

Herramientas Fase 3: Idear

IDEAR (Divergente)

Tú también eres creativo, ¿entrenamos?: Creatividad · Resolución de problemas · Improvisación · Comunicación

En esta fase descubrimos, mediante nuestro ingenio, **las posibilidades de solución** del reto o desafío seleccionado. Como recordarás, la confianza creativa es importante en el equipo. Seguramente ya habrás entrenado con tu alumnado alguna de las técnicas de creatividad, aquí te sugerimos alguna otra dinámica para que puedas empezar a trabajar la habilidad creativa.

NOTA: Hay especialistas facilitadores en Design Thinking y profesionales del diseño que consideran que las notas adhesivas “asustan” a las personas que se acercan a metodologías ágiles por primera vez y son partidarios de trabajar solo con papel, rotulador y fichas para rellenar. Aunque estoy de acuerdo en que muchas veces las herramientas o materiales que utilizamos pueden suponer, al principio, una barrera; en el caso de niños, niñas y jóvenes esa barrera se diluye, ya que frecuentemente tienen interés por conocer materiales nuevos. Considero que, por lo general, su curiosidad vence su inseguridad, aunque la reflexión es importante hacerla en cada caso.

Varias ideas para terminar de analizar la idoneidad de utilizar unos u otros materiales:

- La falta de material no puede ser un obstáculo para comenzar a trabajar la metodología en el aula.
- Es importante que el facilitador prepare la sesión o sesiones adaptándose a los y las participantes (eligiendo el material, realizando fichas o plantillas para facilitar el trabajo, en su caso)

Técnicas de creatividad

1- Calentamiento:

Se trata de una dinámica en la que se le muestra al alumnado una serie de palabras, o bien en pantalla o por medio de tarjetas. Las palabras hacen referencia a un objeto (por ejemplo: MESA) A continuación se pide que imaginen y describan ese objeto. Una vez lo han hecho, de forma espontánea (por ejemplo: Marrón, con cuatro patas, para comer...) se les muestra la imagen de un objeto que responde a ese nombre pero que no es el prototipo más habitual (por ejemplo: una

mesa de laboratorio, o una mesa con una sola pata, o de cristal, o de cartón...)

Este sería un ejemplo completo de la actividad:

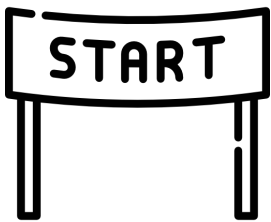
Si te digo la palabra cuna, ¿te la imaginas?, ¿Cómo es? El alumnado: “de madera, con barrotes... Que levante la mano quien haya imaginado una cuna rectangular, de madera y con barrotes. Pues una cuna puede ser así (mostrar la imagen de la cuna de Stoke) Si te digo la palabra exprimidor, ¿qué imaginas? ¿Quién ha imaginado un exprimidor mediano, blanco y eléctrico? Me lo temía! Un exprimidor puede ser así (mostrar uno industrial o muy grande) ¿Y si te digo la palabra secador de pelo? ¿Quién ha imaginado un secador negro de unos 25 centímetros? Un secador de pelo puede tener la forma de un cilindro (como el de Dyson)

Este es uno de los ejercicios que podemos hacer con nuestro alumnado antes de comenzar la fase de idear.

Reflexionaremos sobre las imágenes que nuestro cerebro nos devuelve automáticamente y pediremos a nuestro alumnado que se abra a más posibilidades.

Reta a tu alumnado y a ti mismo a idear, a imaginar soluciones diferentes.

*Nota: Hemos seleccionado una herramienta de cada bloque por ser la herramienta que consideramos puede ser más sencilla y útil a la hora de dar los primeros pasos con esta metodología en el aula. Señalaremos setas herramientas como **herramientas de inicio***



Herramienta de inicio

2- Brainstorming o lluvia de ideas

Es la herramienta de creatividad por antonomasia.

Se trata de generar el máximo número de ideas en equipo en un tiempo limitado. Dependerá del número de alumnas y alumnos que tengamos en clase, de si hacemos la lluvia de ideas conjunta (toda la clase a la vez), o la planteamos por equipos con dinamizadores.

Podríamos fijar la duración de 20 a 50 minutos. Recordemos que Importa el número de ideas, no la “calidad” de las mismas.

Podemos hacer un brainstorming por escrito o a mano alzada (en el que una persona escribe las ideas de todos).

Para comenzar suele resultar más fácil hacerlo por escrito:

- Cada uno de los integrantes del equipo escribe una idea en una nota adhesiva, la lee en voz alta y la coloca en el panel, la pared o donde corresponda.
- Cada participante escribe en una nota adhesiva una idea y se la da al facilitador para que la coloque en el panel mientras va clasificando las ideas. (Recordemos cómo usar una nota adhesiva: letra legible, preferiblemente en mayúsculas, poco texto, algún dibujo o esquema)

Consejos para hacer el brainstorming:

- Es importante conseguir la mayor cantidad de ideas posible, y esto se consigue si todos participamos y colaboramos.
- Construye sobre las ideas de los otros, no critiques (recordad el cocodrilo)
- De una idea a priori poco interesante puede surgir una interesante.
- Se crea un atmósfera distendida, divertida, que hay que aprovechar para crear.

Una vez hayamos hecho la lluvia de ideas, las clasificaremos por categorías y seleccionaremos aquella que vayamos a prototipar.

El brainstorming inverso:

Es un brainstorming en el que buscamos ideas de lo que no queremos. Sirve para, al buscar ideas que no queremos seguir, pensemos en lo contrario y así surjan nuevas ideas. Por ejemplo: No queremos que sea aburrido. Traducción: queremos garantizar la diversión. ¿Cómo puede ser divertido?

Brainwriting:

6 personas, cada una en un papel, escriben 3 ideas en 5 minutos. Se pasan el papel, y vuelven a escribir. En media hora tienen 108 ideas.

3- Mapa mental

El mapa mental como herramienta de creatividad consiste en, partiendo de un tema o idea central, ir extrayendo otros pensamientos relacionados.

Se siguen las mismas normas que en el Brainstorming. Todas las ideas (y pensamientos) se deben apuntar en el “mapa”, conectándolas con aquellas que ya estaban escritas y que hayan desencadenado esa relación mental. De esta manera obtendremos una representación gráfica ordenada del proceso mental que nos ha llevado a cada idea.

Por ejemplo: Nuestro reto es ¿Cómo podríamos conseguir que el alumnado tuviera hábitos más saludables?

Podemos empezar con el tema central: Hábitos saludables. De ahí saldrán varias ramas: beber agua, ejercicio, alimentación...

De alimentación: 5 frutas/verduras, pirámide nutricional, almuerzos saludables, menús semanales, recetas de cocina...

De 5 frutas/verduras: semana de la fruta, hacer un huerto, conocer las temporadas de recogida de cada vegetal, que traigan fruta para almorzar, ir a visitar un huerto, esculturas con fruta,...

Esas serían algunas líneas del mapa mental pero ocurriría lo mismo con el resto de ideas.

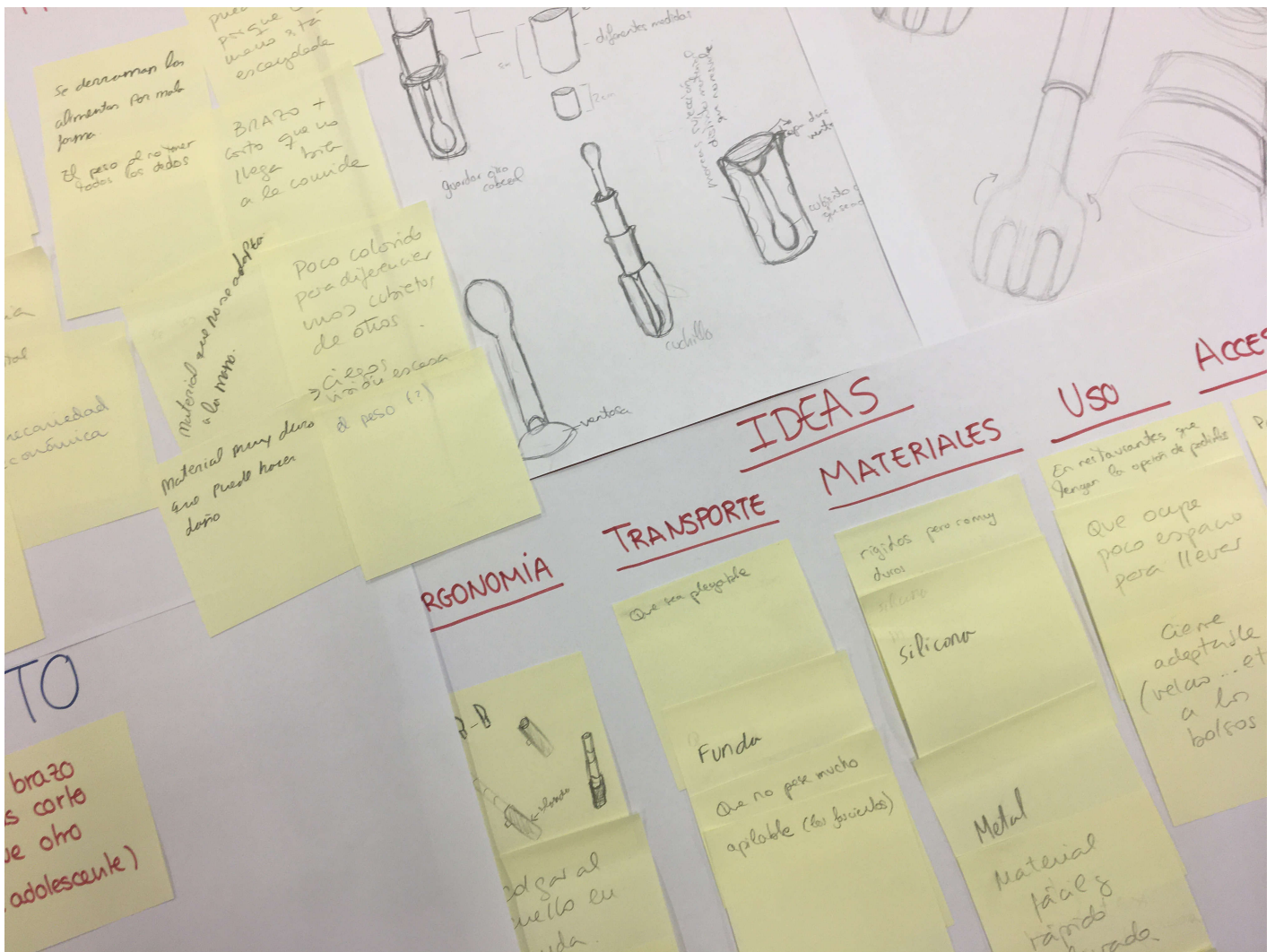
4- Panel de ideas (ENLACE PRESENTACIÓN 1 BLOQUE 5)

Lo vimos en el caso del taller de re-diseño de mando de tv. Se trata de una lluvia de ideas en la que las categorías están pre-definidas.

Las categorías se pueden decidir entre todos los miembros del equipo antes de comenzar. Por ejemplo, si vamos a generar ideas para mejorar la biblioteca podemos establecer varias categorías: sobre el espacio, sobre la web, sobre el proceso, sobre los libros, sobre la lectura, sobre otras actividades que se pueden realizar en la biblioteca, etc.

Una vez establecidas las categorías se van aportando ideas. De este modo simplificamos, sobretudo al haber clasificado a priori; ya que la clasificación, una vez generadas todas las ideas, puede ser una tarea abrumadora.

Es posible que de este modo nos perdamos ideas más rompedoras, o no “clasificables”, ya que no hemos previsto el tema que abordan, aunque por lo general lo que viene bien es centrar los temas, ya que el alumnado tiende a dispersarse.



No obstante, es importante advertir que si a alguien le surge una idea, aunque no responda a ninguna categoría, puede decirla sin dudar. Por ejemplo, ideas relacionadas con la colaboración entre alumnos (que pudimos no prever para la mejora de la biblioteca)

Sigamos con el ejemplo del mando de televisión para enfatizar la idea:

Vamos analizando cada uno de los aspectos básicos de diseño para ir generando ideas que respondan al reto. Cada participante va escribiendo y dibujando un concepto por nota adhesiva, de modo que tendremos diferentes soluciones que tenga que ver con hacer el producto más ergonómico, o más intuitivo...

¿Cómo podríamos diseñar un mando para toda la familia, que se use en el entorno del hogar y que mejore la comprensión de sus botones, que sea fácil de usar para todos y que avise de que se terminan las pilas?

En la columna de uso podríamos poner la siguiente idea: “que tenga dos niveles de lectura, uno básico y otro más avanzado”. En la columna de funciones podríamos añadir: “avisa mediante un led rojo de que las pilas están a punto de acabarse”. En ergonomía: “Los botones básicos redondeados y grandes”. En materiales: “goma alrededor para que si se cae no se rompa”. En medioambiente: “pocas piezas y de un mismo material plástico” o “Utilizar fibra de bambú para las carcasas”. En contexto: “Cuidado con la grasa de las palomitas. Y si tiene una funda?”. En forma:

“Tipo cacahuete para ayudar a que las personas con manos grandes lo cojan bien” ó “forma cilíndrica para mejorar el agarre”

No ocurre nada si varias ideas son contradictorias o incompatibles, de momento son ideas por categorías.

Es importante que los textos sean cortos, en mayúsculas o letra muy clara y ser visuales.

En cuanto puedan que se atrevan a dibujar esquemas.

Otra forma de ordenar el panel de ideas es trabajar alrededor de las áreas de mejora que nos habíamos fijado: cómo podemos hacer para mejorar el uso en cuanto a la batería, o cómo podemos hacer que se adapte a diferentes usuarios, por ejemplo.

5- Flor de loto

Es una herramienta que sirve para profundizar en el reto y poder generar hasta sesenta y cuatro ideas diferentes.

En el centro escribimos el reto y alrededor del mismo ocho ideas o categorías sobre las que profundizar, u ocho categorías que completar.

Ejemplo: si nuestro reto es: ¿Cómo podríamos generar puentes con la comunidad que rodea al centro educativo mediante un proyecto STEAM? Las categorías pueden ser: compartir conocimiento, lo relativo a medio ambiente, solucionar problemas personales, arte, barrio, espacio maker, repensar centro, salud emocional y física.

Estas categorías las representaremos mediante iconos. De esta forma transmitimos que es una categoría no una idea.

Realizar charlas
continuas con
agentes internos
y externos
que propicien
ideales.

Replicar en
el centro
Actividades
cotidianas
y trabajar que
sude del.

Diseñar
un objeto
o espacio móvil
para conectar
con la comunidad

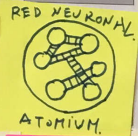
Diseño de
acciones
en el ecosistema
urbano

APLICACIONES DE
TECNOLOGIA
PARA
MEDIO AMBIENTE
(LOCAL)

PEREJUNA:
RECICLAJE
* PLAS / CAPPA
* BASICOS ...
DISEÑO DE SERVICIOS

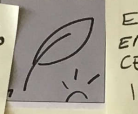
CREAR / Promover
Aplicación - Dispositivo
de ayuda para los
alumnos en Autism
o dificultades de
aprendizaje.

Copyleft
(Divulgo.)



Programar
Actividades
con los estudiantes
fuera del centro
y en conexión
con actividades
comunitarias

Voluntariado
Ecológico



ESTUDIO
ENERGETICO
CENTRO +
INTERVENCIÓN

MICRO
LIVING
SOSTENIBLE
- DOMOTICA -

Transformar
el
lenguaje.

integrar
Arte
Relacional.

DISEÑO
SOCIAL
NUTRICIÓN
Y AC. FISICA

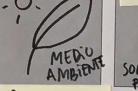
ACCIONES EDUC.
/ SALUD EMOCIONAL
✓ INTELIG.
✓ AUTOESTIMA.
(de presión / c.t.a.)

Herramienta
Diagnóstico
Emocional

Relación
Centros
3a
edad

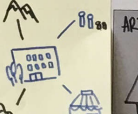
PROGRAMA
AYUDAS TECN.
A 2º GRADO
SOCIOCOMUNITARIO
DEST.

COMPARTIR
C.T.O.



SOLUCIONAR
PS. PERSONAL

SAUD
EMOCIONAL
& FISICA



ARTE

PROYECTO
"MENTE DEL
ADOLESCENTE"

DOMOTIZAR
CENTRO ED.

BIBLIOTECA
ABIERTA

REPIENSAR CENTRO



BARRIO

INTERVENCIÓN
(INTRA COMUNITARIA)

Trazar el barrio
con arquitectos y
proyectos
multidisciplinarios

ACCIONES
PARA MEJORAR
LOS ESPACIOS

TECNOLOGIA
Web de:
- Creación soluciones
tecn. para barrio

EXPERIENCIAS
ARTÍSTICAS
- TECNOLÓGICAS
- EXPERIENCIA

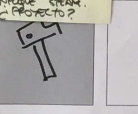
DOMOTIZAR
PARTES BARRIO



PARTICIPACIÓN
DEL C.E.
EN LA PLANIFICACIÓN
DE LAS
FIESTAS DEL
BARRIO

Organizar
Actividad / Jornada
de formación, abierta
al barrio, sobre
utilización de
la - Internet / Analógicas

UN AULA
MAKER
AUTOGESTIONADO



Participación
de alumnos
con los
del centro.

Actividades
de proyectos
Autogestionados

ELABORAR /
TRANSFORMAR
BARRIO
EN UNA
GYMKANIA DDT.

Escuela y
Mercado

El icono de cada categoría se vuelve a dibujar en uno de los ocho cuadrados grises alrededor de los cuales se abre otra “flor” con ocho pétalos, que van a ser las ideas que generemos para esa categoría.

Otras técnicas de creatividad:

NOTA: Es muy eficaz fabricar tarjetas para poder trabajar con el alumnado las técnicas de creatividad que vas a conocer a continuación. Si además las tarjetas llevan velcro y podemos pegarlas en la pizarra o los cristales del aula, el alumnado percibe que se trata de algo que se sale de lo habitual y se predispone a trabajarlo con mayor interés. Cartulina de colores, velcros adhesivos y una impresora a color es todo lo que necesitas para elaborarlas.

6- Relaciones forzadas

LIBRE

SILLA

JUEGO DE
LAS SILLAS
- DIVERSIÓN -

OPORTUNIDADES
↓
TRABAJO
↓
ORIENTACIÓN
LABORAL

TRABAJO EN
EQUIPO
↓
NUEVAS AMISTADES

BANCO
FORREST

HABLAR

SUAVE

Un aula
monotizada
para hacer
Música

Una sesión de
relajación

DEBATES
↓
TRATO
DE EMERGENCIAS
↓
AUTOCONTROL
↓
ELABORACIÓN
ARGUMENTOS

MÚSICA

ALEGRÍA

Música ambiente
alegre

RECUERDO

CORTO

Decir recuerdos
de varias personas
para combinarlos
y crear una
historia.

Identidad (video)
sobre los recuerdos
↓
uso de tecnología

Para personas
que están tristes,
una sesión de
psicología para
regresar las emociones
positivas

Sesiones para
personas con
alzheimer

Relacionamos dos palabras al azar, nos forzamos a relacionar palabras aparentemente inconexas entre sí y con nuestro proyecto para generar nuevas conexiones.

Ejemplo: Imaginemos que nuestro reto es ¿Cómo podríamos crear un nuevo centro de cultura, ocio y deporte para jóvenes en el barrio? En este momento estamos generando ideas en equipo sobre el espacio, actividades, servicios que ofrece...llevamos ya un rato realizando un brainstorming y parece que no llegamos a más ideas.

Vamos a utilizar la herramienta de relaciones forzadas: Cogemos dos palabras al azar: **ala y negro**.

Establecemos relaciones entre ellas y con nuestro proyecto.

Primero pensamos en palabras relacionadas con negro: noche, oscuro, peligro...Segundo, hacemos lo mismo con ala: libertad, movimiento, volar, conocer...

Ahora es el momento de relacionar los dos conceptos opuestos: por ejemplo, dar alas en momentos de peligro. Las actividades que nos surgen pueden ser: Actividad 1: asesoría psicológica/grupos de ayuda con temas relacionados con drogas, ludopatía...

Actividad 2: actividades para realizar por la noche, como alternativas de ocio: cine, debates, presentaciones de proyectos o ideas de los jóvenes...

Probamos con otro par de palabras: **luna y pan**. Luna: femenino, mujer, luz. Pan: alimento, sobrevivir, autonomía. Ideas: Servicio de apoyo a madres jóvenes solteras, voluntariado, asesoría, talleres para aprender oficio con presencia de la infancia...

7- Super-héroes

Nos ponemos en la piel de personajes fantásticos, superhéroes, que tienen características especiales, superpoderes que les hacen ver los problemas y las soluciones desde otra perspectiva.

Ejemplo: Seguimos con el ejemplo del centro de ocio para jóvenes. ¿Qué haría la chica Halcón, que tiene una visión super aguda para ayudar a los jóvenes?:

Idea 1: Cuando entraran por la puerta del centro vería su interior y podría saber cómo ayudarles mejor o como adaptarse a ellos...

Traducimos la idea en: realización de ficha súper personalizada o entrevista personal cuando te haces socio del centro, o pequeño taller para los nuevos cada principio de curso para conocer sus inquietudes y poder adaptar las actividades a sus gustos, preferencias...

¿Qué haría Mr. fantástico, que tiene la elasticidad como super poder?

Una persona elástica puede llegar muy lejos con sus brazos, ¿cómo llegar a los más tímidos, o a los que no salen de casa o a los que están jugando constantemente a videojuegos?



Idea: Actividad 1x1: tienes 1 hora de videojuegos gratis al día si haces 1 hora de mantenimiento del centro o participas en uno de nuestros talleres semanales: pintar un mural, cómic, etc... Estas ideas se clasificarían, se pulen, se desarrollan...

8- Analogías:

Buscamos entornos, productos, servicios afines para adaptar soluciones ya existentes a nuestro proyecto.

¿A qué se puede parecer un centro de ocio?

A una guardería, a un club de lectura, a una residencia de ancianos, a un instituto tecnológico, a una biblioteca, a un gimnasio...

Idea 1: Por ejemplo, si pensamos en un instituto tecnológico, podemos pensar que podría haber un vivero de ideas, como un vivero de empresas, que se pueda desarrollar en el centro de ocio.

Idea 2: Si pensamos en un gimnasio, podemos pensar en que haya entrenadores personales o asesores, o tutores o hermanos mayores, que puedan entrenar tus objetivos de ocio o desarrollo de los jóvenes...

NOTA: Las dos herramientas que vamos a ver a continuación se basan en hacernos preguntas en equipo.

En numerosas ocasiones nos centramos, casi obsesivamente, en buscar respuestas o soluciones a problemas dados; rara vez nos paramos a pensar en si nos hemos hecho las suficientes preguntas o al menos aquellas que nos hacen abrir la mirada y ser capaces de imaginar. Por eso estas dos herramientas son tan útiles, porque nos fuerzan a preguntar.

9- ¿Qué pasaría si? ó SCAMPER

Es una herramienta que se basa en una serie de preguntas.

Respondiendo las preguntas vislumbramos otras posibilidades que no habíamos contemplado.

Esta técnica de creatividad fue creada por Bob Eberlee a partir de un listado de verificación desarrollado por Alex Osborn, el inventor del brainstorming. Podemos verlo como una serie de brainstormings acotados, encadenados y complementarios.

¿Qué pasa si cambiamos algo?

¿Qué podemos sustituir? Por ejemplo, los adultos que gestionan el centro por jóvenes que gestionan el centro.

Idea: Centro de ocio autogestionado.

¿Qué podemos añadir? Podemos añadir más servicios de modo que se convierta en una extensión de tu casa.

Idea: Recepción de paquetes compras on-line...

¿Qué pasaría si lo eliminamos? ¿Si eliminamos el espacio físico? ¿Si eliminamos las paredes? ¿Si eliminamos las pantallas? ¿Podemos invertir papeles? Por ejemplo: Un centro para mayores gestionado y liderado por jóvenes.

10- Las 6 W: La reformulación del problema (

Las 5 W están basadas en las mismas palabras inglesas: what, who, where, when and why. Además de las 5W: qué, quién, cuándo, dónde y por qué, se puede añadir una sexta, cómo.

Es un listado de verificación. El uso de las 6W está vinculado con la presentación de noticias, con la investigación científica y policial. Es una fórmula para tener “la historia completa”. Aplicada a una fase creativa en un proyecto de Design Thinking nos ayuda a completar las ideas, a buscar alternativas, a profundizar en ellas.

¿Qué? – Tema Ejemplo: Es un centro de ocio, un club, una biblioteca, un lugar para soñar, un espacio no físico...

¿Por qué? – Motivo Ejemplo: Porque los jóvenes necesitan un espacio para relacionarse, porque el barrio necesita infraestructura...

Yo añado uno: ¿Para qué?, ya que considero no hay que perder de vista el propósito de lo que hacemos, e incluso pueden surgir otros propósitos en la fase creativa.

Por ejemplo: Para comunicarnos, para conocernos, para vivir, para desarrollar habilidades, para crear alternativas de ocio...

¿Dónde? - Ubicación/Contexto Ejemplo: En el barrio, en cada móvil, en la plaza, en el IES, en cada recreo...

¿Cuándo? – Secuencia Por las tardes, el fin de semana, en vacaciones, en puentes, cuando los padres trabajan...

¿Quién? – Personas Jóvenes, niños, adultos, ancianos, familias, hermanos, vecinos...

¿Cómo? - Método. Jugando, en comunidad, estilo comunidad de vecinos, por suscripción, abonado, gratis, porque sí...

Otras técnicas de creatividad:

Ideart, biónica o galería de famosos, son otras herramientas que podemos utilizar para generar ideas. Todas ellas nos permiten salir de las ideas más convencionales, del pensamiento automático y ordinario, nos permiten relacionar conceptos dispares o afines y buscar soluciones.

<https://www.neuronilla.com/categoria/tecnicas-de-creatividad/tecnicas-para-generar-ideas/>

Selección de ideas

1- Clasificación de ideas

Una vez que hemos conseguido generar un número elevado de ideas, las ordenamos para poder seleccionar alguna; para ello las clasificamos por categorías.

Si por ejemplo estamos generando ideas para re-diseñar la clase, podemos clasificar todas las ideas que hemos generado según tengan que ver con comunicación, espacio, materiales, organización, actividades, etc.

Clasificando las ideas podremos visualizar el número de ideas que tenemos de cada categoría y podremos, en su caso, aportar alguna nueva idea.

También podremos observar que hay ideas parecidas. Decidiremos si las unificamos o si tienen suficiente entidad para diferenciarse. Si tenemos un montón de notas adhesivas pegadas en una pared o en una pizarra, iremos moviendo las notas y generando los conjuntos necesarios por

categorías.

Utilizaremos notas adhesivas de otros colores para escribir los títulos de las categorías, si lo consideramos útil.



2- Selección de ideas. Tabla de valoración

Una vez que las hemos clasificado y las hemos comentado en el equipo (hay veces que es necesario que alguien explique o matice una idea que ha propuesto porque no termina de entenderse), procederemos a elegir la idea.

Aunque soy partidaria a elegir por consenso, cuando hay muchas ideas no es posible. Entonces los miembros del equipo votan.

Cada participante elige la idea más viable, la más innovadora y la que mejor se adapta a los usuarios. Pegando gomets o haciendo una marca, cada uno muestra sus preferencias. No se intenta convencer a nadie, no se influye en las decisiones de los demás.

Ya no queda más que contar gomets o marcas y encontrar la idea o ideas más votadas. Si hay empate volveremos a votar entre las finalistas o analizaremos si es viable hibridar las ideas ganadoras.

Tabla de valoración: En algunas ocasiones, cuando hay una dificultad mayor para la toma de decisiones, utilizamos una ficha llamada tabla de valoración. Primero revisamos el pliego de especificaciones (por eso es recomendable redactar siempre uno) y extraemos las cuestiones más relevantes, los objetivos fundamentales. Por ejemplo, algunas especificaciones pueden ser: que el resultado se pueda ejecutar en un tiempo corto, que sea original, que tenga impacto en el barrio, o que motive a los alumnos del centro, que sea divertido, que tenga que ver con algún contenido o aprendizaje en concreto...

Una vez seleccionadas las especificaciones, se escriben cada una en una casilla. Las especificaciones se pueden ponderar según la importancia que tengan en el proyecto. Se debe escribir cada ponderación si la hay, sobre la línea de puntos. A continuación se puntúa cada idea de 0 a 5, según sea su cumplimiento de cada especificación del proyecto (siendo 0: no cumple y 5: cumple perfectamente) y se calcula la media ponderada para conocer la puntuación de cada idea.

De esta forma obtendremos la idea más adecuada.

3- Dinámica selección con música:

Si se ha hecho un brainstorming para generar temas de trabajo (por ejemplo para un proyecto de participación en el aula) esta dinámica sirve para seleccionar uno o varios temas (puede ser uno por equipo)

Es una dinámica que gusta al alumnado por ser divertida y diferente.

Es una forma de seleccionar rápidamente un tema de trabajo.

Cada uno de los o las participantes elige un tema de los que han salido en la lluvia de ideas y lo desarrolla en un folio: describe el tema y hace algún dibujo o esquema explicativo.



Para eso tienen diez minutos.

- Cuando han terminado, cada persona coge su hoja de papel y (con una música divertida, tipo la del Show de Benny Hill) se mueve bailando por el espacio.
- Cuando la música se para cada persona busca a la que tiene más cerca.
- Cada participante le cuenta a su pareja cuál es su tema y recibe una nota del 1 al 10, según lo interesante que le haya parecido.



- Una vez que las dos personas emparejadas han puesto nota al tema del compañero se cambian las hojas.
- Con la hoja del tema de la otra persona en la mano vuelven a bailar al ritmo de la música hasta que esta se para y se acercan a otra persona.
- El proceso se repite unas 5 veces.
- Cuando termina la dinámica habrá 5 puntuaciones en cada hoja.

Solo falta sacar la media y ver cuales han sido los temas que más han interesado al grupo. Si hay varios equipos, por ejemplo 3, se leen los tres temas que más han interesado y cada persona se apunta a un tema, es decir, a un equipo.

De este modo se forman los equipos.

Si hay un equipo que tiene muchos integrantes y otro que tiene pocos se insta a las personas a cambiarse y a equilibrar los equipos.

De la idea al concepto:

Dos variantes para desarrollar y elegir la idea:

Cuando disponemos de tiempo (taller de 3 sesiones): Una vez tenemos el panel de ideas lleno de ideas, es el momento de desarrollarlas. La dinámica es la siguiente: cada participante selecciona una de las ideas o el conjunto de varias que formaría una idea más completa para representar. “Yo elijo hacer un accesorio para cubiertos en silicona para transportar en la mochila”, por ejemplo.

1- Propuesta individual:

En un folio, cada participante dibuja, a escala real, una de las ideas.(10 minutos) Es el momento de dibujar a mano alzada o de hacer esquemas, incluso vistas del producto, para que se comprenda bien la idea. No se trata de hacer un dibujo muy preciso, sino que sea expresivo, autoexplicativo, que muestre la esencia de la idea.



Construiremos tantas ideas como personas integren el equipo.

Cuando disponemos de poco tiempo: Elegimos del panel de ideas la que nos parece responde mejor al reto y la desarrollamos entre todos.

Una vez tenemos la idea seleccionada, nos disponemos a desarrollarla un poco más, para eso podemos utilizar la técnica de las 6w, y alguna ficha para plasmar la idea de una forma más completa y así poder comunicar la idea a otro equipo, al equipo directivo o a quien la tenga que validar para continuar con el proceso.

Os sugiero dos fichas para esto:

2- Ficha concepto 1:

Es una ficha sencilla para desarrollar la idea en equipo y representar un dibujo de la misma.

3 - Ficha concepto 2.

Cuando el equipo la completa reflexiona sobre diferentes posibilidades y comienza a tomar decisiones que van desarrollando la idea inicial. Piensan en un nombre que exprese la idea, un slogan, redactan un tuit, escriben la definición de la idea, a quién beneficia y cómo; entre otras cosas. Además tiene espacio para generar una imagen o unas viñetas explicativas sobre la idea.

Presentación Herramientas fase 3

Revision #9

Created 1 February 2022 10:59:46 by Equipo CATEDU

Updated 3 April 2024 09:41:02 by Silvia Coscolin Sanchez