

Módulo 2

Pirámide de las ideas

• Tema principal •

Curso MOOC para trabajar
la **creatividad**
la **innovación**
el **emprendimiento**
y el **liderazgo**

en el Bachillerato y la Formación Profesional
en la comarca de Sierra de Montánchez y Tamuja



en colaboración



Título de la obra

Material básico del profesorado para trabajar la creatividad, la innovación, el emprendimiento y el liderazgo en el bachillerato y la formación profesional en la comarca Sierra de Montánchez y Tamuja.

Edita

Asociación para el Desarrollo Integral Sierra de Montánchez y Tamuja (ADISMONTA).
Emprendedoresx.

Participan

Instituto de Educación Secundaria Sierra de Montánchez.
Instituto de Educación Secundaria Santa Lucía del Trampal.

Tema principal del módulo

Estás en el tema principal del módulo 2 del curso MOOC para trabajar la creatividad, la innovación, el emprendimiento y el liderazgo en bachillerato y formación profesional en tu comarca.

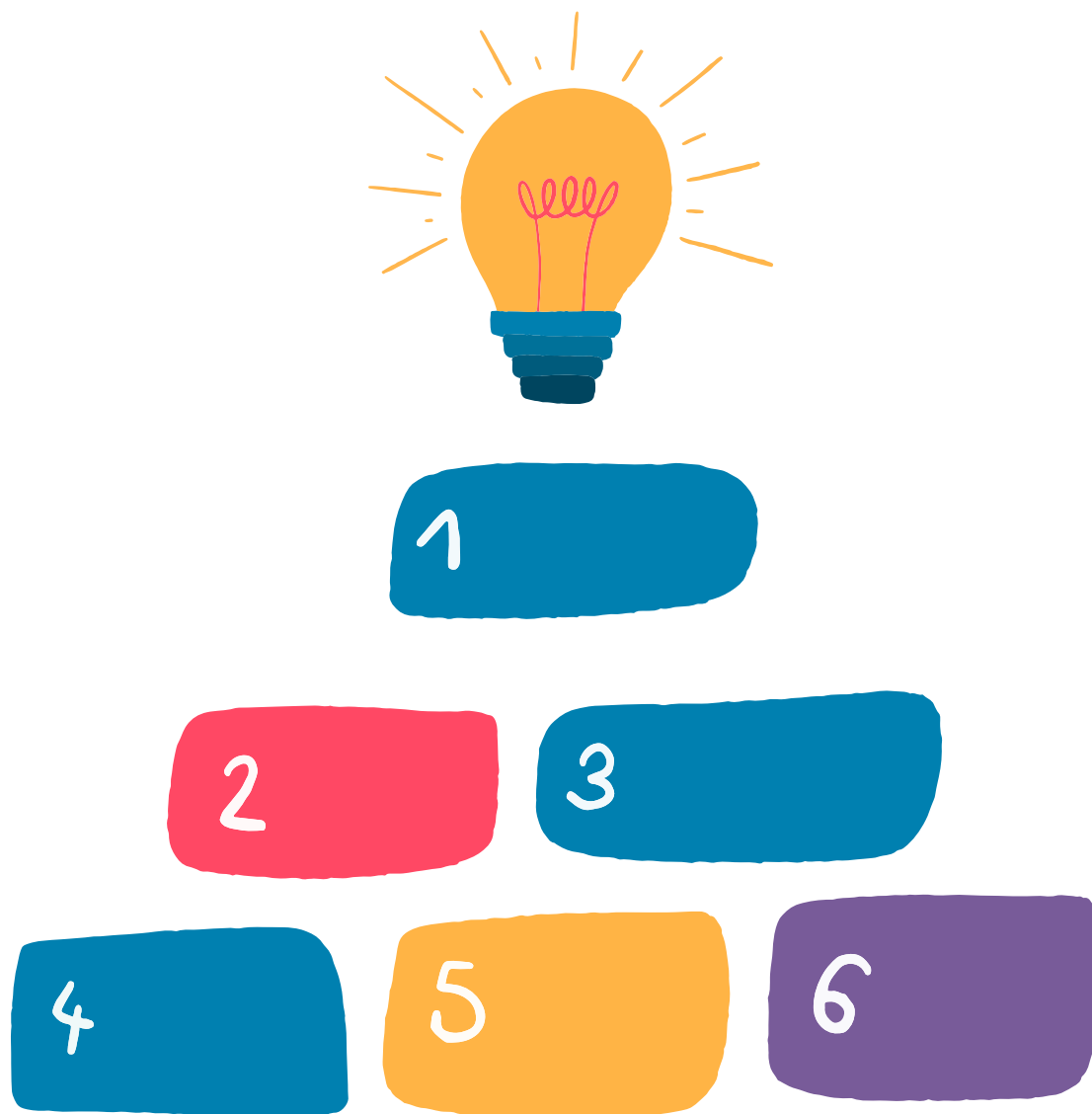
Aquí encontrarás los contenidos teóricos y la descripción de las actividades que componen el módulo.

En este módulo conseguirás que tus alumnos y alumnas aprendan a crear proyectos innovadores partiendo de sus pasiones a través de la técnica de la pirámide de las ideas y metodologías aditivas.

La secuencia de actividades del módulo es la siguiente:

- Exposición 1. Contextualización del módulo.
 - » Explicación de los objetivos del módulo.
 - » Transmisión de idea fuerza: Podéis inventar proyectos basados en vuestra pasión o pasiones.
- Dinámica 1. Tu pasión, con lego.
- Dinámica 2. Pirámide de las ideas, fase 1.
- Exposición 2. La técnica de la adición.
 - » Explicación de la técnica de la adición como fuente de innovación.
 - » Ejemplos.
- Dinámica 3. Pirámide de las ideas, fase 2.
- Dinámica 4. Pirámide de las ideas, fase 3.
- Exposición 3. Resumen del módulo.
 - » Resumen de los trabajos desarrollados en el módulo.

A continuación, describimos cada una de estas actividades.



Exposición 1.

Contextualización del módulo.

Comenzarás el módulo haciendo una pequeña contextualización del módulo 2, con el que continúa el proceso.

La narrativa a transmitir será la siguiente:

"Bienvenidas y bienvenidos al módulo 2, del taller para para trabajar la creatividad, la innovación, el emprendimiento y el liderazgo en bachillerato y formación profesional en nuestra comarca.

En este segundo módulo aprenderemos a crear proyectos innovadores a partir de nuestras pasiones a través de una herramienta muy sencilla que se llama "La Pirámide de las Ideas". Con esta herramienta, y casi sin darnos cuenta, habremos definido varias ideas de proyecto que se basan en las cosas que más nos gustan hacer en el mundo.

¿Comenzamos?"

Dinámica 1.

Tu pasión, con lego.

OBJETIVO DE LA DINÁMICA: Que los alumnos y alumnas comiencen a pensar en sus pasiones y lo hagan de una forma amena y diferente.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

- 1.** Pedimos que cierren los ojos y piensen en aquello que más les gusta hacer en el mundo; aquello que no les cuesta trabajo hacer y que pasaría mucho tiempo haciendo si pudiesen. Que piensen en su gran pasión.
- 2.** Extendemos en una mesa o en el suelo un buen número de piezas de lego.
- 3.** Pedimos que abran los ojos y que, con las piezas de lego, intenten representar esa gran pasión que han identificado, con las piezas de lego. Pon ejemplos si tienen dificultades; por ejemplo, si su pasión es el baloncesto, una pieza naranja podría representar el balón de baloncesto. Lo importante no es la complejidad o perfección del elemento que representen sino que sean capaces de conceptualizar en un solo elemento.
- 4.** Pedimos que, de forma voluntaria y secuencial, 4 ó 5 alumnos muestren los elementos contruidos y que el resto intente averiguar cuál es esa pasión.

Opcional: Si no se dispone de piezas de lego, podemos pedir que dibujen la pasión en un papel y muestren los dibujos.

- 5.** Les hacemos llegar la siguiente narrativa:

"Como decía el famoso filósofo chino Confucio "Trabaja de lo que te gusta y no volverás a trabajar ningún día más de nuestra vida". Y esto es lo que vamos a intentar hacer a partir de este momento, ayudaros a diseñar un proyecto con el que disfrutéis cada día y que os permita ganaros la vida en vuestra comarca. Seguimos! "

RECURSOS A UTILIZAR:

- Legos o papel y bolígrafo.

Dinámica 2.

Pirámide de las ideas, fase 1.

OBJETIVO DE LA DINÁMICA: Que el alumnado comience a definir ideas de proyectos a partir de sus pasiones e intereses.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

- 1.** Repartimos a los participantes la "Ficha 1 Pirámide de las ideas". Si no disponemos de las fichas, dibujamos la estructura de la pirámide en la pizarra y pedimos que los alumnos la repliquen en un papel.
- 2.** Pedimos que en la casilla 1 de la pirámide escriban la pasión que han identificado en el ejercicio anterior.
- 3.** Pedimos que escriban, en la casilla correspondiente, una idea sencilla de proyecto que se pueda desarrollar con la pasión que han escrito en la casilla 1. Por ejemplo, si lo que hemos escrito en la casilla 1 es "música" el proyecto que podríamos inventar es "crear un blog de música". Cuantos más ejemplos pongamos, más sencillo les resultará el ejercicio.
- 4.** Pedimos que piensen en otras cosas que también les gusta hacer, además de la que han nombrado en la casilla 1, y que las escriban en las casillas que van de la 2 a la 6. El orden no tiene relevancia.
- 5.** Pedimos que, como han hecho para la casilla 1, escriban en las casillas correspondientes pequeñas actividades o proyectos a desarrollar con los elementos escritos en las casillas de la 2 a la 6.
- 6.** Cometamos el trabajo desarrollado preguntando si les ha resultado difícil y damos la oportunidad de que, de forma voluntaria, 2 ó 3 alumnas o alumnos compartan alguno de sus proyectos.

RECURSOS A UTILIZAR:

- Ficha 1. Pirámide de las ideas (Anexo de fichas y documentos auxiliares del módulo 2).

Exposición 2. La técnica de la adición.

La narrativa a transmitir será la siguiente:

"¿Sabéis qué es un chupa-chups? ¿Y una fregona? Ambos son ejemplos de dos productos muy exitosos y conocidos que surgieron a través de la técnica de la adición. Efectivamente, un chupachups es la unión de un caramelo y un palo que genera un nuevo producto con mucho más éxitos que cualquiera de los elementos por separado. De la misma forma, la fregona es la suma de un fregón y un palo.

Esta técnica se llama adición y es una de las herramientas más usadas a la hora de crear proyectos innovadores. Y eso es exactamente lo que vamos a hacer a continuación nosotros y nosotras.

Lo importante no es que describamos proyectos muy complicados y que no os importe si alguno os parece que no tiene mucho sentido; en esta fase del proceso lo más importante es tener una buena cantidad de ideas sobre las que seguir trabajando."

Dinámica 3. Pirámide de las ideas fase 2.

OBJETIVO DE LA DINÁMICA: Que el alumnado aplique la técnica de la adición para generar nuevos proyectos innovadores a partir de sus pasiones.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

1. Entregamos la Ficha 2 del módulo.
2. Pedimos que completen las adiciones forzadas que propone la ficha poniendo los nombres de las pasiones en las casillas correspondientes y describiendo un proyecto que contenga las dos pasiones correspondientes. Así, tendrán que:
 - » Definir un proyecto uniendo las casillas 1 y 2.
 - » Definir un proyecto uniendo las casillas 4 y 6.
 - » Definir un proyecto uniendo las casillas 3 y 5.
 - » Definir un proyecto uniendo las casillas 1, 2 y 5.
 - » Definir un proyecto uniendo las casillas 3, 4 y 6.
 - » Definir un proyecto uniendo las casillas que quieran
3. Cometamos el trabajo desarrollado preguntando si les ha resultado difícil y damos la oportunidad de que, de forma voluntaria, 2 ó 3 alumnas o alumnos compartan alguno de sus proyectos.

RECURSOS A UTILIZAR:

- Ficha 2. Pirámide de las ideas (Anexo de fichas y documentos auxiliares del módulo 2).

Dinámica 4.

Pirámide de las ideas, fase 3.

OBJETIVO DE LA DINÁMICA: Que los alumnos y alumnas seleccionen uno de los proyectos de entre todas las ideas generadas.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA:

- 1.** Entregamos la Ficha 3 del módulo.
- 2.** Comentamos a los alumnos y alumnas que, con los dos ejercicios anteriores, han sido capaces de pensar en, al menos, 11 ideas de proyectos basados en sus pasiones sobre las que poder seguir trabajando hasta definir un buen proyecto a partir de ellas.
- 3.** Pedimos que revisen las 11 ideas de proyecto que han descrito en la ficha 1 y en la ficha 2, y seleccionen el proyecto que más les guste y emocione, y que lo escriban, ampliándolo ligeramente, en el espacio correspondiente de la ficha 3.
- 4.** 4Cometamos el trabajo desarrollado preguntando si les ha resultado difícil y damos la oportunidad de que, de forma voluntaria, 2 ó 3 alumnas o alumnos compartan alguno de sus proyectos.

RECURSOS A UTILIZAR:

- Ficha 3. Pirámide de las ideas (Anexo de fichas y documentos auxiliares del módulo 2).

Exposición 3.

Resumen del módulo.

La narrativa a transmitir será la siguiente:

"Habéis visto como de forma muy entretenida, habéis creado una gran batería de proyectos partiendo de vuestras pasiones y habéis seleccionado una idea que será con la que seguiremos trabajando a partir de este momento para convertirla en un proyecto innovador y que podáis aplicar en vuestros territorios.

Habéis, además, aprendido a utilizar la técnica de la Pirámide de las ideas, que podéis aplicar cuantas veces queráis y en muchas ocasiones siempre que, a partir de ahora, queráis inventar proyectos o soluciones a cualquier problema.

Es el siguiente módulo trabajaremos para aplicar aún más innovación a vuestros proyectos.

Muchas gracias por vuestro esfuerzo!"



Módulo 2

Pirámide de las ideas

• Tema principal •

Curso MOOC para trabajar
la **creatividad**
la **innovación**
el **emprendimiento**
y el **liderazgo**

en el Bachillerato y la Formación Profesional
en la comarca de Sierra de Montánchez y Tamuja



en colaboración

