

## Oportunidades: ¿Cómo buscar?

---

Módulo 3



Módulo 3

# **SESIÓN 5**

---

EXPLORAR SOLUCIONES

## EXPLORAR SOLUCIONES

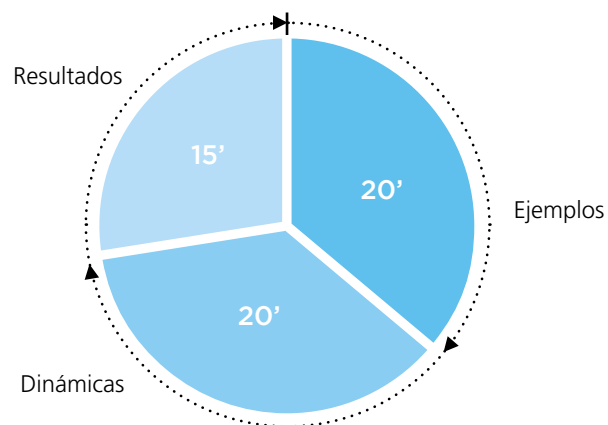
### 1 · Objetivos

- Construir un mapa de conocimiento como primer paso para resolver cualquier problema.
- Entender que resulta fundamental conocer el contexto de la oportunidad para poder emprender con éxito.
- Saber realizar una búsqueda de información de forma sistemática.

### 2 · Materiales

- 1 ficha "Buscar con criterio" por equipo (S5A)
- 3 fichas de ejemplos (S5B)
- 1 plantilla "Qué sabemos" por equipo (S5C)
- 1 plantilla "Qué hemos encontrado" por alumno (S5D)
- Acceso a internet por parte de todos los equipos

### 3 · Estructura temporal de la sesión



### 4 · Ejemplos ⌚ 20'

Dispones de una pequeña introducción teórica sobre cómo buscar información en internet. Esta pequeña píldora informativa está acompañada por tres ejemplos que describen diferentes soluciones a un mismo problema. Es fundamental que los alumnos entiendan que las soluciones casi nunca son únicas y que, por lo tanto, la búsqueda de información sobre un determinado problema no es una tarea sencilla.

Problema	Tipo de solución
Dejar de fumar	Sustitución de la nicotina / Cigarrillo electrónico / Terapia de grupo
Ahorrar energía en casa	Electrodomésticos de bajo consumo / Nuevos hábitos / Hacer nuestra casa más inteligente
Aprender idiomas	Cursos <i>on-line</i> / <i>Au-pair</i> / Intercambio de conversación

### 5 · Dinámicas ⌚ 20'

Es importante que los equipos identifiquen tanto lo que saben sobre su problema como lo que desconocen pero necesitarían saber sobre el mismo. Además, es fundamental que cada alumno incorpore todas las habilidades personales como recursos para encontrar una solución (resultados de la actividad realizada el primer día). Una vez se obtenga un primer mapa de conocimiento, los alumnos pueden ya iniciar la búsqueda con el ordenador. En el caso de que el acceso al ordenador resulte imposible, los miembros de cada grupo pueden repartirse los diferentes conceptos o elementos relacionados con un problema para la tarea de búsqueda, que se realizará como trabajo de campo.

### 6 · Resultados ⌚ 15'

Difícilmente los alumnos habrán localizado toda la información potencialmente útil. Por ello, los equipos deberán ser capaces de planificar y consensuar una estrategia de búsqueda (virtual y presencial) a desarrollar durante el trabajo de campo.

## EXPLORAR SOLUCIONES



20'

### Qué es

Conceptos clave sobre cómo realizar una búsqueda de información sistemática en internet.

Tres ejemplos sobre problemas que pueden tener soluciones completamente distintas.

Problema	Tipo de solución
Dejar de fumar	- Sustitución de la nicotina - Cigarrillo electrónico - Terapia de grupo
Ahorrar energía en casa	- Electrodomésticos de bajo consumo - Nuevos hábitos - Hacer nuestra casa más inteligente
Aprender idiomas	- Cursos <i>on-line</i> - <i>Au-pair</i> - Intercambio de conversación

### Objetivos

- Saber cómo realizar una búsqueda por internet de forma sistemática.
- Entender que un problema puede tener múltiples soluciones.
- Comprender que antes de intentar solucionar un problema es necesario conocer cuáles son las soluciones ya existentes.

### Operativa

#### Material:

- 1 ficha "Buscar con criterio" por equipo (S5A)
- 3 fichas de ejemplos (S5B)
- Acceso a internet por parte de todos los equipos

Cuentas con un pequeño material teórico y las fichas de ejemplos para esta sesión. Puedes utilizarlas para apoyar tu presentación o bien imprimirlas y proporcionarlas a los alumnos para que de forma individual o por equipos intenten aportar nuevas soluciones a los problemas planteados. Puedes utilizar del mismo modo la ficha teórica, ya que incluye consejos sobre cómo realizar búsquedas con criterio por internet.

## BUSCAR CON CRITERIO

La resolución de un determinado problema requiere de una tarea de exploración que puede incluir la observación sobre el terreno o la entrevista a expertos y usuarios.

Pero hoy en día internet nos permite también acceder de forma rápida a una gran cantidad de información. Buscar y encontrar la información adecuada en internet puede ayudarnos a conocer mejor el contexto de ese problema e inspirarnos con ideas y conceptos que quizás podemos utilizar en su resolución. Por ejemplo, conociendo cómo la solución a ese problema ha sido ya abordado de diferentes modos.

A continuación, se ofrecen a modo de ejemplo tres fichas que presentan tres problemas diferentes y maneras distintas de solucionarlo que pueden ser descubiertas realizando una búsqueda de información en internet.

Este u otros ejemplos pueden ser utilizados para realizar un rápido ejercicio sobre cómo obtener en internet información que pueda ser útil en la resolución de un problema.

### ALGUNOS CONSEJOS PARA REALIZAR UNA BÚSQUEDA CON CRITERIO EN INTERNET

- Pensar por adelantado aquellas palabras clave o combinación de palabras clave que mejor describen el problema o las posibles soluciones.
- Utilizar las capacidades de búsqueda avanzada que ofrecen los principales buscadores (búsqueda literal, agregada, con excepciones, etc.).
- Utilizar también palabras clave en otros idiomas, especialmente en inglés, para ampliar los posibles resultados de la búsqueda.
- Utilizar la opción de búsqueda de imágenes o vídeos puede suponer una forma rápida de encontrar también información relevante sobre el problema.
- A la hora de comunicar los resultados de la búsqueda a los demás es importante hacerlo de forma sintética y respondiendo a las preguntas QUÉ y CÓMO.

## PROBLEMA: DEJAR DE FUMAR

### Soluciones:

#### QUÉ: Sustitución de la nicotina (con pastillas o parches)

**CÓMO:** La nicotina que contienen los cigarrillos es la sustancia que crea la adicción al tabaco. La sustitución de los cigarrillos por pastillas o parches de nicotina ayuda a reducir la tentación de fumar. Esta forma de tomar la nicotina es menos perjudicial, al evitar exponerse al resto de las más de dos mil sustancias que aumentan el riesgo de cáncer y que también están presentes en el tabaco.

#### QUÉ: Terapia de grupo

**CÓMO:** El hábito de fumar se adquiere principalmente por imitación de las personas que nos rodean. El mismo poder de la influencia social puede utilizarse para dejar de fumar. Los expertos recomiendan reforzar la voluntad de dejar de fumar comunicándolo a amigos y familiares. Las terapias de grupo incluyen reuniones con otras personas que también están dejando de fumar con el objetivo de compartir experiencias y compromiso.

#### QUÉ: Cigarrillo electrónico

**CÓMO:** Se trata de una alternativa para sustituir la dependencia del propio acto de fumar por otro acto similar pero no tan nocivo. El vaporizador electrónico tiene una forma parecida al cigarrillo normal pero funciona vaporizando una sustancia contenida en unos cartuchos recargables de diferentes sabores y olores, provocando la expulsión de vapor que imita al humo.



## PROBLEMA: AHORRAR ENERGÍA EN CASA

### Soluciones:

#### QUÉ: Electrodomésticos de bajo consumo

**CÓMO:** A la hora de comprar un nuevo electrodoméstico como una nevera, una lavadora o un lavavajillas, es posible escoger entre aquellos aparatos que necesitan mayor cantidad de electricidad para funcionar u otros que pueden hacerlo con menor consumo energético. Los electrodomésticos de bajo consumo son más caros, pero el ahorro en las futuras facturas de la luz lo compensa a la larga. La misma idea puede aplicarse a las bombillas de bajo consumo o LED.

#### QUÉ: Nuevos hábitos

**CÓMO:** Es posible conseguir grandes ahorros de electricidad en el hogar simplemente cambiando muchas de las cosas que hacemos por costumbre sin pensarlas demasiado: poner la lavadora o el lavavajillas solo cuando estén llenos, utilizar en estos electrodomésticos los programas que no usan agua muy caliente cuando la vajilla o la ropa no estén demasiado sucias, apagar del todo aparatos como el televisor o el ordenador cuando no los estemos utilizando, no dejar la luz encendida en las habitaciones en las que no hay nadie, ir algo más abrigados por casa para poder bajar la temperatura de la calefacción, etc.

#### QUÉ: Hacer nuestra casa más inteligente

**CÓMO:** La forma en la que se construyen las casas puede marcar la diferencia en el consumo de energía de nuestros hogares. Aunque quizás no podamos hacer nada respecto a cómo se han hecho las paredes de nuestra casa, sí podemos por ejemplo pintarlas de colores claros para aprovechar mejor la luz natural. En este apartado podemos incluir soluciones como detectores de presencia que desactivan la luz de las habitaciones de forma automática cuando no hay nadie en ellas, o contadores de luz de última generación que nos indican lo que gasta cada electrodoméstico día a día e incluso hora a hora.



## PROBLEMA: APRENDER IDIOMAS

### Soluciones:

#### QUÉ: Cursos *on-line*

**CÓMO:** Aprender un idioma realizando un curso *on-line* puede ofrecer algunas ventajas respecto a hacerlo de forma tradicional en la escuela o en una academia. Un curso *on-line* permite aprender un idioma al ritmo de cada alumno según el nivel que se vaya logrando y el tiempo del que se disponga. Muchos cursos *on-line* ofrecen la posibilidad de realizar consultas a través de internet con un profesor que atiende las dudas de forma personalizada.

#### QUÉ: *Au-pair*

**CÓMO:** La mejor forma de aprender un idioma es realizar una inmersión total conviviendo con personas que lo hablan como lengua nativa. Hacer de *au-pair* es un modo de conseguir este objetivo sin tener que gastar mucho dinero. Se conoce con el nombre de *au-pair* un acuerdo que permite vivir en el extranjero con una familia local a cambio de ayudar en las tareas de casa o cuidando a los niños durante un número de horas al día.

#### QUÉ: Intercambios de conversación

**CÓMO:** Para los que todavía no se atreven o no pueden viajar al extranjero existe la posibilidad de formar parte de algún grupo de intercambio de conversación. Estos grupos están constituidos por extranjeros que viven en tu ciudad y que están interesados en poder practicar tu propia lengua a cambio de que tú puedas practicar la suya con ellos. Estos intercambios pueden realizarse también a través de internet con personas en cualquier parte del mundo mediante el uso de servicios de chat, Skype o en las redes sociales.





**EXPLORAR SOLUCIONES**

20'

**Qué es**

Actividad de equipo para sintetizar el conocimiento y capacidades disponibles y detectar necesidades de conocimiento y, por lo tanto, de exploración.

**Objetivos**

- Comprender que la primera fase de la resolución de cualquier problema es saber lo que se sabe y lo que se ignora sobre el mismo.
- Tomar conciencia de las propias capacidades como elemento clave para resolver un problema o emprender.

**Operativa****Material:**

- 1 plantilla "Qué sabemos" por equipo (55C)
- La plantilla de cada alumno de la actividad "Tus capacidades para emprender", proveniente de la Sesión 1
- Acceso al ordenador por parte de todos los equipos

El objetivo es que los alumnos completen las cuatro secciones del mapa de conocimiento (plantilla "Qué sabemos") y planifiquen el trabajo de campo en función de las carencias de información identificadas. La sección "Quién lo ha resuelto" tiene que poder nutrirse parcialmente de la información encontrada en internet. Las secciones "Qué sabemos" y "Qué no sabemos" plantearán a los alumnos preguntas a las que deben encontrar respuesta durante el trabajo de campo de este módulo. La sección "Qué capacidades tenemos como equipo" se nutre del conocimiento individual de cada integrante del equipo recuperando la plantilla de la actividad realizada en la primera sesión ("Tus capacidades para emprender").

El equipo tiene que conservar esta plantilla, ya que será utilizada de nuevo al inicio de la próxima sesión.

## QUÉ SABEMOS

### ¿Qué sabemos sobre el problema?

- Les ocurre a casi todos los mayores
- No importa el modelo de teléfono
- Sí se lo explicas se olvidan

### ¿Quién lo ha resuelto o ha resuelto algo similar?

- Hay móviles para mayores pero tampoco sirven de mucho
- Nadie lo ha resuelto, con los televisores llevamos muchos años igual y no hay manera

### ¿Qué no sabemos?

- Sí ya existe alguna solución
- Por qué ninguna marca ha decidido solucionarlo
- Qué piensan en realidad los abuelos

### ¿Qué capacidades tenemos como equipo?

- Trabajos manuales con papel
- Videojuegos
- Jugar a balo
- Bailar

### EJEMPLO DE LA ACTIVIDAD PARA EL PROFESOR

Imprime en DIN-A4 o si es posible en DIN-A3 tantas copias de la plantilla que encontrarás a continuación (S5C) como equipos tengas en clase.

Es importante que cada equipo guarde esta ficha para la siguiente sesión.

## QUÉ SABEMOS

¿Qué sabemos sobre el problema?

¿Quién lo ha resuelto o ha resuelto algo similar?

¿Qué no sabemos?

¿Qué capacidades tenemos como equipo?

## EXPLORAR SOLUCIONES



15'

### Qué es

Planificación del trabajo de campo orientado a obtener la información necesaria para poder resolver con éxito el problema planteado.

### Objetivos

- Organizar una búsqueda de información en equipo.
- Ser capaz de sintetizar la información de manera que resulte un elemento útil para el proyecto.

### Operativa

#### Material:

- 1 plantilla "Qué hemos encontrado" por alumno (SSD)

Cada equipo tiene que organizar la búsqueda de información tanto en función del problema al que han de dar respuesta como de la información de la que ya disponen. Es importante poner de manifiesto que la búsqueda de información no solo tiene que realizarse por internet sino también preguntando a personas implicadas en el problema o relacionadas con el mismo. El objetivo es obtener ejemplos muy sintéticos (qué y cómo de la siguiente plantilla) que sirvan para entender mejor el problema y, por tanto, diseñar nuevas soluciones.

## QUÉ HEMOS ENCONTRADO

- Identificad como mínimo cinco casos relacionados con una posible solución al reto que tenéis planteado.

1

**QUÉ:** Teléfonos móviles diseñados para mayores

**CÓMO:** Teléfonos móviles con menos botones y mucho más grandes.

Menos funciones: [www.textually.org/textually/archives/2004/08/004935.htm](http://www.textually.org/textually/archives/2004/08/004935.htm)

2

**QUÉ:** Curso de uso de móviles para mayores

**CÓMO:** Cursos en un aula donde jóvenes ayuden a mayores a aprender el uso de su teléfono móvil:

[www.youtube.com/watch?v=P8sjetsXC5U](http://www.youtube.com/watch?v=P8sjetsXC5U)

3

**QUÉ:**

**CÓMO:**

4

**QUÉ:**

**CÓMO:**

5

**QUÉ:**

**CÓMO:**

### EJEMPLO DE LA ACTIVIDAD PARA EL PROFESOR

Imprime en DIN-A4 tantas copias de la plantilla que encontrarás a continuación (S5D) como alumnos tengas en clase.



## QUÉ HEMOS ENCONTRADO

- Identificad como mínimo cinco casos relacionados con una posible solución al reto que tenéis planteado.

**1** QUÉ:  
CÓMO:

**2** QUÉ:  
CÓMO:

**3** QUÉ:  
CÓMO:

**4** QUÉ:  
CÓMO:

**5** QUÉ:  
CÓMO:

Con la colaboración de:



## Oportunidades: ¿Cómo buscar?

---

Módulo 3





Módulo 3

# **SESIÓN 6**

---

TODOS PODEMOS  
SER CREATIVOS

## TODOS PODEMOS SER CREATIVOS

### 1 · Objetivos

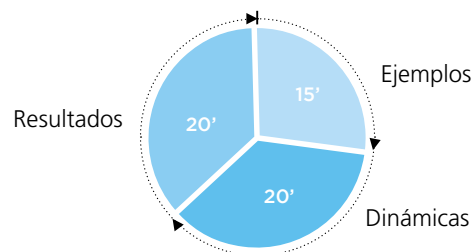
- Entender que el proceso creativo se orienta en función de un análisis previo del problema.
- Asumir que la creatividad es una técnica y que puede utilizarse de forma estructurada.
- Conocer y aplicar técnicas de creatividad.
- Interiorizar que las ideas hay que valorarlas en función de criterios objetivos.

### 2 · Materiales

- 3 fichas de ejemplos (S5B)
- 1 plantilla "Brainwriting" por equipo (S6A)
- 1 plantilla "Brainstorming" por equipo (S6B)
- 1 plantilla "Scamper" por equipo (S6C)
- 1 plantilla "Valoración de ideas" por equipo (S6D)
- 1 plantilla "Guía: la oportunidad" por equipo (S6E)
- 1 plantilla "Resultado del módulo: la oportunidad" por equipo (S6F)

En función de los diferentes problemas y soluciones planteados podrá realizarse una selección previa de los materiales que van a utilizarse. No tienen por qué usarse todas las dinámicas de creatividad disponibles.

### 3 · Estructura temporal de la sesión



### 4 · Ejemplos ⌚ 15'

Recordar los ejemplos utilizados en la sesión anterior. Los equipos llevarán a cabo una puesta en común del trabajo de campo realizado y lo incorporarán a la plantilla "Qué sabemos". Su objetivo es identificar oportunidades, opciones y conceptos que merece la pena desarrollar aplicando el pensamiento creativo como herramienta.

### 5 · Dinámicas ⌚ 20'

Utilización de herramientas creativas para generar ideas. Para ello es importante que, en primer lugar, los alumnos identifiquen con claridad a qué pregunta/necesidad quiere darse respuesta. A continuación, se seleccionará la herramienta creativa en función del tipo de reto:

- Generar rápidamente muchas respuestas a una pregunta con la participación de todos: *brainwriting*.
- Generar conceptos y propuestas como respuesta a un reto muy amplio: *brainstorming*.
- Repensar un producto o servicio que ya existe: *scamper*.

### 6 · Resultados ⌚ 20'

Utilizando la plantilla de la plantilla "Valoración de ideas", cada equipo deberá valorar aquellas ideas que se consideren más interesantes. No hay que olvidar que existe la posibilidad de combinar dos o más ideas.

Finalmente, cada grupo deberá seleccionar la idea/oportunidad de emprendimiento que van a desarrollar en su proyecto. Como al final de cada módulo, los equipos deben cumplimentar una plantilla de resultado de módulo a modo de síntesis.

**TODOS PODEMOS SER CREATIVOS****Qué es**

Utilización de toda la información recopilada en la sesión anterior y durante el trabajo de campo para obtener una visión lo más amplia y heterogénea posible sobre el problema. Esta información deberá orientar el arranque y desarrollo del proceso creativo.

**Objetivo**

- Disponer de una base de conocimiento que permita desarrollar con éxito el proceso creativo.

**Operativa****Material:**

- 3 fichas de ejemplos (S5B)
- 1 plantilla "Qué sabemos" por equipo, proveniente de la sesión anterior
- 1 plantilla "Qué hemos encontrado" por alumno, proveniente del trabajo de campo

Cada equipo tiene que llevar a cabo una puesta en común del trabajo realizado mediante la plantilla "Qué hemos encontrado". Toda esta información deberá servir para alimentar el mapa de conocimiento de cada equipo. A medida que se incorpore más información a este mapa pueden ir surgiendo comentarios, dudas, propuestas, reflexiones, etc. (¿Por qué no lo mejoramos? ¿Cómo lo habrían hecho si...? ¿Por qué no...?). Un miembro de cada equipo tendrá que capturar todas estas reflexiones y preguntas, ya que estas serán las inspiraciones que den origen a las diferentes dinámicas creativas que se iniciarán a continuación.

En el caso de que los equipos se encuentren bloqueados es posible reutilizar los ejemplos de la sesión anterior y usarlos como metáfora para inspirar soluciones a los diferentes problemas.

**TODOS PODEMOS SER CREATIVOS**

20'

**Qué es**

Utilización de herramientas de creatividad para generar ideas que ayuden a concebir, mejorar o complementar soluciones a los problemas a resolver seleccionados por cada equipo.

**Objetivos**

- Entender que la creatividad es un proceso estructurado y que existen herramientas específicas en función de los objetivos.
- Eliminar la creencia de que la creatividad es una habilidad que solo tienen algunas personas.
- Conocer y aplicar técnicas de creatividad.

**Operativa****Material:**

- 1 plantilla "Brainwriting" por equipo (S6A)
- 1 plantilla "Brainstorming" por equipo (S6B)
- 1 plantilla "Scamper" por equipo (S6C)
- Papel para anotar

Partiendo del material originado en sesiones anteriores, cada equipo utilizará herramientas creativas para generar ideas. Se seleccionará la herramienta creativa a usar en función del tipo de necesidad:

- Generar rápidamente muchas respuestas a una pregunta con la participación de todos: *brainwriting*.
- Generar conceptos y propuestas como respuesta a un reto muy amplio: *brainstorming*.
- Repensar un producto o servicio que ya existe: *scamper*.

Cada una de estas dinámicas tiene asociada una hoja de instrucciones distinta. Es posible que un equipo decida utilizar más de una técnica. Es importante recordar que alguien dentro del equipo debe responsabilizarse de anotar todas las ideas generadas.

## **BRAINWRITING**

- **Esta técnica os permitirá generar muchas respuestas creativas a una misma pregunta en un espacio de tiempo muy corto. Su mecanismo es muy simple:**

- 1 Sentaos alrededor de las mesas formando un círculo de modo que podáis escribir con comodidad.
- 2 Cada uno de vosotros deberá coger una hoja de papel y un bolígrafo.
- 3 Planteaos el reto en forma de pregunta: ¿cómo podríamos...?
- 4 Cada persona responderá con rapidez a esta pregunta en la parte superior de la hoja de papel.
- 5 Tan pronto como hayáis respondido, pasad la hoja de papel a la persona que está sentada a vuestra izquierda.
- 6 De nuevo hay que responder a la pregunta inicial pero sin repetir ninguna de las respuestas que hayáis dado ni ninguna de las que ya aparecen en la hoja.
- 7 Repetid esta operación del cambio de hoja unas diez veces. Cada vez os ha de resultar más difícil encontrar respuestas distintas y, por lo tanto, tendrán que ser más creativas.

Una vez finalizado el proceso cada hoja de papel deberá contener diez respuestas diferentes, que, a su vez, serán distintas a las de cualquier otra hoja.

## **BRAINSTORMING**

- **Todo el equipo deberá aportar ideas en forma de posibles respuestas al reto o problema que tenéis planteado. Es muy importante que una persona de cada equipo escriba todas las ideas que vayan saliendo.**

A la hora de participar en una sesión de “lluvia de ideas” o *brainstorming* deberéis tener presente lo siguiente:

- **Cantidad:** cuantas más ideas, mejor. En esta fase inicial de creatividad la cantidad de ideas es más importante que su calidad.
- **Ser positivo:** asegurarse de que nadie critica. Está prohibido decir “No” o “Nunca”. No es todavía el momento de buscar las posibles barreras o dificultades a las ideas propuestas.
- **Ser activos:** todo el mundo debe participar.
- **Sin límites:** cualquier tipo de idea es válida aunque os parezca extrema, radical, rara o imposible. No hay ideas demasiado locas.
- **Rapidez:** no dediquéis demasiado tiempo a una misma línea de pensamiento. Enfocad el problema desde diferentes perspectivas o puntos de vista.
- **Mezclad y combinad:** utilizad ideas que ya hayan salido como punto de partida para generar otras nuevas o más creativas.

**SCAMPER**

- El *scamper* es un método de creatividad que se basa en realizar una serie de preguntas que pretenden abordar todas las formas posibles en que puedes alterar un producto:

**S** - Sustituir: componentes, materiales...

**C** - Combinar, mezclar.

**A** - Adaptar: alterar, cambiar la función, el uso de otro elemento.

**M** - Modificar: aumentar o disminuir de tamaño, cambiar de forma (por ejemplo el color).

**P** - Darle otro uso.

**E** - Eliminar: eliminar elementos, simplificar, reducir su funcionalidad básica.

**R** - Reversión: invertir el objetivo, funcionar al revés.

Su funcionamiento es muy simple. Se elige a un portavoz encargado de leer cada una de las preguntas y anotar todas las respuestas.

Es importante que se intenten encontrar varias respuestas a cada una de las preguntas.

## EJEMPLO DE LA ACTIVIDAD PARA EL PROFESOR

Imprime en DIN-A4 tantas copias de la plantilla que encontrarás a continuación (S6C) como equipos tengas en clase.



**Objetivo:** *Repensar un teléfono móvil de modo que pueda ser de más fácil uso por parte de los mayores.*

- **Sustituir**

¿Podemos cambiar alguna parte?

*Teclado de toda la vida y ver la pantalla por el televisor.*

¿Qué es lo que realmente nos molesta? ¿Qué le sobra?

*Demasiadas funciones. Crear un móvil que solo sirva para llamar por teléfono.*

- **Combinar**

¿Podemos hacer algo más al mismo tiempo?

*Leer las instrucciones. Se lo apuntan pero después no entienden lo que han apuntado ni llevan las gafas de leer para entenderlo.*

¿Qué le podemos añadir para que funcione mejor?

*Conectarlo a un teléfono de toda la vida como el que normalmente ya tiene en su casa.*

- **Adaptar**

¿Existe algo diferente que cumpla el mismo objetivo?

*Una agenda de papel. Enganchar la agenda de papel al teléfono.*

¿Podemos utilizarlo para otros usos?

*Para hacer ejercicios de memoria. Como písapapeles. Como mando a distancia.*

- **Modificar**

¿Qué ocurre si es cien veces más grande, más pesado, más lento?

*Más lento sería ideal. Tendrías que poder oír lo que te dice. Se podría iluminar el botón que hay que pulsar en cada ocasión. Teclas con el nombre de las personas.*

¿Qué ocurre si es cien veces más pequeño, más ligero, más rápido?

- **Dar otro uso.**

¿Podemos utilizar las partes de forma separada? ¿Para qué podrían servir?

*Ver el teléfono en la tele. Marcar utilizando un teléfono normal de toda la vida.*

- **Revertir**

¿Cómo podríamos conseguir un resultado que fuese el contrario al actual? ¿Para qué serviría?

*Serviría para cualquier cosa menos para llamar. Igual sería interesante que jugaran primero con el teléfono como si fuera una radio. Una vez dominaran los botones podrían empezar a llamar, que es más complicado. ¿Limitar las funciones a SMS? No es un teléfono, es un emisor/receptor de texto.*

## SCAMPER

- El *scamper* es un método de creatividad que se basa en realizar una serie de preguntas que pretenden abordar todas las formas posibles en que puedes alterar un producto:

**S** - Sustituir: componentes, materiales...

**C** - Combinar, mezclar.

**A** - Adaptar: alterar, cambiar la función, el uso de otro elemento.

**M** - Modificar: aumentar o disminuir de tamaño, cambiar de forma (por ejemplo el color).

**P** - Darle otro uso.

**E** - Eliminar: eliminar elementos, simplificar, reducir su funcionalidad básica.

**R** - Reversión: invertir el objetivo, funcionar al revés.

Su funcionamiento es muy simple. Se elige a un portavoz encargado de leer cada una de las preguntas y anotar todas las respuestas.

Es importante que se intenten encontrar varias respuestas a cada una de las preguntas.

**Objetivo:** .....

- **Sustituir**

¿Podemos cambiar alguna parte?

¿Qué es lo que realmente nos molesta? ¿Qué le sobra?

- **Combinar**

¿Podemos hacer algo más al mismo tiempo?

¿Qué le podemos añadir para que funcione mejor?

- **Adaptar**

¿Existe algo diferente que cumpla el mismo objetivo?

¿Podemos utilizarlo para otros usos?

- **Modificar**

¿Qué ocurre si es cien veces más grande, más pesado, más lento?

¿Qué ocurre si es cien veces más pequeño, más ligero, más rápido?

- **Dar otro uso.**

¿Podemos utilizar las partes de forma separada? ¿Para qué podrían servir?

- **Revertir**

¿Cómo podríamos conseguir un resultado que fuese el contrario al actual? ¿Para qué serviría?



**TODOS PODEMOS SER CREATIVOS****Qué es**

Proceso para valorar las ideas de forma sistemática.

**Objetivo**

- Aprender a seleccionar las ideas de manera objetiva en función no de su valor creativo sino por su validez como solución al problema.

**Operativa****Material:**

- 1 plantilla "Valoración de ideas" por equipo (S6D)
- 1 plantilla "Guía: la oportunidad" por equipo (S6E)
- 1 plantilla "Resultado del módulo: la oportunidad" por equipo (S6F)

Se proporcionará a cada equipo una plantilla que contiene una tabla con los diferentes parámetros a valorar ("Valoración de ideas"). Los miembros de cada equipo deberán valorar un máximo de diez ideas de forma objetiva seleccionando finalmente aquella que obtenga mayor puntuación. Es posible que al conocer los parámetros de valoración decidan cambiar la selección inicial de diez ideas. Será posible seleccionar más de una idea finalista siempre que estas puedan materializarse en una misma solución.

Una vez seleccionada la idea finalista, los responsables de comunicación deberán elaborar la plantilla de resultados de módulo ("Resultado del módulo: la oportunidad"). Para ello, podrán ayudarse de una plantilla guía a modo de soporte ("Guía: la oportunidad").

## VALORACIÓN DE IDEAS

- **Valorad del 1 al 5 las ideas utilizando cada una de estas tres categorías (1 = nada / 5 = mucho):**

**Precisión:** soluciona el problema inicial (5) o se orienta a otros problemas (1).

**Eficiencia:** será un cambio radical para el usuario (5) o será simplemente una mejora (1).

**Viabilidad:** podemos convertir la idea en algo real fácilmente (5) o queda fuera de nuestras posibilidades (1).

**Objetivo:** proporcionar una herramienta para que los mayores puedan utilizar fácilmente el móvil y los mandos a distancia.

Recordad que podéis generar nuevas ideas combinando otras dos o más.

IDEA	PRECISIÓN	EFICIENCIA	VIABILIDAD	TOTAL	RANKING
Teléfono con teclas de juguete	3	3	1	7	4
Agenda e instrucciones pegadas al teléfono	4	4	5	14	1
Clases particulares por teléfono	2	2	4	8	3
Teléfono con dos teclas	5	3	1	9	2
Teléfono activado desde la Wii	5	2	1		

### EJEMPLO DE LA ACTIVIDAD PARA EL PROFESOR

Imprime en DIN-A4 tantas copias de la plantilla que encontrarás a continuación (S6D) como equipos tengas en clase.



Las ideas seleccionadas son:

1. Agenda e instrucciones pegadas al teléfono
2. Teléfono con dos teclas

## VALORACIÓN DE IDEAS

- **Valorad del 1 al 5 las ideas utilizando cada una de estas tres categorías (1 = nada / 5 = mucho):**

**Precisión:** soluciona el problema inicial (5) o se orienta a otros problemas (1).

**Eficiencia:** será un cambio radical para el usuario (5) o será simplemente una mejora (1).

**Viabilidad:** podemos convertir la idea en algo real fácilmente (5) o queda fuera de nuestras posibilidades (1).

**Objetivo:** .....

Recordad que podéis generar nuevas ideas combinando otras dos o más.

IDEA	PRECISIÓN	EFICIENCIA	VIABILIDAD	TOTAL	RANKING

**Las ideas seleccionadas son:**

1. ....
2. ....

## GUÍA: LA OPORTUNIDAD

- **Siguiendo el esquema de preguntas que os facilitamos a continuación, describid de forma sintética cuál es la oportunidad que habéis creado y lo que os ha llevado a seleccionarla.**
  - ¿Qué solución proponéis? ¿En qué consiste?
  - ¿Cómo soluciona el problema que tenáis planteado?
  - ¿Cómo se diferencia de soluciones que actualmente ya existen? ¿Por qué creéis que vuestra solución es mejor o bien será la primera en funcionar?
  - ¿Podréis hacer un prototipo? ¿Está a vuestro alcance el conseguirlo?
  - ¿Hay algún motivo especial por el que hayáis seleccionado esta solución?

### LA OPORTUNIDAD

*La solución consiste en una serie de cartulinas que se pegarían al teléfono y que ayudarían a saber qué teclas marcar y en qué orden. También servirían para anotar números de teléfono. De este modo los mayores tendrían las instrucciones y toda la información al lado del teléfono. Es un producto muy fácil de construir para un problema que, por ahora, nadie ha podido solucionar. Además, es una idea fácil de construir, probar y mejorar.*

### EJEMPLO DE LA ACTIVIDAD PARA EL PROFESOR

Imprime en DIN-A4 tantas copias de la plantilla que encontrarás a continuación (S6E) como equipos tengas en clase.

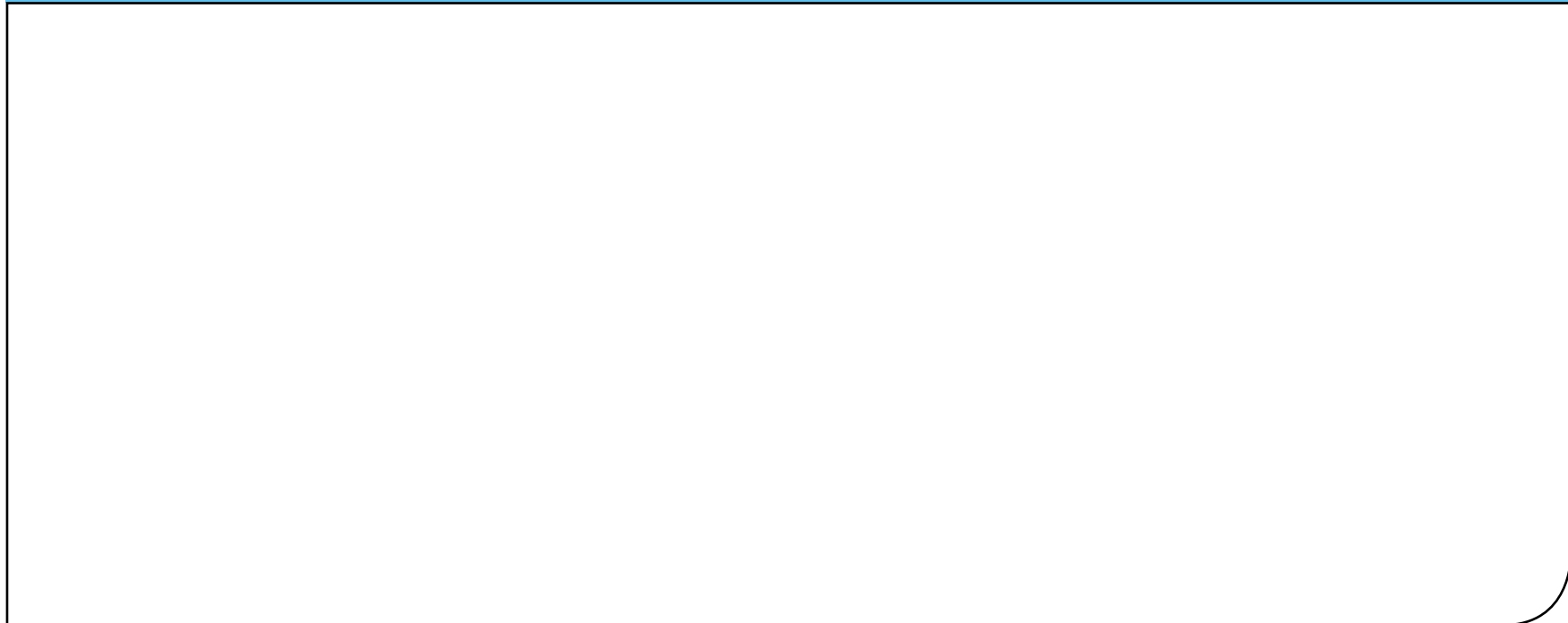


## GUÍA: LA OPORTUNIDAD

- **Siguiendo el esquema de preguntas que os facilitamos a continuación, describid de forma sintética cuál es la oportunidad que habéis creado y lo que os ha llevado a seleccionarla.**

- ¿Qué solución proponéis? ¿En qué consiste?
- ¿Cómo soluciona el problema que tenáis planteado?
- ¿Cómo se diferencia de soluciones que actualmente ya existen? ¿Por qué creéis que vuestra solución es mejor o bien será la primera en funcionar?
- ¿Podréis hacer un prototipo? ¿Está a vuestro alcance el conseguirlo?
- ¿Hay algún motivo especial por el que hayáis seleccionado esta solución?

### LA OPORTUNIDAD



## LA OPORTUNIDAD



### LA OPORTUNIDAD

La solución consiste en una serie de cartulinas que se pegarían al teléfono y que ayudarían a saber qué teclas marcar y en qué orden. También servirían para anotar números de teléfono. De este modo los mayores tendrían las instrucciones y toda la información al lado del teléfono. Es un producto muy fácil de construir para un problema que, por ahora, nadie ha podido solucionar. Además, es una idea fácil de construir, probar y mejorar.

### FINAL DEL MÓDULO 3

#### EJEMPLO DE LA ACTIVIDAD PARA EL PROFESOR

Imprime en DIN-A4 tantas copias de la plantilla que encontrarás a continuación (S6F) como equipos tengas en clase.



## LA OPORTUNIDAD



### LA OPORTUNIDAD

A large, empty rectangular box with a thin black border and rounded bottom-right corners, intended for student input or drawing.

Con la colaboración de:

