

PROYECTO INNTEGRA

G.T. 3

T3.1. Metodologías para la implantación de actuaciones de sensibilización ciudadana adecuados a públicos objetivos

Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

Metodología: Juego Creativo (PicoCricket)

Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

Objetivos:

- ✓ Fomentar el pensamiento creativo en los niños y niñas.
- ✓ Acercamiento amable a la ciencia, las matemáticas y la electrónica.

Palabras clave: creatividad, juego, artes plásticas, ciencia.

Motivo de elección: fomenta la creatividad en los niños y niñas de una forma divertida, combinando las actividades plásticas con la tecnología.

PicoCricket

Niños/as

El PicoCricket es un pequeño ordenador al que se conectan sensores, luces, motores y otros elementos que permiten construir y programar un sinfín de creaciones.

Jóvenes

Emprendedores/as

Se trabaja en talleres temáticos en los que los niños y niñas realizan proyectos en grupo utilizando los PicoCrickets, piezas LEGO y material de manualidades diverso.

Desempleados/as

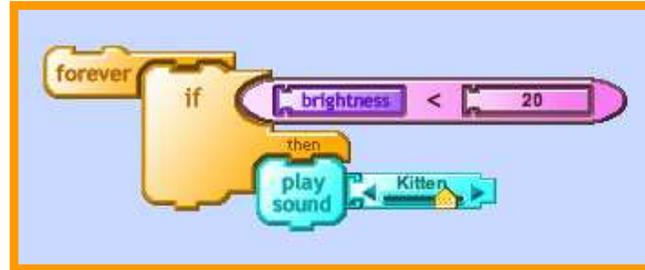
Posibles temáticas: muñecos animados, instrumentos musicales, casa de muñecas que funciona, cajas de música...

Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as



Diseñado por:

Niños/as

Forma de aplicación

Jóvenes

Trabajo con grupos reducidos , entre 8 y 16 niños y niñas divididos en pequeños equipos de 3-4 personas.

Emprendedores/as

Duración de cada workshop: 3 horas (variable).

Desempleados/as

Descripción de la metodología

Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

1. Introducción a la programación: explicación de cómo se programan los PicoCricketts. Se explica el programa concreto que se va a emplear y cómo pueden cambiar los valores de las variables que lo controlan (tiempo, color de la luz, sonidos...). Si la edad de los niños y niñas lo permite se les puede pedir que confeccionen sus propios programas.

2. Creación: confección del objeto físico que se va a construir y sobre el que se incorporarán los sensores y demás dispositivos (bombillas, motores...). Para ello dispondrán de todo el material artístico necesario (Lego, cartulinas, pegamento, rotuladores...). Los niños y niñas tendrán que decidir previamente cómo será el diseño de su equipo y repartirse el trabajo.

3. Puesta en común: una vez finalizados todos los proyectos cada grupo mostrará su obra al resto de niños y niñas.

Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

Diseñado por:



Business Innovation Brokers

Metodología: PARTINN (PARTICIPA e INNOVA)

Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

Objetivos:

- Formar en una técnica de innovación a este colectivo.
- Sensibilizar a los jóvenes sobre la participación ciudadana en la vida municipal.

Palabras clave: innovación social, simulación de escenarios, sueño chamánico, Web 2.0, road map.

Motivo de elección: combina innovación con participación ciudadana, tiene poder motivador para los jóvenes, las técnicas son adecuadas a este colectivo, plantea escenarios de colaboración.

Descripción de la metodología:

Se compone de tres pasos:

Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

- 1. Construcción del escenario futuro deseable.** Los jóvenes definen como sería la ciudad deseable para ellos a una generación vista (25 años). Admite dos modalidades.
 - Presencial: técnica de “Chamanic dreaming”
 - Internet: Wiki
- 2. Análisis de la situación actual,** para cada uno de los objetivos fijados en la simulación anterior.
- 3. Conclusiones:** elaboración de la hoja de ruta para la transformación.

Forma de aplicación

Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

- 1. Construcción de escenarios:** “Chamanic dreaming”: En un grupo de tamaño variable (de 10 a 40 personas) se induce (mediante música y relajación) una visión sobre un escenario futuro. Duración de cada sesión: 1h 30 minutos.
- 2. Wiki:** Se plantea un foro abierto en Internet donde se va construyendo el escenario futuro por aportaciones de todos los participantes. Periodo de participación, dos meses.
- 3. Definición de la hoja de ruta:** Entre el escenario futuro y la situación actual se definen para cada objetivo las actuaciones incrementales (con la escala de tiempo) en términos de actuación, normativa e inversiones.
- 4. Trabajo en grupos reducidos (5-6 personas),** un grupo por cada objetivo, mediante debate, utilizando la plantilla del “road map”
Duración de cada sesión: 1 hora.



Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

Diseñado por:



Business Innovation Brokers

Metodología: **RAPID BUSINESS PROTOTYPING.**

Objetivos:

Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

- Formar en una técnica de pensamiento lateral aplicado a la innovación a este colectivo.
- Sensibilizar a los participantes sobre el concepto de valor y el análisis de modelos de negocio alternativos.

Palabras clave: innovación empresarial, pensamiento lateral, creación de valor, modelos de negocio.

Motivo de elección: aplica la innovación a la creación de valor empresarial. Explora modelos de negocio alternativos. Fomenta la creatividad de forma sistemática. Aplicación en muchas decisiones empresariales.

Diseñado por:



Business Innovation Brokers

Descripción de la metodología:

Tiene cuatro fases:

Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

1.Exploración y análisis crítico: se explora críticamente la viabilidad de una idea de negocio real. (mercados, clientes potenciales, propuesta de valor, recursos críticos, alianzas necesarias...)

2.Deconstrucción / Reconstrucción: Se usa el pensamiento lateral, se valoran las alternativas y se reformula el proyecto.

3.Conceptualización de la oportunidad: Se conceptualiza la nueva oportunidad de negocio y se despliega.

4.Lanzamiento prototípico: Se define el “road map” para un lanzamiento expeditivo del producto / negocio.

Forma de aplicación

Niños/as

1. Trabajando en grupos de entre 10 y 40 personas, se abordan los siguientes pasos:

Jóvenes

2. Se realiza una puesta en común de cada uno de los casos. Duración de la sesión: 4 horas.

Emprendedores/as

3. Se explican los contenidos teóricos de la metodología (fases, concepto de valor, producto extendido, matriz de alternativas, hoja de ruta, etc...)

Desempleados/as

4. Se proponen varios casos de posibles negocios reales, y se pide a los asistentes que aporte otros casos interesantes para ellos

5. Trabajando en parejas, se abordan los casos de negocio conforme a la metodología que se les ha explicado, con la asistencia del tutor.



Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

Diseñado por:



Business Innovation Brokers

Metodología: THINKING PATH

Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

Objetivos:

- Buscar soluciones creativas ante problemáticas concretas
- Sensibilizar ante la necesidad de romper nuestros esquemas mentales para encontrar nuevas soluciones.

Palabras clave: innovación social, role playing, pensamiento lateral.

Motivo de elección: metodología participativa que permite resolver problemas personales sin personalizar, mediante la representación de un rol.

Descripción de la metodología:

Niños/as

Se compone de tres pasos:

Jóvenes

• **Juego de rol:** uno de los participantes recibe la foto de una persona con su historia personal y la cuenta en primera persona al resto de los participantes.

Emprendedores/as

• **Análisis de la situación:** El resto de participantes intentará ayudar a resolver los problemas de esa persona.

Desempleados/as

Representación de la solución.

Forma de aplicación

Niños/as

Jóvenes

Emprendedores/as

Desempleados/as

• **Juego de rol.** En un grupo de tamaño reducido (5-6 personas) uno de los participantes recibirá una foto de un personaje con su historia personal redactada. Este personaje tendrá siempre algún problema. El “actor” tendrá que contar en primera persona su historia al resto del grupo.

• **Análisis de la situación.** El objetivo del grupo será ayudarle y buscar una solución a sus problemas.

- Para ello realizarán todas las preguntas que consideren oportunas.
- Al de 15 minutos el dinamizador de la sesión entregará al grupo la foto de un animal.
- El grupo tendrá que analizar cómo este animal podría ayudar a resolver el problema.
- Al cabo de otros 15 minutos el dinamizador de la sesión entregará al grupo la foto de un objeto.
- El grupo tendrá que analizar cómo este objeto podría ayudar a resolver el problema.

Diseñado por:



Business Innovation Brokers