming es un trabajo continuo que fue creado a partir de la metodología Gaia Foundation originaria de Australia Occidental. Los Soñadores de Dragones, desde Brasil a Rusia o desde Canadá a Congo, forman parte de una comunidad que aprende, vive y saca lo mejor de sí misma. Este E-Book forma parte de un conjunto de información básica sobre proyectos de la plataforma de Dragon Dreaming.

En caso de estar interesado en ayudarnos a realizar nuestros sueños y en ayudar a la comunidad Dragon Dreaming a crecer y difundir su trabajo ¡contáctanos! Aquí puedes transformar en realidad el 100% de tus sueños. Esperamos poder ayudaros con esta pequeña guía a transformar vuestros sueños, tan esperados, en realidad, al mismo tiempo que os deseamos mucha diversión y un aprendizaje continuo. ¡Recuerda, si no es divertido, no es sostenible! ¡Adelante Soñador de Dragones!



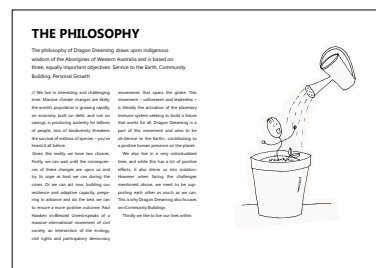
ISBN: Google → „dragon dreaming project design book isbn“

Si deseas dar soporte a la comunidad Dragon Dreaming a través de donaciones, visitadnos en nuestro portal
<http://www.gragondreaming.org/about-us/become-involved/>

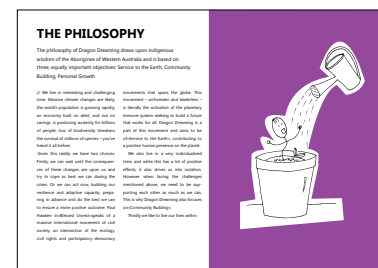
¿Cómo utilizar este E-Book?

Para hacer este e-book el más practico posible, lo creamos de manera interactiva. Esto significa que puedes elegir la presentación de este e-book.

Para poder usar todas las funciones de este e-book multilingüe, por favor, use la versión profesional y gratuita de „Adobe Reader“.



Seleccione esta opción para negro y blanco: **versión impresión**



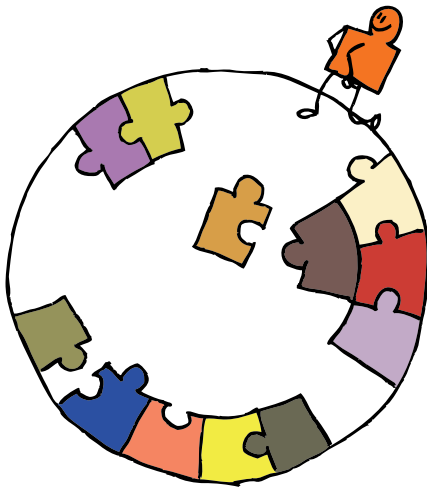
Seleccione esta opción para color: **versión pantalla**

Idioma

Podrás también cambiar el idioma. Para cambiarlo, seleccione el idioma que desee en la primera página de este libro.

Estamos constantemente trabajando en nuevas traducciones. Caso de no encontrar la traducción a su idioma y le interese traducir este e-book, celebramos su colaboración! Tenemos un procedimiento para ello. Para cualquier información adicional, por favor contáctenos a través de esta dirección electrónica: translations@dragondreaming.org.

»El futuro pertenece a aquellos que creen en la belleza de sus sueños«, Eleanor Roosevelt



Un Marco

Este e-book empezó a ser escrito durante la primavera de 2012 por Ilona Koglin, con la colaboración de Manuela Bosch, Ángel Hernandez y Florian Muller. Se concluyó en verano de 2013 con la colaboración de John Croft, Catriona Blanke e Ilona Koglin, unificando las escrituras de Monica Prado (Mandakini Dasi) de Juiz de Fora - Brasil y también con la colaboración de Bernadette Otto de Pen-ticton - Canada. Nuestro especial agradecimiento a John Croft, el co-creador de Dragon Dreaming., Este libro está basado en sus ideas y pensamientos.

Autores: Catriona Blanke, John Croft, Mandakini Dasi (Monica Prado), Ilona Koglin

Soporte: Manuela Bosch, Angel Hernandez, Florian Müller, Bernadette Otto,

Realces Técnicos: Matthias Brück

Ilustración: Wiebke Koch

Portada: Luiza Padoa

Diseño: Ilona Koglin

Traducciones: slovenščino - Barbara Dovjak, Lara Kastelic & Nara Petrovič; español - Teresa Fernandez, Juliana Simoes, Daniela Pereira, Julia Ramos & Luna Marcén; latviešu - Rūta Kronberga; русский - Anton Tofilyuk & Sasha Bezrodnova; português - Rita Tojal, Teresa Silva, Marta Duarte, Pedro Ferreira, Njiza Costa & Virgílio Varela; deutsch - Catriona Blanke, Uli Bostelmann, Diemut Kostrzewa, Marcella von der Weppen & Marion Wiesler; srpski - Dubravka Simonović; polski - Robert Palusiński, Andrzej Ciechulskiego Adama Kamińskiego, Agnieszki Jurko, Karola Jurczyka, Jerzego Kolarzowskiego & Aleksandra Piecucha; עברית - יובל ישי, דרור נוי, נועם תמרי; française: Nathalie Sinthes, Pascale Pluton, Eric Sanner, Hubert Boutin, Renaud Darnet;

Para más información sobre Dragon Dreaming, listado de facilitadores y trainers y nuestras visiones, visitenos en www.dragondreaming.org

TABLA DE CONTENIDOS

La Filosofía pag 4	Planificar pag 16
Momentos „Ajá” pag 5	Establecer los Objetivos pag 17
Tiempo de Soñar pag 5	Definir Metas pag 18
Las Líneas de Canción pag 6	El Karabirrdt pag 18
El juego de Ganar-Gana pag 6	Tareas y Responsabilidades pag 19
	Tiempo y Presupuesto pag 20
Comunicación pag 7	La Prueba Final pag 21
Preguntas Generativas pag 7	El Gran Resistente pag 22
El Pinakarri pag 8	
Comunicación Carismática pag 9	Hacer pag 23
	Las 12 Preguntas de Supervisión pag 24
La Rueda de Proyectos pag 10	
Cruzando el Umbral pag 10	Celebrar pag 25
Los Cuatro Características pag 11	La Maestría del Aprendizaje pag 26
Ejercicio: ¿Qué tipo soy? pag 12	Sentimientos en un Grupo pag 27
	Planificar la Sucesión pag 28
Soñar pag 13	
El Equipo de Ensueño pag 13	La Decima Primera Hora
El Círculo de Sueños pag 14	La Profecía de un Hopi Elder pag 28
El Objeto de la Palabra pag 15	

LA FILOSOFÍA

La filosofía Dragon Dreaming proviene de la sabiduría indígena de los Aborígenes Australianos Occidentales y está basada en tres objetivos de igual importancia : Servicio a la Tierra, Construir Comunidades y Crecimiento Personal.

// Vivimos tiempos interesantes y llenos de retos. El probable cambio climático masivo, el rápido crecimiento global de la población, una economía basada en deudas - no en ahorro, produciendo austeridad a millones de personas, la pérdida de la biodiversidad amenazando a millones de especies - seguramente lo has escuchado antes.

Ante ésta realidad, tenemos dos opciones: Primero, podemos esperar hasta que las consecuencias de dichos cambios nos afecten o tratar de afrontarlas lo mejor que podamos durante la crisis. O podemos actuar ahora, construyendo nuestras resistencias y capacidad de adaptación, preparándonos con antelación y hacer lo mejor que podamos para asegurar los resultados más positivos. Paul Hawken en „Blessed Unrest - La inquietud Bendecida“, nos habla de un movimiento internacional masivo en la sociedad civil, la intersección de la eco-

logía, derechos civiles y movimientos democráticos que se extienden alrededor del mundo. Estos movimientos - imprevisibles y sin líderes - son realmente la activación del sistema inmunológico planetario, buscando crear un futuro que funcione para todos. Dragon Dreaming es parte de este movimiento y aspira a estar „al Servicio de la Tierra“, contribuyendo con la presencia positiva del ser humano en el planeta.

Segundo: vivimos en tiempos de „individualidad“ y mientras ésta resuene como efecto positivo, nos conducirá al aislamiento Sin embargo, para afrontar los desafíos ya mencionados anteriormente, es necesario estar dispuestos a ayudarnos mutuamente, sin reservas. . Por este motivo, Dragon Dreaming está enfocado en „Construir Comunidades“.

Tercer punto, nos interesa vivir nuestras vidas fuera de la zona de confort. Puedes estar familiarizado con ella: Es



Dragon Dreaming

trata de conducir las cosas fuera de control de manera segura.

la zona dónde ya conocemos nuestros automatismos y la utilizamos preferentemente con los más cercanos. En ella, nos sentimos seguros. Sin embargo, solamente aprendemos cuándo salimos de nuestra zona de confort. Ésta es la zona dónde nuestros Dragones se encuentran y es el mismo lugar dónde Dragon Dreaming tiene su origen. Los Dragones representan nuestros problemas, miedos, e incertidumbres; representan a las personas sobre las que proyectamos nuestras dificultades en el curso de nuestra vida. Si conseguimos superar nuestros propios límites, aprenderemos a „bailar con nuestros dragones” - podremos empoderarnos más y más, aumentaremos nuestra fortaleza y destrezas. Por tanto, Dragon Dreaming os invita al tercer objetivo „Crecimiento Personal”

Momentos „Ajá”

Maximizando la creatividad

Son los momentos en que descubrimos algo que hasta ahora no sabíamos que sabíamos, los maravillosos momentos en que descubrimos algo que no sabíamos que formaba parte de nuestro conocimiento. Éstos, son los llamados „Momentos-Ajá”. Estos momentos se producen normalmente cuando descubrimos o entendemos algo por primera vez. También pueden producirse cuando descubrimos o comprendemos algo que no sabíamos previamente. En cualquier caso, un Momento-Ajá nos lleva a una nueva percepción sobre diferentes aspectos del mundo. Y como resultado nos tornamos más conscientes.

Los Momentos-Ajá son altamente contagiosos. Una persona que compar-

ta su Momento-Ajá aumenta la posibilidad de que los demás también puedan descubrir algo que no sabían o que no conocían. Compartir un Ajá en un grupo puede conllevar nuevas soluciones a problemas comunes. Como Dragon Dreamer practica las preguntas generativas, ellas te abrirán un mundo nuevo. Cada persona vive diferentes experiencias con gran éxito en los „Momentos-Ajá”. Maximiza los „Momentos-ajá” a través de:

- » Una profunda conexión con la naturaleza.
- » Una profunda conexión con diferentes realidades, personas y contextos.
- » Viajes por diferentes países y culturas.
- » Observación y reflexión.
- » Una escucha profunda de las palabras de los demás.
- » Búsqueda de señales - visibles e invisibles
- » Conexión con los sueños y visiones.
- » Meditación.
- » Un enfoque verdadero en los problemas, con búsqueda de soluciones al respecto.

Tiempo de Soñar

Un concepto aborigen del Tiempo

La visión del mundo moderno está basada en la creencia de que el tiempo es colectiva y objetivamente un proceso lineal, con origen en el pasado, a través del presente y hacia el futuro. Dentro de esta percepción, soñar es visto como un proceso subjetivo individual, desconectado de la realidad. En diversas culturas indígenas, y especialmente en una cultura tradicional aborigen australiana, soñar se vive como una experiencia colectiva y objetiva. Esta perspectiva nos permite acceder a una comprensión profunda de la creatividad interpersonal. Desde esta consideración, nada está separado: todo es un nodo temporal en un flujo de procesos.

Tal como dice el proverbio aborigen: „Todos somos visitantes de este tiempo, de este lugar. Estamos de paso, nuestro propósito aquí es observar, aprender, crecer, amar... y entonces regresamos a casa en nuestro propio país.” Es decir, todo es posible cuando trabajamos con el concepto „Tiempo de Soñar”, porque trabajamos con el lado de nuestro ser que conecta con la inteligencia colectiva. Esto nos invita a observar el puente donde nos encontramos y hacia don-

de vamos. Para algunos, el puente es estrecho y fácil de ser cruzado y para otros puede ser largo y peligroso. El puente está sostenido por nuestra historia - una historia construida momento a momento, con cada piedra insertada en el puente durante el viaje. Esto nos da pistas con respecto al camino de la vida - dónde empezamos, las enseñanzas que recibimos en los momentos clave de nuestra vida y así nos va conduciendo hacia donde vamos: la Línea de Canción.

Las Líneas de Canción

¿Porqué los proyectos son importantes?

Los aborígenes Noongar creen que todo comienza en una rueda de fuego o Karlup. El fuego amarillo que representa al sol al amanecer. Karlup significa hogar o el corazón de un país - lugar dónde reside el fuego sagrado, dónde las personas se encuentran para compartir sus sueños, contar historias, tomar decisiones, planificar tareas diarias y celebrar el fin del día.

Practicaban el compartir a través de una canción: Así transmitían las instrucciones relativas a los eventos más im-

portantes. Éste es el origen de las Líneas de Canción.

Las Líneas de Canción tienen un propósito, un gran significado para nuestras vidas. Con ellas, nuestra vida puede ser vista como un proyecto con sus hitos más importantes entre las 'Líneas de Canción'. Por lo tanto, los proyectos en que nos involucramos a lo largo de la vida son los que la dan propósito y significado.

El juego de Ganar-Ganar

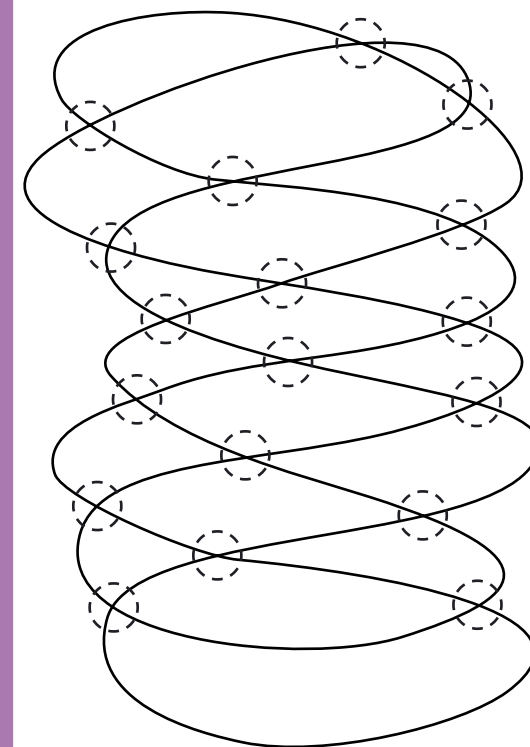
El fin de la Cultura Ganar-Perder

Nuestro concepto de civilización está basado en ciertas visiones del mundo actual. A través del lenguaje subjetivo (activo) y objetivo (pasivo), vemos el mundo desde una comprensión superficial que nos hace creer que tenemos poder y control. Esta visión divide todo en dos categorías: La que tiene poder sobre los demás, creadora de juegos de Ganar-Perder y ejerce una violencia jerárquica que conduce los hechos a una posibilidad única de realización.

El compromiso con el medio ambiente significa estar comprometidos con un mundo vivo al que pertenecemos. La creencia de que podemos controlar

este mundo a través del „dominio sobre“ es un mito creado por la humanidad, un egocentrismo que nos conduce a la frustración y al desamor. No podemos controlar el proceso de dejar fluir la energía, la materia, la información y el caos o entropía en que estamos inmersos. Las tradiciones aborígenes nos invitan a creer que nada está separado - y la ciencia está comprobando este hecho cada vez más.

Sin embargo, podemos empoderarnos „con“ estos flujos energéticos que nos facilitan la comprensión de que podemos trabajar con todo y todos, mediante el método para crear los juegos de Ganar-Ganar, cuyo objetivo es hacer todo lo necesario para sentirnos vulnerables - siempre tenemos que intentar ver el otro lado de todo. El lado más resistente del proyecto, el que nos muestra las presunciones y prejuicios. Al practicar este nuevo modelo de juego, abrimos infinitas posibilidades no existentes anteriormente. El juego de Ganar-Perder es insostenible. Si buscamos una verdadera cultura sostenible, el juego de Ganar-Ganar es esencial.



El Concepto Aborigen del Tiempo en los Sueños. Todo es un nodo temporal en un proceso que fluye.

COMUNICACIÓN

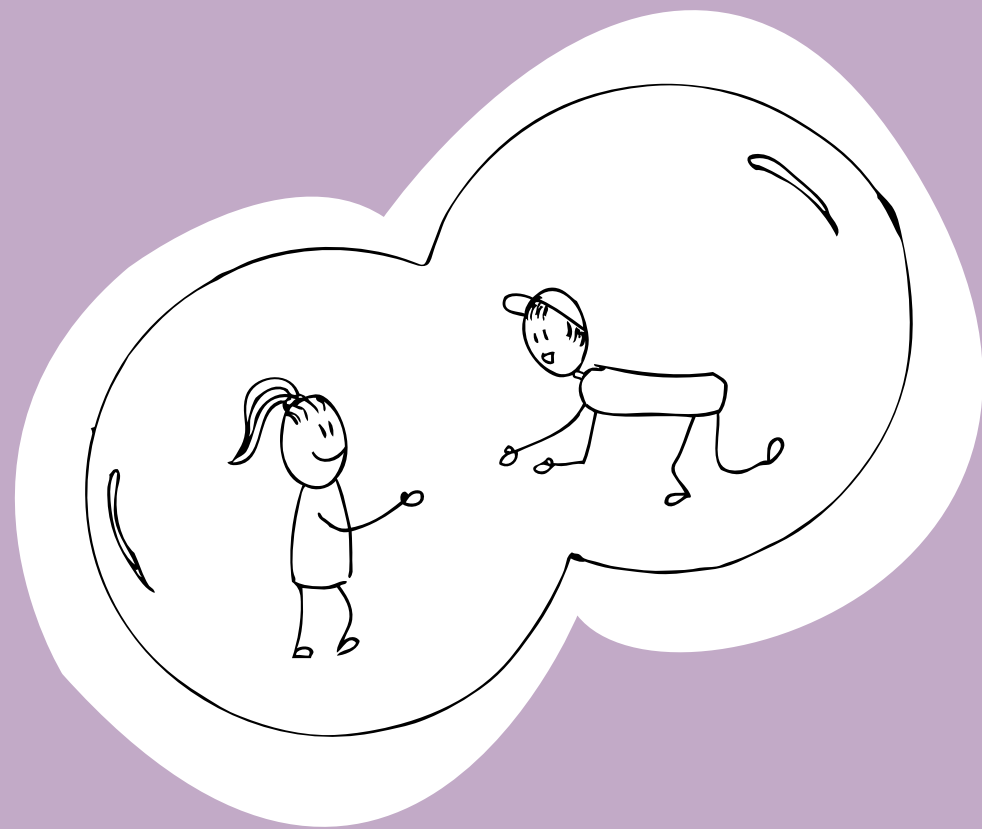
Al utilizar Dragon Dreaming hay que tener en cuenta que estamos impulsando la creación de los paradigmas de una nueva cultura. La necesidad de recuperar la habilidad de la escucha profunda, de escuchar la llamada de la Tierra, de escucharnos los unos a los otros y de escucharnos a nosotros mismos.

// Dragon Dreaming aspira a crear un nuevo lenguaje basado en el concepto del juego Ganar-Ganar, reemplazando - en todo lo posible las bases de juego Ganar-Perder (o de los juegos de Perder-Perder) con diversas habilidades. - cuanto más practicamos, más éxito obtenemos. Los proyectos, muy a menudo, fracasan por falta o carencia de comunicación. No obstante, existen diversas maneras de comunicarse que ayudan a realizar los sueños, así como a resolver o prevenir conflictos.

Preguntas Generativas

Demanda de empoderamiento personal

Una pregunta generativa es la que contiene un poder emocional en la vida de ambos, del que pregunta y del que responde. En general, se trata de manifestar el elemento que falta, cuyo contenido marcará la diferencia. Se trata de una invitación abierta para atraer algo no conocido. Normalmente surgen a través de preguntas abiertas, que reflejan y revelan una realidad más profunda. La manera en que trabajamos juntos en un proyecto está enormemente influenciada por la manera en que nos comunicamos y escuchamos los unos a los otros. Las preguntas generativas son el eje central de Dragon Dreaming, el que nos motiva para desarrollar la capacidad de crear y hacer tales preguntas. Tenemos algunos ejemplos disponibles en el E-Book...



El Pinakarri

Sobre la escucha profunda

Pinakarri es una palabra aborigen que significa „escucha profunda“. La habilidad para escuchar con empatía a los demás está casi perdida; en su lugar creamos una voz mental que constantemente nos habla de juicios Ganar-Perder. Esta voz nos distrae y nos hace olvidar rápidamente: la mayoría de las personas - por ejemplo - pueden concentrarse durante aproximadamente 20 minutos en teorías conceptuales, antes de que la voz empiece a hablar, dificultando nuestra escucha verdadera. El Pinakarri silencia la voz suavemente.

Cada practicante de Dragon Dreaming puede accionar el Pinakarri en cualquier momento, utilizando una campanilla o cualquier objeto / señal en que todos estén de acuerdo. A esta señal todos dejarán lo que están diciendo o haciendo y se quedarán en silencio durante un tiempo. Depende de cada uno, el grado y la entrega profunda en esta relajación; es de suma importancia

que todos estén en silencio durante este momento. El propósito de esta práctica es superar determinados aspectos del comportamiento humano.

Por un lado el Pinakarri ayuda a las personas que están en conflicto en este momento a superar sus bloqueos internos. Cuanto más argumentamos con los demás, más tendemos a defender nuestras opiniones. Normalmente, al final nos damos cuenta de que el otro puede tener razón. Al parar por un momento a través de un Pinakarri nos damos la oportunidad de „calmarnos“.

El Pinakarri también nos ayuda a encontrar lo que realmente queremos. En silencio podemos percibir lo que está ocurriendo internamente y ver exactamente si un punto u otro es realmente relevante para nosotros, o si perdimos conexión con el sueño original, nuestros deseos o necesidades por „salvar la cara“. Si el hecho de defender nuestros deseos y necesidades es tan importante como calmarnos. Si suprimimos nuestros sueños y necesidades, siempre tendremos un sentimiento de frustración

Una pequeña guía para el Pinakarri

Relájate y conecta con tu cuerpo:

1. Conecta con tu cuerpo: Siente tu cuerpo, observa desde dónde tu cuerpo conecta con el lugar en que estás sentado (silla).
2. Siente el peso de tu cuerpo: Siente tu peso y cómo la Tierra lo sostiene. La gravedad es la fuerza más antigua del universo. Si fuese una persona la que te sostiene, lo llamarías amor incondicional. Sé consciente del amor incondicional de la Tierra hacia ti, del sostén que te proporciona.
3. Respira profundamente: inspira y expira. Escucha la diferencia en el tono y siente la diferencia de temperatura entre la inspiración y la espiración. Esta diferencia de temperatura procede del sol. ¿Quién eres? Eres la danza de los ciclos materiales de la Tierra con la energía del sol.
4. ¿Puedes escuchar el latido de tu corazón? Ha estado contigo desde antes de nacer y lo estará hasta el momento de tu muerte.
5. Encuentra el punto en el que la tensión en tu cuerpo es más fuerte. Respira hacia ese punto, conscientemente relaja y suelta esa tensión al espirar.
6. Ahora ya has silenciado la pequeña voz en tu mente. Existen muchas maneras de conseguir el Pinakarri. Te invitamos a experimentar y a encontrar la tuya propia.

Nota: Con el Pinakarri hay diversas maneras de estar presente y hablar carismáticamente. Podéis encontrar más información en: „Comunicación No-Violenta“, „Teoría U“ - Otto Scharmer, „Facilitación como práctica espiritual“ - John Herron y „Construyendo Comunidad“-Scott Peck.

ón, que estará presente cada dos por tres y que puede representar un problema real para nuestros proyectos. Es un impedimento para la verdadera diversidad necesaria para un auténtico aprendizaje y éxito.

Comunicación Carismática

El Lenguaje Ganar-Ganar

La Comunicación Carismática es un intento de decir lo que realmente queremos de forma profunda. Funciona como la escritura automática, lo que tienes que hacer es intentarlo y calmar tu mente. Esto, a menudo, nos demanda más valor de lo que pensamos. La comunicación carismática está basada en la confianza.

Necesito confiar en el otro para poder compartir mis sentimientos y sueños sin que pueda reírse o burlarse. Nuestra comunicación cotidiana funciona como un escudo, tras el que nos escondemos. Pero sólo si nos abrimos verdaderamente podemos dar a las personas la

oportunidad de ver realmente como somos y como son nuestros proyectos.

Estamos acostumbrados a comunicar nuestras ideas, influenciadas por la voz en nuestra mente, preguntándose ¿qué quiero decir? ¿Qué es importante para mí? A menudo no nos damos cuenta de nuestras palabras y sutilmente transmitimos un juego de Ganar-Perder, admiración o desprecio por los demás o incluso dominio o represión. Estamos preocupados por interpretar lo que nos dicen y cuál puede ser el „verdadero significado“ de las palabras...

En Dragon Dreaming utilizamos nuestra intuición para permitir que el proyecto se exprese a través de nosotros. Esto es Comunicación Carismática. Se recomienda utilizar la Comunicación Carismática la mayor parte posible de nuestro tiempo. Por ejemplo, nos ayuda a hablar a grandes audiencias, en talleres, cursos...

¿Cómo Comunicarse Carismáticamente?

Confía en la seguridad de decir lo que realmente piensas.

Practicar este ejercicio con dos personas, -una frente a otra- y que compartan sus experiencias en un proyecto existente o de uno que tengan intención de realizar. Ellas deberían comportarse con total naturalidad. Así utilizarían la Comunicación Carismática y compartirían una vez más sus proyectos. De esta manera permitirán que sus proyectos hablen a través de ellas. No olvidéis de comentar y compartir los cambios notados.

1. Practicar el Pinakarri: sentado recto, cierra los ojos e inspira profundamente. La inspiración ayuda a liberarnos de los miedos y tensiones. Toma conciencia de dónde estás conectado con la Tierra (a través de los pies). Siente cómo la columna vertebral te conecta con el cielo.
2. Dirige la atención desde la cabeza hasta justo debajo del ombligo - esto es el Hara, nuestro centro de equilibrio.
3. Usa la imaginación y visualiza una burbuja en tu espacio personal que se expande hacia cada persona con la que hables. Ahora visualiza tu propia burbuja con tamaño, forma y color. Expande la burbuja hasta que finalmente abrace, sostenga y mantenga amorosamente la burbuja de las otras personas con las que estás hablando.
4. Imagina la sensación de presencia que deseas crear con la persona con la que estás hablando. ¿Qué tono de voz necesitas utilizar para crear esa presencia?
5. Usando este particular tono de voz y practicando los cuatro pasos simultáneamente, permitirás que las palabras fluyan.

LA RUEDA DE PROYECTOS

El encuentro inicial de un individuo con su entorno, la creación de dos interfaces y cuatro cuadrantes entre la práctica y la teoría, conforman cada proyecto: Soñar, Planificar, Realizar y Celebrar.

// Cada proyecto es un encuentro inicial entre un individuo y su entorno. Uno influye sobre el otro en un proceso recíproco. También es un encuentro entre la práctica y la teoría, la integración de ambas. A través de la localización de estas interfaces se crean cuatro cuadrantes que caracterizan las cuatro fases de un proyecto: Soñar, Planificar, Realizar y Celebrar. La rueda de Dragon Dreaming representa este proceso.

Cruzando el Umbral

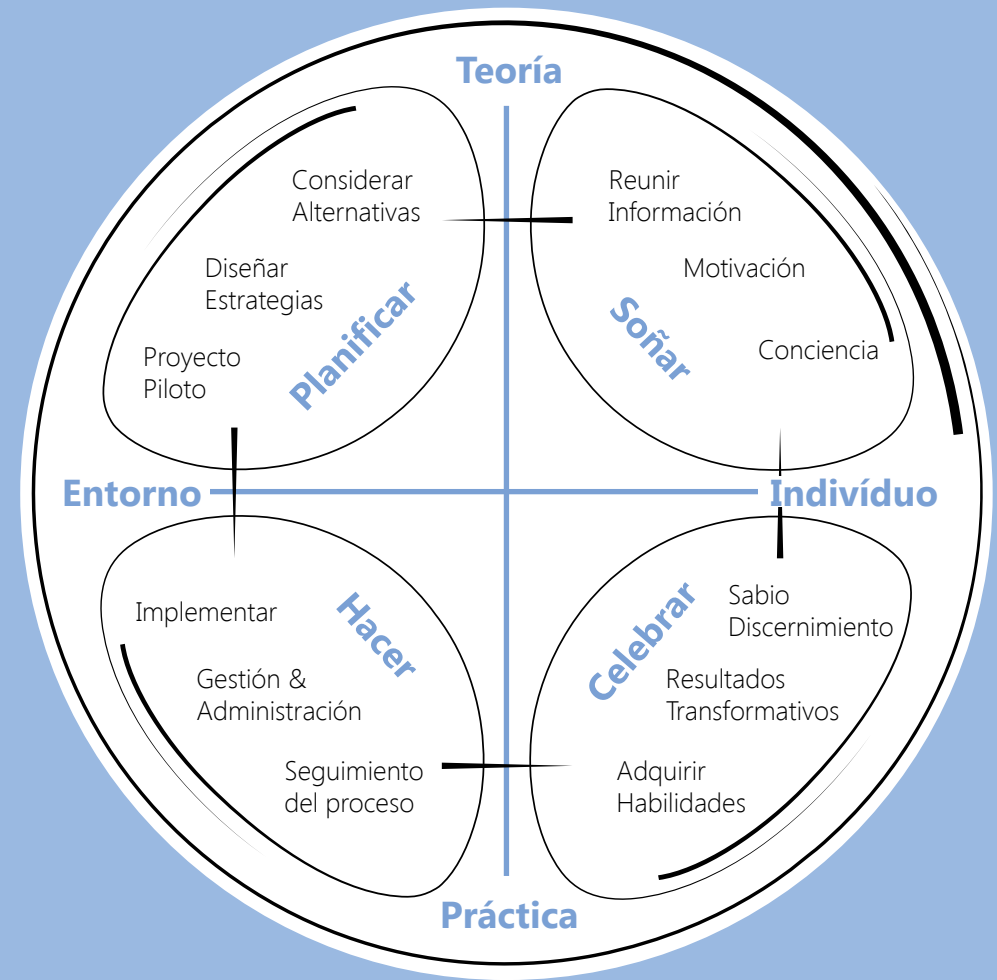
Interfaces de comunicación

Las interfaces o líneas de comunicación, no son ejes rígidos divisorios. Pueden moverse dependiendo de la fase o grupo con que se está trabajan-

do en un proyecto. El lado dominante en cada ocasión, es intercambiable. Los proyectos son de naturaleza fractal, lo que significa que pueden identificarse con cada uno de los cuatro cuadrantes, 'Soñar, Planificar, Realizar y Celebrar'.

Los proyectos Dragon Dreaming sólo pueden ser sostenibles cuando completamos todas las fases de cada cuadrante. Cada cuadrante empieza con la fase de Sueño, de ahí pasa a la fase de planificación, luego a la fase de realización y siempre, en el borde de un cuadrante al siguiente, hay una Celebración.

Muchos bordes suelen alarmarnos: Pasar de la fase Soñar a la de Planificar requiere valor y gran cantidad de energía. Sobre todo pasar de la fase Planificar a la de Realizar suele ser muy difícil,



El patrón de la Rueda de Dragon Dreaming se encuentra también en los sistemas ecológicos, en la formación del tiempo, en la Rueda de la Medicina tradicional Americana y también en nuestro cuerpo; es la estructura existente en nuestro cerebro. Un aspecto simbólico, entre muchos, es la analogía con las cuatro estaciones (invierno, primavera, verano y otoño), tal como las cuatro fases de un ser humano (infancia, juventud, madurez y vejez). Cada día también puede ser representado por esta rueda: Empezando con el Soñar, planificar por la mañana, hacer y - si la persona es sabia- - una celebración por la noche.

»Más allá de las ideas del bien y del mal, hay un lugar. Ahí te encontraré«*, Jalaladin Rumi*

porque requiere un compromiso real de todos los involucrados. Si un proyecto entra en una fase difícil, se recomienda preguntarse a uno mismo si el proyecto posiblemente está listo para pasar a la siguiente fase.

Celebrar es un paso importante al cruzar las líneas entre cuadrantes. En otras palabras, cada fase pasa a la siguiente de cuadrante a cuadrante. Por ejemplo tras de Planificar y Realizar, es importante tener una fase de celebración en su cuadrante, pasar a Soñar en la siguiente y así dar un paso fuera de la zona de confort. Además podemos prevenir el agotamiento, celebrando en el momento más adecuado. La Celebración es el momento en que recibimos

la energía que nutre nuestro proceso en curso. Es la que hace el proyecto sostenible.

Las Cuatro Características

Soñador, Planificador, Realizador y Celebrador

En Dragon Dreaming no tan sólo se muestran las cuatro fases de un proyecto, también se representan nuestras cuatro características personales: Soñadores, Planificadores, Hacedores y Celebradores.

Es importante mantener un equilibrio entre los cuatro tipos del equipo de ensueño (Dream Team). El motivo real está en el hecho de que un equipo formado solamente por planificadores por

ejemplo no tendrá éxito para mantener un proyecto Dragon Dreaming. Tener un equipo de ensueño equilibrado aumenta las posibilidades de realizar el proyecto y los integrantes aprenderán algo nuevo en un nivel más profundo.

Al mismo tiempo debemos dejar claro que al tener las cuatro características personales en un equipo, probablemente se crearán conflictos. El Soñador puede tener mucha dificultad en trabajar con un Hacedor y viceversa. El Planificador a menudo puede sentirse desafiado por el Celebrador y al revés. Hoy en día, en la sociedad occidental, los Planificadores y los Realizadores son los más valorados como „eficientes“. En realidad los Soñadores y los Celebradores también son muy necesarios: ¡A por ellos, a

incluirlos en vuestro equipo!

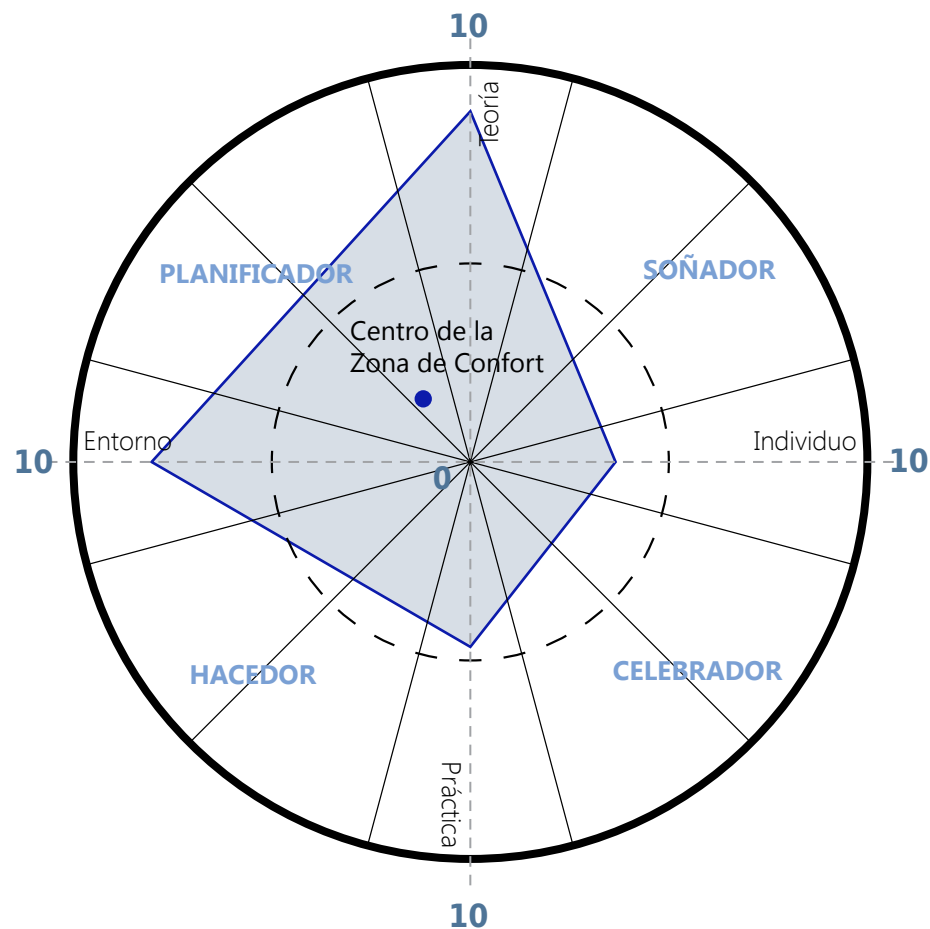
Todos tenemos un poco de las cuatro características. Cambiamos de roles dependiendo de la situación, del proyecto y de las fases de la vida. Observando los ciclos de la vida, los bebés y los niños pasan la mayor parte del tiempo soñando, los jóvenes planificando, los adultos hacen muchas cosas y los mayores disfrutan y reflexionan sobre la vida - así lo celebrarán.



¿Cuál es mi característica personal?

Un pequeño ejercicio para obtener una percepción del equipo

1. Dibuja la rueda de Dragon Dreaming y las líneas en el suelo (Individual / Entorno / Teoría / Práctica). Dibújalo también en un papelógrafo o en un pedazo de papel. Imagina que cada borde tiene una escala de 0 a 10, el 0 está en el centro donde las zonas se cruzan y 10 está en el extremo exterior.
2. Practica un Pinakarri y decide el contexto en el que quieres encontrar tu posición a partir de donde te encuentras (e.j.: El proyecto integral de tu vida).
3. Ponte de pie en la línea que conecta Individuo y Entorno e intuitivamente balancea el cuerpo hacia adelante y hacia atrás, hasta encontrar la zona de confort. ¿Cómo puedes saber dónde está localizada? ¡El cuerpo te lo dirá! Podrás descubrirla en el momento en que retengas la respiración por algunos segundos o donde notes una mayor tensión en el cuerpo. Practica lo mismo en ambos extremos, en el Individuo y en el Entorno. El resultado no tiene que ser 100% correcto - es posible que alguien se encuentre en el 9 como Individuo (y sea una persona introvertida) y también en un 9 en Entorno (extrovertido).
4. Repite el mismo procedimiento en las líneas entre Teoría y Práctica.
5. Apunta los resultados en el papelógrafo o pedazo de papel. Conecta las marcas que hayas hecho en el lado Individuo con las del lado Teoría y asimismo en el borde Entorno con las del borde Práctica y de nuevo con las del Individuo (ver el gráfico).
6. El centro de tu zona de confort indicará tus tendencias dominantes. Encuentra esta zona dibujando una línea transversal a lo largo de las líneas diagonales.



Conecta el punto de unión entre las diagonales desde el borde Entorno (extrovertidos) hasta el borde de la Práctica; de ahí al punto de unión del Individuo (Introvertido) con el borde de la Teoría y lo mismo con el punto de unión de la Teoría con el Entorno. Ambos tienden a cruzar el interior de los cuatro cuadrantes o en algún momento una línea entre dos cuadrantes. Este mapa identifica el centro de tu zona de confort.

SOÑAR

Cada proyecto realizado empezó con el sueño de un individuo. Durante el Círculo de Sueño, éste se enriquece mediante la inteligencia colectiva y se convierte en el sueño de todo un Equipo de Ensueño (Dream Team). El objetivo aquí es asegurarnos de que el 100% de todos los sueños se conviertan en realidad. ¡Sin compromiso!

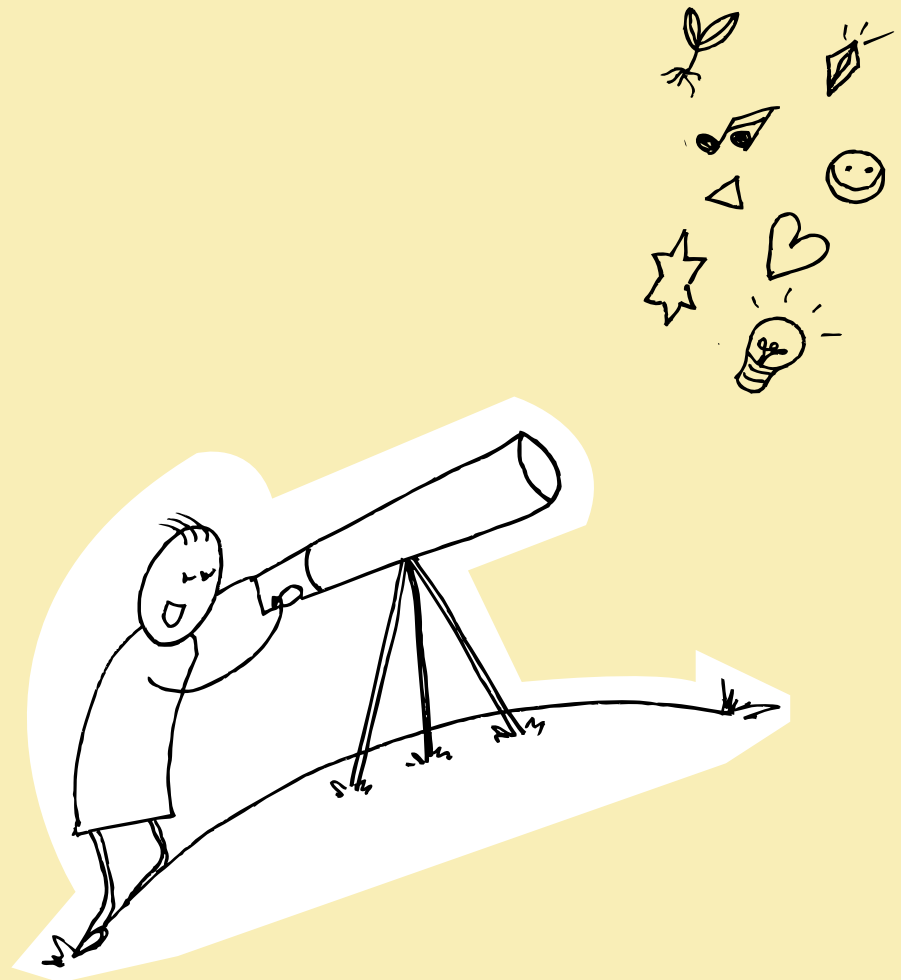
// Cada proyecto realizado empezó con el sueño de un individuo. Normalmente el sueño se transforma en una nueva consciencia, un „Momento-Ajá“. A través del proceso de comunicación de los sueños, el soñador toma plena conciencia de la naturaleza de sus sueños. La mayoría de los proyectos se bloquean en esta fase (Soñar) porque los individuos no comparten sus sueños con los demás. Éste es el primer obstáculo que la mayoría de las buenas ideas de los proyectos nunca superan. En nuestro tiempo ya no confiamos en el poder de nuestros sueños. Tenemos miedo compartirlos por temor a ser ridiculizados o simplemente no escuchados. Esto impide que los sueños se transformen en realidad.

El Equipo de Ensueño

¿Cómo seleccionar las personas adecuadas?

Una vez que una persona tiene una idea o un sueño, el primer paso en Dragon Dreaming es compartirlo con un grupo de personas. ¿Quiénes deben ser estas personas? Pueden ser amigos, vecinos, familiares, compañeros de trabajo, personas con determinadas habilidades especiales o personas de la comunidad que muestren interés por la idea.

Al elegir estas personas, no es tan importante hacerlo por sus habilidades o conocimientos para ayudar en el proyecto, sino que sean las personas



con quien quieras compartir o trabajar. La importancia está en las relaciones. Si el proyecto es sobre una aldea, pueblo o una comunidad en desarrollo, es importante tener en cuenta a las personas afectadas directamente por el proyecto. Esas personas deben participar al menos dando apoyo.

Si el proyecto trata de gestionar cambios en una comunidad, es importante involucrar a las personas, incluidos niños y jóvenes con una buena red de contactos.

En la medida en que el proyecto crece, el Equipo de Ensueño puede también crecer. Si hay más de ocho personas participando de la fase de sueño, se recomienda realizar más círculos de sueños en diversos pequeños grupos. Tampoco es necesario que todos los participantes del círculo de sueño actúen en su realización. Pero la experiencia nos demuestra que las personas se sienten motivadas al realizar un proyecto, a partir de un sueño compartido.

¿Cómo realizar un Círculo de Sueños?

Cuando el soñador haya presentado su sueño y explicado en qué consiste el proyecto, al exponer el sueño al equipo, realizará preguntas generativas como:

„¿Cómo tendría que ser este proyecto para que en un futuro yo pudiera decir que ésta ha sido, la mejor manera de invertir mi tiempo?“ o „¿Qué te motivaría a decir : ¡Sí! Me siento afortunado(a) por haber trabajado en este proyecto.“

A partir de este momento todas las personas escriben sus respuestas una vez por turno, quizás utilizando un objeto para hablar. Si alguien no tiene nada que comentar durante su turno, puede pasar la palabra. La persona que ha pasado turno, no puede añadir un nuevo sueño hasta que le toque hablar de nuevo.

En un Círculo de Sueños es importante que se registre cada sueño. Se puede utilizar una grabadora para re-

gistrar los sueños compartidos. Otra manera de registrar los sueños sería apuntarlos por la persona que esté con el objeto de la palabra y seguir con el procedimiento y así sucesivamente. El registrador escribe el nombre del que está hablando y registra la esencia de sus palabras. No es necesario registrar cada palabra, lo importante es la esencia. Una vez registrado, consulta para confirmar si lo escrito es correcto.

Si se produce una bajada de energía, algo no va bien. Observa el axio-

ma „Análisis = Parálisis“. El equipo se bloquea al debatir el significado de las palabras. Asegúrate de que el Círculo de Sueños fluya - ésta es una experiencia energizante.- El Círculo de Sueños sigue hasta que todos completen sus turnos. Es importante establecer la conclusión del Círculo - ¡y por supuesto Celebrarlo!)

Acuérdate de sacar lo mejor del Círculo de Sueño:

- » Utiliza una pequeña campana para el Pinakarri.
- » Utiliza el objeto de la palabra.
- » Mientras escribes, apunta la esencia del sueño, no toda la frase.
- » Cada persona añade un sueño por turno.
- » No seas muy racional ni muy abstracto.
- » Relaciona el sueño con la realidad.
- » Escribe el sueño en un papel y transfórmalo en una obra de arte.
- » ...

Si no es divertido, no es sostenible!

El Círculo de Sueños

¡Sin compromiso!

Una vez decidida la persona con quien vas a compartir un sueño, invítala a participar de un Círculo de Sueños. Es el punto dónde la inteligencia colectiva de un grupo se libera. Es también el proceso en que el sueño individual muere, con el propósito de renacer como el sueño de todo un grupo - existe una diferencia energética entre estar trabajando en „tu” proyecto y estar trabajando en „nuestro” proyecto.

La muerte del sueño de un individuo parece fácil; y lo es, pero teniendo en cuenta que hay que dar un paso de difícil realización. Reconocer que un solo individuo no puede convertir el sueño en realidad puede ser doloroso, lleva tiempo y esfuerzo consciente. No seas duro contigo mismo, sé paciente, sucederá, aunque no de inmediato. Se

trata de un proceso continuo, que tiene en cuenta que es un proyecto de carácter colectivo, extremadamente exitoso y enriquecedor.

En el Círculo de Sueños, todos necesitan una oportunidad para determinar qué es lo más importante para cada uno, expresar sus necesidades a los demás -algo que requiere valor, porque pueden pensar que se es egoísta o caprichoso. A medida que el proyecto sigue su curso, se harán evidentes las necesidades para que todos puedan identificarse al 100 % con el proyecto.

Únicamente los que están presentes pueden identificarse al 100% con el sueño si son capaces de comprometerse con el proyecto y apoyarle sin fisuras. Una de las leyes de Dragon Dreaming dice: „Sin compromiso! El 100% de tus sueños se convierten en realidad”. Puede sonar poco realista en un primer contacto, pero sí es posible....

En un Círculo de Sueños no juzgamos acerca de lo correcto o incorrecto de los sueños. Este ejercicio trata de la diversidad y autenticidad del sueño de cada persona, incluso si se contradice con los demás. Tener en cuenta que la fase de los sueños es la etapa en que pueden existir múltiples contradicciones. Mantener las contradicciones es un terreno fértil para que surjan los „Momentos-Ajá”. Detrás de la dualidad hay un patrón, un lugar dónde las dos caras de una contradicción pueden ser verdad al mismo tiempo. Los sueños son a menudo paradójicos y contradictorios y ahí está la diversión...

Durante el Círculo de Sueños suele ocurrir que alguien se dé cuenta de que ese proyecto no es exactamente lo que está buscando. Esa persona debe entonces permitirse decirlo abiertamente, con honestidad, aunque para el grupo o para él mismo pueda ser difícil. También es recomendable que cada sueño sea expresado de la manera más positiva posible. Si alguien expresa algo que no desea, el grupo debe tratar de encontrar la manera de que diga exactamente qué desea. Leer los sueños en pasado y en voz alta, puede ser muy estimulante para el grupo, como si el proyecto ya

se hubiera realizado.

Un ejemplo: „El equipo de este proyecto logró muchos éxitos de manera fantástica y aprendió mucho”. O „Conseguimos recaudar 3000 euros para el proyecto”. Es una manera poderosa de poner el presente en futuro. Puede parecer extraño al principio, pero os invitamos a probar. Puede ser que resulte muy motivador - en lugar de imaginar la enorme cantidad de trabajo que está por delante, puedes crear la energía de Celebración y vivirla a través de algunos grandes aspectos del proyecto.

El Objeto de la Palabra

Herramienta de comunicación

Otra herramienta de comunicación que puedes utilizar durante el Círculo de Sueños es el „Objeto de la Palabra.” - una piedra, un palo, cualquier objeto que pueda ser pasado para tomar la palabra. El que tiene el objeto de la palabra, tendrá la atención exclusiva de todo el grupo. Los objetos de la palabra son útiles para responder preguntas, explorar temas, compartir „Ajás”, informar o introducir un nuevo tópico.

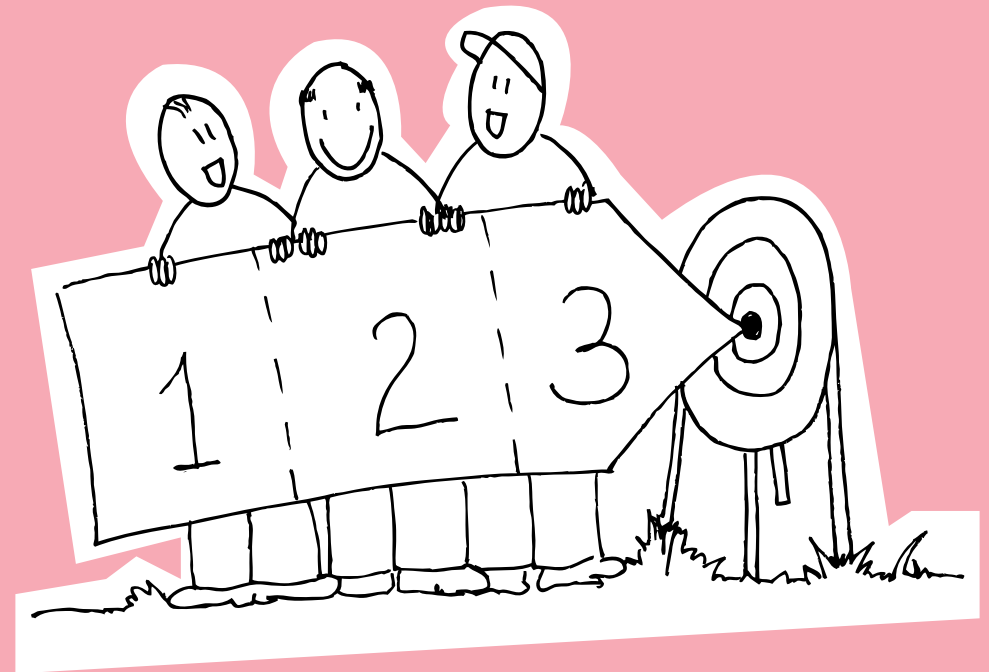
PLANIFICAR

La fase Sueño trata de la diversidad y la recopilación del mayor número de ideas posibles. La fase Planificar trata de centrar, elaborar y filtrar. Definimos las metas y los objetivos y damos los primeros pasos para organizar las tareas, las responsabilidades, el tiempo y el presupuesto.

// El primer paso para la planificación de un proyecto es definir los objetivos. Un objetivo es definido como limitado, alcanzable, condición de futuro y orientado a la acción. Los objetivos también pueden seguir los principios SMART (ESMART) - específico, medible o memorable, o alcanzable o asequible, realista y limitado en el tiempo. Diferente de los procesos de planificación convencional, sin embargo, es una manera divertida de planificar en los proyectos Dragon Dreaming (vease ejercicio). Es muy importante mantener el establecimiento de los objetivos como un proceso divertido para mantener la energía a altos niveles. Si el grupo empieza a perder energía, encuentra algo que le vuelva a hacer divertido de nuevo. Re-

cuerda siempre: „El perfeccionismo es el enemigo de lo bueno” - Es importante que el objetivo del proyecto conecte con la visión general del sueño de un proyecto con sus objetivos. De este modo, las metas actúan de manera importante sobre el puente que se está construyendo, ya que es la declaración común usada cuando se pide a las personas que expliquen de qué trata el proyecto. Es la declaración común que el proyecto pretende alcanzar.

Normalmente los proyectos gestionados de manera convencional crean sus metas antes que los objetivos; tal proceso a menudo resulta en un acuerdo vago que no representa la realidad del proyecto y por tanto aporta confusión. En Dragon Dreaming primero se



sugiere la creación de los objetivos y a continuación las metas ancladas en la realidad. . Una meta tiene las siguientes característica:

- » Que sea concisa y limitada en el tiempo - las metas a largo plazo tienen la desventaja de crear confusión en la mente del que está leyéndolo o escuchándolo.
- » Que sea inclusiva: que incluya los elementos básicos referentes al proyecto para que haya una clara relación entre los sueños y objetivos del mismo.
- » Que sea memorable: Las metas que no pueden ser recordadas no son válidas. Las metas deben ser recordadas desde el momento en que son vistas.
- » Que sea inspiradora: Las metas deben inspirar - al orador y al lector, para poder inspirar al público que esté participando.

Nota: Para probar los objetivos y metas del proyecto (ver siguiente página), se recomienda desglosar grandes estrategias en pequeños proyectos piloto o prototipos. Por ejemplo, los que quieran fundar una aldea ecológica podrían empezar por convivir en una comunidad.

Paso 1: Estableciendo los Objetivos

Tratar siempre de mantener el proceso divertido. En cuanto se ponga difícil: ¡Celébralo!

1. Para este ejercicio son necesarios treinta post-its. Divídelos por el número de participantes y repártelos entre todos.
2. El grupo lee una vez más los sueños colectivos. En seguida se preguntan: „¿Qué tareas transformarán este sueño en realidad?
3. Cada uno escribirá una idea por post-it. Este ejercicio debe hacerse en no más de 10 minutos. (¡Recuerda que el post-it tiene una parte de pegatina por detrás!).
4. A partir de este momento, la primera persona puede colocar los post-its en el papelógrafo.
5. La segunda persona en seguida hace lo mismo. Todas las tareas con temas parecidos son colocadas en una misma columna verticalmente. Las tareas con

temas diferentes se colocan horizontalmente en diferentes columnas.

Tener en cuenta que sólo puede haber de 6 a 8 columnas horizontales.

6. Si el número de columnas horizontales exceden de 8, una persona podría reorganizar los post-its de su antecesor. Si lo hace, tendrá que justificar el motivo por el que quiere moverlos. Es posible que se produzca una discusión entre ellos, pero al final debe llegarse a un consenso.

7. Esto no debería tardar mucho para no consumir la energía del grupo: todos deben ser conscientes de sus responsabilidades y marcar una línea de freno de análisis; (análisis = parálisis) simplemente abandonarlo o parar la discusión.

8. Una pareja o pequeño grupo elige una o dos columnas para identificar las pala-

bras clave. Estas palabras unificarán los temas que pueden repetirse de manera predominante en las columnas.

9. A continuación, se escribe el objetivo utilizando las palabras clave: El criterio para el objetivo es que éste cumpla con los criterios anteriores (limitado, alcanzable, condicionado al futuro - enfocado en la acción).

10. Los participantes marcan dos o tres objetivos: Aquí la pregunta generativa es: „¿Cuál de estos objetivos, considerando el primero, haría que todos los demás alcanzaran el 100% de realidad?“ La regla es, todos tienen tres votos, sin poder votar todos a un único objetivo. Recuerda: Esto no es una prueba de importancia de los objetivos; todos son importantes en el juego de Ganar-Ganar.

Paso 2: Construyendo las metas del proyecto

Un rápido ejercicio para crear metas en proyectos.

- » En silencio - cada persona escribe los objetivos que en su opinión son los que mejor cumplen con los criterios mencionados anteriormente.
- » Se escribe uno de ellos en el centro de una hoja grande de papel, preferiblemente en un papelógrafo.
- » Cualquier persona puede cambiar, alterar, borrar, eliminar o revisar la primera frase. En caso de realizarse un cambio, la persona tendrá que justificar completamente el motivo por el que le considera más conciso, más inclusivo, más memorable o más inspirador.
- » Repetir el cuarto paso cuantas veces sea necesario: Lo escrito en el papel, en 20 minutos se convierte en el objetivo del proyecto. Está bien mantener la presión del tiempo.

Te sorprenderás de la calidad y concordancia del objetivo creado. No obstante, recordemos que el perfeccionismo es el enemigo de lo bueno: Debatir el significado de las palabras repercutirá en la pérdida de motivación del grupo.

El Karabirrdt

Creando el Tablero de Juego

En Dragon Dreaming, la herramienta más importante de la fase Planificación es crear el tablero del proyecto: El Karabirrdt. Es un diagrama en forma de „tela de araña“ („Kara“ palabra aborigen para araña y „Birrdt“ para tela). La creación de un Karabirrdt es muy diferente al método convencional de planificación, que no es un proceso divertido, sino que se ocupa principalmente de los hitos/metast y el listado de tareas. El Karabirrdt es como un Tablero de Juego de niños, en el que hay obstáculos a superar desde el inicio hasta el final.

Así, Dragon Dreaming pone mucho énfasis en los puntos o nudos (karlupgur): Las líneas de canción, conjuntamente con la información, los recursos, las personas, el dinero y el fluir en las tomas de decisiones. Recordemos que el camino es más importante que el destino, en cierto modo el proceso es más importante que el resultado.

Un ejemplo: Si muchas líneas pasan por el mismo punto y nada o muy poco sale de él, esta tarea puede causar problemas más adelante - hay una gran cantidad de energía entrando en este punto y poca saliendo del mismo. Algo similar puede ocurrir con otros puntos o tareas que suelen tener pocas líneas entrando y muchas saliendo. Hablaremos un poco más al respecto más adelante.

Una vez terminado, el Karabirrdt debe tener las tareas distribuidas de manera uniforme, así que no puede haber puntos vacíos o acumulaciones. Si hay alguno, posiblemente indica que se han olvidado algunas tareas importantes o que no están bien colocadas y/o el resumen de las tareas no es correcto. En caso de dificultad en colocar las tareas, prueba esto (suena mágico, pero funciona): Coloca la tarea en cualquier lugar del Karabirrdt que esté vacío, asegúrate de que el tema esté situado entre los 12 pasos. Recordar que al crear el Karabirrdt, todos son responsables de todos en el grupo. Abrir la mano en las tareas que causen discusiones o divergencias.

Paso 3: Creando el Karabirrdt

Para crear un Karabirrdt sigue los pasos indicados abajo.

1. Reunir todas las tareas en una sesión de „lluvia de ideas“. El enfoque está en la captación de ideas rápidas y creativas, con un pequeño intento de evaluación crítica. Mantener al mínimo cualquier discusión al respecto.

2. Observar en que cuadrante de la rueda encajan mejor las tareas (Soñar, Planificar, Hacer o Celebrar), En caso de disconformidad, apuntar los dos números relevantes.

3. A continuación, escribir cada tarea en un post-it. Dibujar pequeños círculos en la parte superior del post-it y escribir una descripción de la tarea debajo del círculo.

4. Dibujar un tablero básico en una hoja de papel en formato vertical con los cuatro cuadrantes y los 12 pasos verticales y los tres entornos - tareas asignadas al proyecto del grupo en el lado izquierdo. Las tareas asignadas a la comunidad en el proyecto en el lado derecho y las tareas asignadas a ambos entornos en el centro.

5. Los participantes posicionan los post-its en la posición correcta del Karabirrdt: ¿En qué línea y lado?

6. Asegurarse de nombrar las tareas más importantes, no acumular muchas tareas en una y tampoco escribir muchas individuales. No debe haber más de 48 tareas y no debe haber menos de 24. El 36 sería el número de equilibrio.

7. Conectar las tareas sueltas. Todos los miembros se reúnen delante del Karabirrdt y empiezan a conectar intuitivamente los círculos con las líneas rectas.

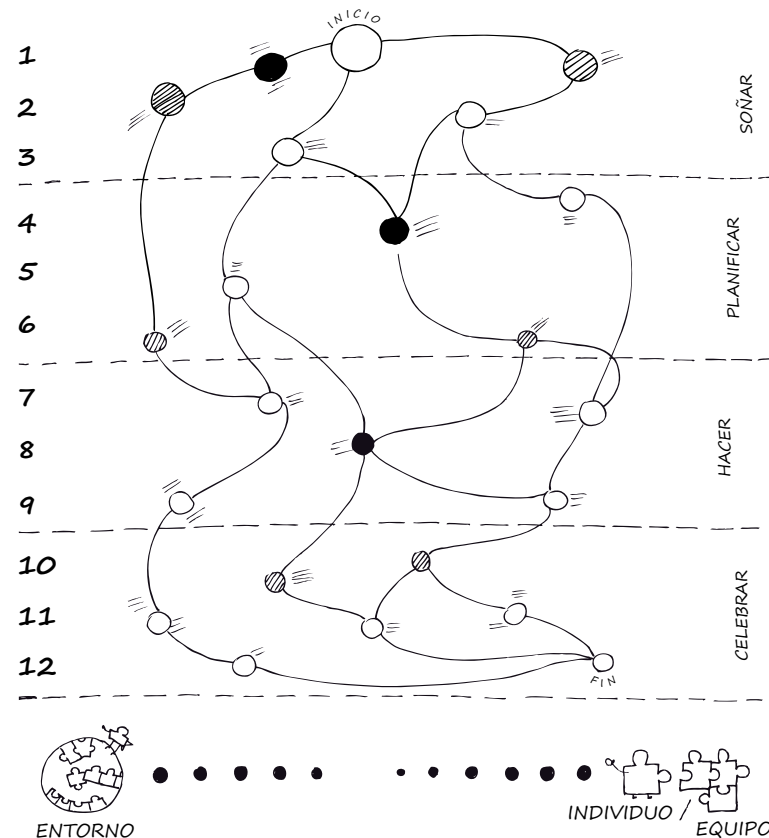
8. Observar el Karabirrdt: ¿ Hay la misma cantidad de líneas entrando en los círculos que saliendo? Sino, ¿falta alguna conexión o faltan tareas?

9. Asegurarse de que todas tareas estén conectadas tanto al inicio como al final del proyecto. Enumerar las tareas en secuencia desde el inicio al final de la página.

10. Identificar las tareas que contengan un número desproporcionado de líneas que entran y salen - éstas pueden ser las metas del proyecto. Marcarlas.

11. Destacar las tareas ya iniciadas o completas. Te sorprenderás al saber que entre 1/4 o 1/3 del proyecto ya está iniciado.

Nota: Maximiza la creatividad. Disfrutarás al convertir el Karabirrdt en una obra de arte, en papel, madera, incluso una escultura con otros materiales... Sentiréis una inmensa alegría al observarla y quizás os inspire más durante todo el proceso de creación.



Recordar siempre, „mantener el proceso divertido” y practicar el Pinakari durante el proceso para practicar la escucha profunda, por respeto a la opinión de los demás. Trata de crear el Karabirrdt a través del Ganar-Ganar y recuerda: ¡Tiene que ser divertido!!

Tareas y Responsabilidades

Enthusiasts, Trainees, Mentors

Una vez que todas las tareas estén situadas en el Karabirrdt y todas las Líneas de Canción dibujadas, ha llegado el momento de distribuir las tareas. También este paso es totalmente diferente del proceso convencional, en el que una persona aunque sea la mejor en algo, no será automáticamente responsable de alguna tarea en particular. En Dragon Dreaming la persona más entusiasmada por una tarea será su responsable. Para evitar que alguien esté sobrecargado o tenga que recrear la rueda siempre, en Dragon Dreaming hay un modo específico de repartir tareas (vea el ejercicio a la derecha).

Tiempo y Presupuesto

Un ejercicio de 20 minutos

Los presupuestos en los proyectos Dragon Dreaming se realizan de una manera nada convencional. Habitualmente, los presupuestos son decididos por una o dos personas durante horas o días, utilizando muchos procesos analíticos. No obstante, para un proceso presupuestario en Dragon Dreaming se utiliza la intuición colectiva del grupo: que es un proceso más rápido y más divertido (aunque te asuste, atrévete igualmente a probarlo).

Todo el grupo se reúne delante del Karabirrdt. Un persona será su portavoz. Todo el grupo empieza a crear un ritmo, con palmas o tambores. El portavoz empieza a cantar en voz alta, tarea por tarea. Para cada tarea los miembros del equipo vocean las primeras ideas que vienen a sus mentes, las cifras y el tiempo de duración. Hacerlo siguiendo el ritmo. El portavoz toma los apuntes. Todo el proceso suele durar 20 minutos, ¡no más!

Paso 4: Delegando Tareas y Responsabilidades

Asegúrate el Crecimiento Personal con los siguientes pasos:

1. Identificar las personas más entusiastas y con más ganas de empezar la tarea. Si estas personas ya tienen alguna experiencia en el área mejor, pero no es necesario que sean profesionales. Se ponen los nombres de estas personas o sus iniciales en la tarea con el rotulador verde.
2. Identificar las personas que tengan más miedo de provocar un desastre en la tarea con el rotulador rojo; nombre o iniciales.
3. Identificar las personas que podrían realizar la tarea fácilmente, que incluso se aburrirían al hacerla una vez más. Sus iniciales se marcarán con rotuladores negros.
4. Las iniciales de color verde se aplican al líder de la tarea, las de color rojo al aprendiz y el negro es el maestro a quien se puede consultar, pedir información, enseñanzas o apoyo. Puede haber un buen número de personas responsables, aprendices y mentores en cualquier tarea.
5. Las tareas sin nombre suelen necesitar de una decisión en común de todos los miembros del proyecto. Si es así marcar a todos en color verde en la tarea.
6. Algunas tareas pueden requerir un experto o especialista. Podría reclutarse una persona de color verde en algún momento para realizar estas tareas. También podrían sugerir algunas tareas pasadas por alto por las personas que crearon el Karabirrdt y necesitan añadir sus sueños al Círculo de Sueños.
7. Con frecuencia, si hay huecos en la delegación de tareas, los mentores pueden rellenarlos mediante líneas de canción en ambos sentidos.

Al ofrecer un verdadero regalo, el que ofrece recibe tanto como el receptor.

El ritmo y la presión del tiempo ayudan a no pensar demasiado. Los miembros del equipo contestarán desde un sentimiento verdadero. Puedes elegir o simplemente apuntar cualquiera de las primeras respuestas, o reunir las respuestas de la mayoría y llegar a un promedio entre todas las respuestas.

La práctica ha demostrado que esta manera de crear el presupuesto es bastante precisa.

No obstante, se recomienda añadir un 15% extra al tiempo y costo de cualquier resultado. El principal motivo está relacionado con una ley muy importante de Dragon Dreaming que dice: Todo lleva más tiempo. Está bien añadir un poco extra para cubrir cualquier even-

tualidad.... En caso necesario, es importante dar un paso adelante. Un viaje de miles de kilómetros empieza con un simple paso. Siempre que sea necesario, se puede modificar el presupuesto. El primer presupuesto es simplemente orientativo y una invitación al inicio de manifestación de tus sueños.

La Prueba Final

El compromiso del Equipo

Llegamos a la prueba final para el plan del proyecto. ¿Tiene suficiente compromiso el equipo para llevar el proyecto a realidad? Aunque la llamada sea auténtica, es imposible saber por adelantado

qué sucederá. Sin embargo, si se da la situación en que una persona confirma que sí, eso es manipulación. Y entregarla es violencia. Así, la prueba que necesitamos es prepararnos para la libertad..

En Dragon Dreaming esta es una Pregunta Generativa que puede ser contestada con un sí o no.

„Si ocurre una pérdida monetaria en este proyecto y no conseguimos el dinero necesario, ¿estarás dispuesto como uno de los cuatro miembros del equipo a invertir de tu propio bolsillo o a compartir los gastos de la pérdida por igual? ¿Sí o No? „

En esta circunstancia es igualmente importante compartir y celebrar con un

„Sí“ o un „No“. Si se celebra el „No“ menos que un „Sí“, el proyecto está volviéndose manipulador y en Ganar-Perder, en lugar de un Ganar-Ganar. El motivo de que se necesiten cuatro personas es para asegurarnos de que todos, por ejemplo, no serán Soñadores (o Planificadores, Realizadores o Celebradores) y así encontrar el punto de equilibrio en el equipo.

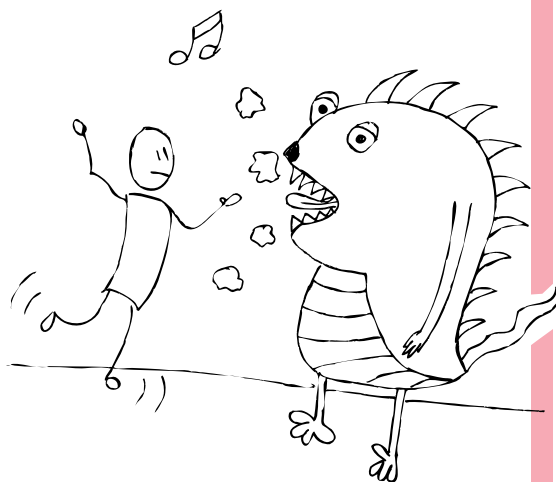
En caso de no conseguir un mínimo de cuatro personas en el equipo que digan „Sí“, eso puede representar que algo no va bien en el plan. Es posible que tengan que volver a reconsiderarse alternativas, quizás intentar objetivos y metas menos ambiciosos. Si una

persona impone alguna condición a su respuesta, esa no es una respuesta. La cuestión está en decir „No“ ahora, y si el proyecto progresa, poder decir „Sí“ más adelante y formar parte del grupo de riesgo del proyecto. Al realizar un proyecto, solamente las personas que contestaron „Sí“, son fundamentalmente las que pueden tomar las decisiones finales en las tareas que implican dinero en el Karabirrdt. Eso no quiere decir que no consulten con los demás o que los demás ya no formen parte del proyecto. Pero sí, son los únicos que tienen el poder de decisión sobre el dinero por ser los responsables de riesgo. Las decisiones de este grupo se toman siempre a través de un consenso.

Hasta estos momentos, no tenemos constancia en Dragon Dreaming de un proyecto que haya experimentado pérdidas, en parte porque los que asumen el riesgo monitorizan estrechamente el progreso para asegurar la prevención de riesgos no deseados. La mayoría de los proyectos Dragon Dreaming, incluso los justos de dinero producen lige-

ros beneficios. Un principio de Dragon Dreaming es que cualquier beneficio inesperado no puede ser repartido o destinado a los que se arriesgaron, ya que sus - inversiones ya fueron cubiertas en el presupuesto inicial del proyecto.

Al contrario, en la celebración final, ultimados ya todos los pagos, el beneficio se dona como regalo no esperado a otro proyecto, según los principios de Dragon Dreaming.



Bailando con Dragones!

El Gran Resistente

Trabajando con Enemigos

En realidad, los resistentes ayudan más al proyecto, porque nos hacen conscientes de factores inesperados, aquellos que no sabíamos que no sabíamos. Cuándo descubrimos al verdadero resistente, es necesario celebrarlo, porque es la persona que, cuando se compromete a construir el Ganar-Ganar, estará entre los que más ayudarán. Es necesario buscar una vía de comunicación con estas personas. ¡Atrévete a hacerles las Preguntas Generativas!

»Sé que crees que el proyecto está mal pensado (o que no sirve) y me gustaría conocer tus razones. ¿Porqué?«

Escribe la respuesta y comprueba su veracidad. Luego presenta los resultados al equipo de ensueño y trabaja para encontrar una respuesta para cada punto. Para finalizar, entregaselas al resistente con una nueva pregunta generativa.

»¿Recuerdas nuestra última reunión? Creemos que encontramos la respuesta..... ¿Qué opinas?«

Ellos normalmente contestan que „Sí, pero...“ y presentan una segunda lista larga. Al repetir este proceso algunas veces, eventualmente surgirán respuestas diferentes... „¡Sí, ahora creo que funcionará!“. Este es uno de los momentos más dulces, la celebración con una profunda gratitud. Se agradece con, „Gracias. No tienes idea de la aportación que has hecho al proyecto. Estás invitado a participar de nuestro equipo de ensueño para transformar nuestro sueño en realidad.“ Resultado: El resistente acepta con un »Sí!«.

HACER

Todo lo dicho hasta ahora, es simplemente el mapa de Dragon Dreaming – pero todavía no forma parte del país de Dragon Dreaming.

// Sin la fase Hacer, Dragon Dreaming es solo teoría. Los dragones seguramente se acercarán para hacer el proyecto. Al realizarle aprenderás:

- » A integrar teoría y práctica.
- » Aumentar los niveles de auto-conocimiento.
- » Mejorar el trabajo como miembro de un equipo.
- » Expandir paradigmas en beneficio propio, de la comunidad y del mundo.
- » Crear las tácticas que conducen a las estrategias del proyecto hacia una realidad.
- » Trabajar de forma creativa en los conflictos.
- » Aprender a manejar el estrés y el riesgo.
- » Aumentar el potencial personal y el colectivo.

Es importante reconocer la naturaleza fractal de los proyectos para llevarlos

a cabo: a través de un Pinakarri y de la Comunicación Carismática, la relajación y los movimientos del cuerpo fortalecen nuestra misión. Al pasar los años, la experiencia profesional adquirida por los miembros de cada grupo, es mayor que cualquier experiencia individual. Por tanto, es importante acceder a la inteligencia colectiva y a la riqueza y sabiduría de vida de cada uno.

En la fase Hacer administramos y gestionamos el proyecto. También es en la que las cosas pueden salir mal fácilmente (en serio). Es la que implica la tarea de monitorizar el progreso del proyecto y adaptarse a los cambios: ¿Estamos a tiempo? ¿Los gastos están cubiertos? ¿Tenemos que modificar la planificación? ¿Cómo gestionamos el estrés (pregunta importante)? ¿Cómo minimizamos los riesgos? ¿Estamos realizando el sueño original o estamos



tan ocupados que nos movemos a ciegas en una dirección completamente nueva? Constantemente supervisamos los progresos. Una pregunta muy importante en la fase Hacer - como en todas las fases - es: ¿Estamos celebrando suficientemente?

Una gestión eficaz requiere a menudo ser cuidadosos con la gestión del tiempo, el estrés y los recursos. Ese cuidado puede implicar la coordinación del trabajo de muchas personas, la remuneración de sus trabajos y a aquellos que se esfuerzan voluntariamente por alcanzar los objetivos, las metas y la realización de los sueños. Para lograr que esta gestión y administración sea exitosa, se requiere una adecuada supervisión.

La supervisión convencional suele ser un método de „poder“ en el que los llamados „líderes“ supervisan a las personas y terminan haciendo la mayor parte del trabajo. En Dragon Dreaming es diferente, por la fidelidad al proceso de Ganar-Ganar. En la organización todos tienen un supervisor y los gerentes pueden terminar siendo supervisados ¡por el personal de la limpieza!

12 Preguntas de Supervisión

Cómo asegurar un buen seguimiento del proyecto

Para asegurar un buen seguimiento del proyecto - realizar los objetivos, alcanzar las metas y transformar el sueño colectivo del grupo en una realidad - se necesita una herramienta para monitorizar el progreso. La herramienta de supervisión aquí descrita es un proceso democrático, que en grandes proyectos se utiliza semanalmente. El supervisor y el supervisado concretan mutuamente una hora y lugar satisfactorios, dónde la persona con el rol de supervisar realiza las 12 preguntas, revisando las tareas en el Karabirrdt:

1. Desde nuestro último encuentro (semana pasada, mes pasado), ¿qué esperabas lograr? ¿Lo has terminado? (En caso afirmativo, ¿celebras el éxito y cubres el círculo con un color en el Karabirrdt? En caso negativo, ¿debe aún completarse ese trabajo?

2. ¿Cuánto trabajo extra esperas hacer hasta la siguiente reunión? ¿Contribuirán aún estas actividades a la promo-

ción del sueño general? ¿o a revisar y considerar alternativas si es necesario?

3. ¿Quién debe participar? ¿Quiénes son las partes interesadas en estas actividades?

4. ¿Cómo involucrarás a los participantes en estas tareas?

5. ¿Con qué recursos espirituales, mentales, físicos, emocionales o financieros cuentas para completarlas?

6. ¿Cómo podrás obtener los mejores recursos? ¿Cómo se debe realizar este trabajo? ¿Cuales son los mejores procedimientos para esta fase del proyecto?

7. ¿En qué fecha estará completa esta tarea? ¿Cuándo podemos empezarla?

8. ¿Podría uno sabotear, distraerse o pararse, para no completar las tareas establecidas?

9. ¿Cuál es la mejor manera de resistir las tentaciones? ¿Qué soporte necesi-

tas? ¿Dónde se entregan los productos para hacer este trabajo? ¿Cómo se puede hacer mejor este trabajo?

Con finalidad de seguimiento, las tres preguntas siguientes deben ser respondidas:

10. Las preguntas anteriores, ¿te condujeron hacia el logro con el éxito que esperabas? ¿Lo celebraste? ¿Cómo?

11. ¿Estás logrando éxito en las tareas, reduciendo el impacto en el medio ambiente, en construir la comunidad, con los participantes y con todas las partes involucradas? ¿Cómo fueron comunicadas y celebradas?

12. Termina cada reunión / revisión con: Cuándo y dónde podemos celebrar nuestra próxima reunión? ¿Cómo te sientes ahora mismo? ¿Hay algo más que quieras añadir o comentar?

CELEBRACIÓN

La importancia de la celebración es lo que hace a Dragon Dreaming diferente a muchas otras herramientas de gestión de proyectos.

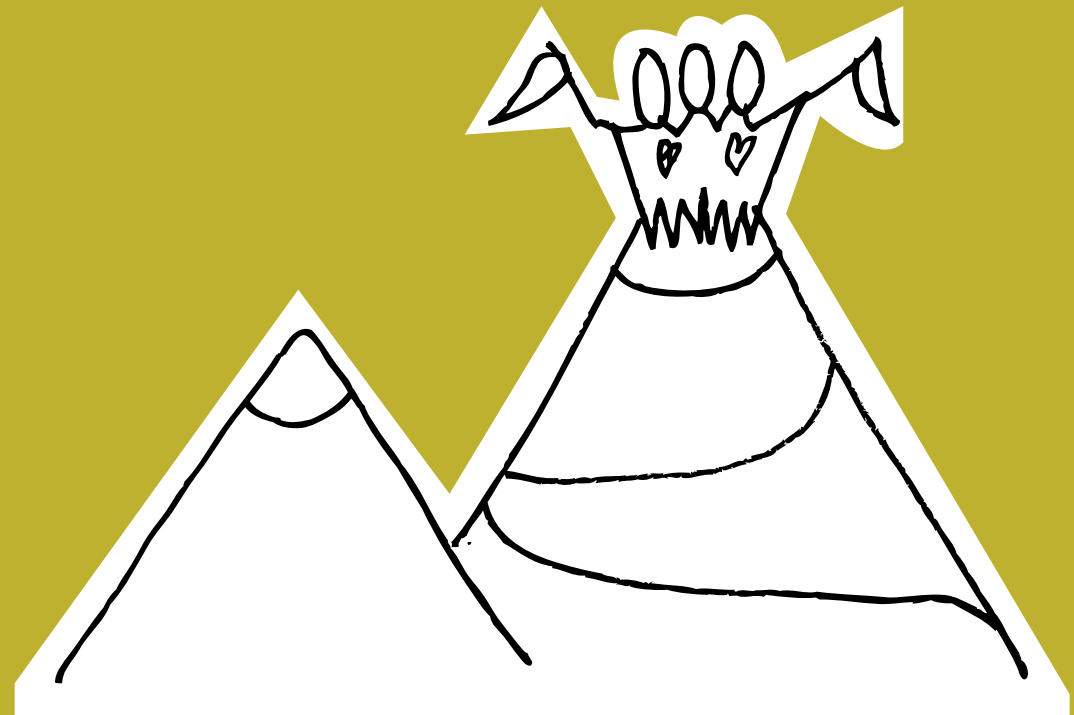
Aquí, la celebración no es una tarea ruidosa y extrovertida, sino que más bien incluye la reflexión, la gratitud y el reconocimiento.

// Sugerimos firmemente que un 25 % de los costos y energía utilizados en todos los proyectos de Dragon Dreaming, (incluidos los talleres DRAGON DREAMING) deben utilizarse en la celebración.

En DRAGON DREAMING, la celebración forma parte de la reflexión interior. Esto es así, porque DRAGON DREAMING no está por el consumo excesivo de bebidas alcohólicas, sino por la gratitud, dar las gracias y por el reconocimiento del esfuerzo. Trata de ver a la otra persona en su magnificencia y gloria y ver al mismo tiempo sus heridas y quebrantos. Trata de ver a la persona en toda su integridad y con todos sus valores. Y trata de reconocer y honrar tanto todo lo que se hizo bien en el proyecto como lo que no salió tan bien.

La celebración es también un proceso importante que reconecta la realización de un proyecto con una nueva fase de sueños. Es una forma de ver cómo el proyecto que estamos realizando da sentido a nuestras vidas. La celebración es el lugar en el que se muestra nuestra personalidad.

Esto significa considerar a la persona de forma individual, al equipo de proyecto como tal y también – como en todos los proyectos de DRAGON DREAMING – a la Tierra misma. También encontramos los tres objetivos de DRAGON DREAMING en la celebración: En el servicio a la tierra, aprendemos a celebrar el juego al que jugamos cuando creamos un proyecto. Y reconocemos que el dolor es el espejo del amor, sólo



nos duele aquello que amamos, y mientras tengamos un sentimiento fuerte acerca de lo que pasa a nuestro alrededor, podremos comprometernos con el entorno de forma apasionada, valerosa e intensa.

La construcción de la comunidad se estimula a través de la celebración. La comunidad es un espacio seguro donde las emociones pueden ser compartidas. La cultura occidental nos enseña que no debemos mostrar nuestras emociones. También nos enseña a rechazar los sentimientos negativos. Sin embargo, cuando hacemos esto, estamos suprimiendo nuestras emociones positivas y las negativas. Tenemos miedo de mostrar nuestro ser verdadero, tanto las sombras como las luces – y así entramos en un terreno emocionalmente plano. Sin embargo – DRAGON DREAMING trata de reconocer que todos somos uno, que todos estamos conectados y que todos somos parte de lo que sucede a nuestro alrededor. Y que no sólo estamos haciendo un favor a los demás al expresar lo que también ellos pueden estar sintiendo, sino que además así contribuimos a la honestidad y profundidad de nuestro proyecto.

El crecimiento personal se potencia a través de la celebración, y nos da la oportunidad de alejarnos un poco del estrés cotidiano que pueda producir un proyecto. Miramos lo que hemos aprendido, qué nuevas habilidades hemos adquirido, dónde hemos dejado nuestra zona de confort y encontrado momentos Ajá.

La etapa de celebración es también un tiempo para honrar los regalos y destrezas que cada uno de nosotros ha recibido en los procesos a lo largo del proyecto. La celebración implica hacerse consciente de los momentos Ajá aparecidos mientras se trabajaba en el proyecto. Esos momentos Ajá conducen a una nueva percepción que propicia un nuevo sueño. El ciclo comienza de nuevo.

Sugerimos que en vuestras reuniones de DRAGON DREAMING, comencéis celebrando. Haceros preguntas generativas: “¿Cómo podemos reunir personas de forma divertida, que despierte su curiosidad y les motive a formar parte de lo que sucede?” “¿Cómo podemos crear un entorno que nutra a todos los involucrados, profundice las conexiones entre ellos y lleve al reconocimiento de

Mantente en el juego

que somos parte de lo que sucede a nuestro alrededor?” “¿Cómo podemos motivar a aquellas personas que trivializan la celebración, a sumarse a ella y disfrutar?”

Aprendizaje maestro

Cuando un proyecto termina

La etapa de celebración se construye a partir del aprendizaje maestro, la adquisición de nuevas habilidades. Hacer el Karabirrdt, danzar con nuestros dragones; hacer realidad nuestros sueños, requerirá que todos los miembros del equipo aprendan nuevas destrezas para salir de su zona de confort y descubrir que son mejores de lo que piensan.

Estas habilidades necesitan ser descubiertas, honradas, reconocidas y aceptadas. Cada persona que contribuye al proyecto debe ser objeto de agradecimiento.

Una vez que la etapa ‘Hacer’ de vues-

tro proyecto haya concluido, aseguraos de organizar una gran celebración. Sólo después de hacerla, puede darse por concluido el proyecto.

De este modo se completa el círculo y puede comenzar de nuevo... El último paso de vuestra celebración requiere analizar los resultados transformadores. Esto implica llevar a cabo tareas como: Ahora que hemos terminado, ¿qué cambiaríamos si tuviéramos que rehacer el proyecto? 1) Esto crea el aprendizaje sobre el que se asienta el verdadero crecimiento personal. 2) ¿Qué nos ha hecho disfrutar más en este proyecto, que nos asegure que debemos incluirlo en nuestros proyectos futuros? ¿De qué forma ha contribuido el proyecto a nuestro crecimiento, al empoderamiento de nuestras comunidades y al florecimiento y bienestar de toda clase de vida?

El mundo está perdiendo la capacidad de dar. Por esta razón, los proyectos de DRAGON DREAMING cultivan el princi-

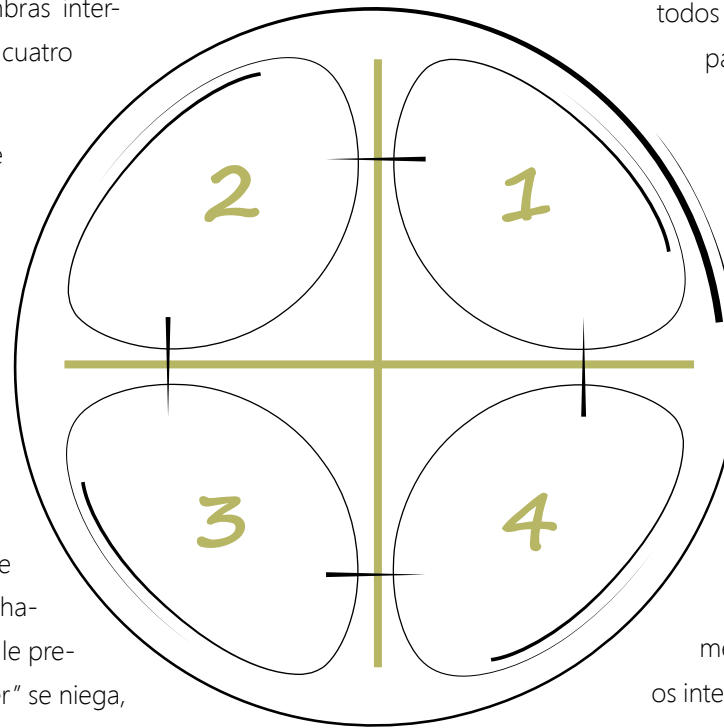
Conciencia de los Sentimientos en un equipo

Las cuatro fases de la formación de equipos

De la misma forma que nos relacionamos con individuos, también podemos relacionarnos con un grupo. La calidad de esta relación depende de nuestro nivel de comunicación: cómo alimentamos al dragón que puede representar ese grupo. Cada grupo tiene debilidades o sombras interpersonales que necesitan ser manejadas. Existen cuatro etapas para la formación de equipos:

1. Al comienzo de un proyecto, cuando la gente se reúne por primera vez y el grupo es nuevo, los participantes, en su entusiasmo inicial, generalmente sólo muestran aquello que creen que es aceptable para el grupo y destacable para el proyecto.

2. En la segunda etapa aparecen las sombras. La motivación puede decaer y el proyecto puede caer en una fase más caótica. El equipo puede perderse en juegos de ganar-perder, culpándose entre ellos. Los equipos generalmente se vuelcan hacia quien consideran que es el líder del proyecto y le presionan para que saque al grupo del caos. Si el "líder" se niega, generalmente es culpado por el grupo, el cual puede buscar otro líder para que los saque del caos. Esta dinámica tiene el riesgo de crear jerarquías que debilitan el sentimiento de comunidad. Para que el grupo salga del malestar que está experimentando, puede intentar arreglar, sanar o convertir a los que consideran que son la causa de los problemas.



3. En la tercera etapa, si el grupo consigue danzar con el dragón del malestar y permanecer en las preguntas que han emergido en la segunda etapa, puede aparecer un período de silencio. En este silencio podemos reconocer que todos tenemos sombras y heridas internas, lo que nos lleva un paso adelante, hacia juzgar menos.

4. Una vez que se haya dado ese paso, surgirá una cuarta etapa a partir de nuestra habilidad para participar profundamente y al mismo tiempo observar, llevándonos hacia una auténtica comunidad.

Esto es frecuentemente un proceso de profunda sanación... Así queeee: ¡Celebremos!

No os desaniméis, cualquiera que sea la etapa en la que estéis. Es normal. Una manera de descubrir en qué etapa estáis, es crear un informe de clima interno que ayuda a descubrir las emociones internas del grupo. Procurad encontrar aquello que sea mejor para vosotros y para el grupo. Puede que también os interese investigar otros procesos, por ejemplo, Cómo construir una comunidad, por M. Scott Peck y Ecología profunda de Joanna Macy. También es recomendable utilizar otras referencias acerca de procesos de grupo, tales como movimiento, accesos creativos de todo tipo y – por supuesto – silencio. ¡Una gran oportunidad para usar Pinakarri!

pio de dejar la tierra en un lugar mejor de aquel en que la encontramos. Limpiar y despejar un espacio forma parte de la celebración final de cualquier actividad de DRAGON DREAMING.

Planificación de sucesión

Cuanto antes os hagáis reemplazar, mejor

Todos deberán dejar su proyecto en algún punto del mismo. Pero, ¿sobrevivirá el proyecto a tu partida? La planificación de sucesión es necesaria para asegurar la continuidad del proyecto, porque quien lo ha iniciado se quema, se dedica a hacer otra cosa o cambian sus intereses. Convencionalmente este reemplazo sucede al final de un proyecto. Pero en DRAGON DREAMING el reemplazo por alguien que sientas que puede ser mejor que tú para ese proyecto es importante. Debes hacerlo cuando tu entusiasmo por el proyecto está en su punto más alto, no cuando está en el más bajo. Esperar hasta el final producirá el colapso del proyecto,

lo que te hará sentir como una especie de vampiro, siempre a la búsqueda de sangre nueva.

¿Cómo encontrar quién debe reemplazarte? Probablemente dentro de tu equipo de ensueño, entre aquellos que apuestan porque tu sueño se haga realidad. Puede que sean necesarias más habilidades y más entrenamiento. También necesitarán un equipo de apoyo y asistencia. Un largo período de aprendizaje, asegurará la permanencia del proyecto cuando los iniciadores se hayan ido. Tu reemplazo no significa necesariamente que debas dejar el proyecto, por el contrario te creará un profundo sentimiento de libertad. Sabes, por ejemplo, que si necesitas dejar el proyecto por motivos personales o de salud, éste sobrevivirá a tu marcha. Reemplazarte de esta forma conlleva un profundo sentimiento de humildad.

La 11o Hora – Profecía de un anciano Hopi

Has estado diciéndole a la gente que esta es la undécima hora, ahora debes volver y decirles que esta es la hora.

Y que hay cosas que considerar.

¿Dónde estáis viviendo?

¿Qué estáis haciendo?

¿Cuáles son vuestras relaciones?

¿Estáis en la relación correcta?

Conoce tu jardín.

Es tiempo de decir tu verdad.

Sed Buenos entre vosotros.

Y no busquéis fuera de vosotros al líder.

Este puede ser un buen momento.

Hay un río fluyendo ahora con rapidez.

Es tan grande y veloz, que algunos tendrán miedo.

Tratarán de aferrarse a la orilla.

Sentirán que están siendo separados y sufrirán enormemente.

Sabe que el río tiene un destino.

Los ancianos dicen, que debemos saltar desde la orilla hasta la mitad del río,

Manteniendo nuestros ojos abiertos, y nuestras cabezas fuera del agua.

Y yo digo, mira quién está allí dentro contigo y celebra.

En este momento de la historia, no debemos tomarnos nada de forma personal.

Mucho menos, a nosotros mismos.

Porque en el momento en el que lo hacemos, nuestro crecimiento espiritual y nuestro viaje se detienen.

El tiempo del lobo solitario se ha terminado.

¡Reuniros!

Erradicad la palabra lucha de vuestra actitud y vuestro vocabulario.

Todo lo que hacemos ahora debe ser hecho de forma sagrada y en celebración.

¡Nosotros somos los que hemos estado esperando!

