

# YOUNG *go*

ENCOURAGING SOCIAL  
ENTREPRENEURSHIP  
AMONG EUROPEAN  
YOUTH

GUÍA  
METODOLÓGICA



# ÍNDICE

<b>1. Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>2. Solución Creativa de Problemas Sociales.....</b>	<b>5</b>
2.1. La importancia de la creatividad.....	8
2.2. Etapa de empatía.....	12
2.3. Etapa de exploración.....	16
2.4 .Etapa de prototipo.....	20
2.5. Etapa de testeo.....	23
2.6. Etapa de socialización.....	25
<b>3. Juego Twist Thinking.....</b>	<b>29</b>
3.1 Evaluación del juego Twist Thinking.....	40
<b>4. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>47</b>



# 1. INTRODUCCIÓN

La metodología **Solución Creativa de Problemas Sociales (SCPS)**, que Red Refractiva promueve, está diseñada por Jovesolides para apoyar proyectos de entidades y empresas de una forma diferente, con mayor protagonismo de las personas, creatividad en los procesos y enfoque en los servicios y productos dirigidos a resolver problemas, con el fin de lograr organizaciones innovadoras.

Entendemos lo desafiante que muchas veces resulta proponer un cambio dentro de las organizaciones, y por ese mismo motivo proponemos técnicas que permiten evaluar y entender los desafíos de la innovación social, centrada en el ciudadano, como también co-crear dicho concepto desde una realidad concreta y cercana y no desde las concepciones aceptadas socialmente. Cada localidad, ciudadano, espacio y comunidad observará un mismo reto social desde diferentes perspectivas y por lo tanto, la forma de abordarlo será diferente desde cada una de ellas.

Esta nueva metodología fortalece el proceso de innovación social desde el potencial creativo que todas las personas tienen, el protagonismo, la participación y la inclusión de todo tipo de agentes sociales vinculados a un mismo **Reto Social**, generando experiencias enriquecedoras, prácticas y enfoques innovadores para mejorar la calidad de vida de las personas.

De este mismo proceso participativo y creativo surge el Juego **Twist-thinking**, un juego de cartas dirigido a despertar el espíritu emprendedor, la creatividad y la motivación de los más jóvenes decididos por el cambio en el entorno social, aprendiendo metodologías, herramientas y dando forma a las ideas con un valor añadido, la innovación social.

“Si buscas resultados distintos, no hagas siempre lo mismo” dijo Albert Einstein. Esto mismo provoca el método SCPS, que una vez puesto en práctica por equipos de trabajo fomenta la generación de ideas creativas, motiva a poner pasión en todo lo que hacemos y ayuda a aprovechar las oportunidades que se nos presentan, todo ello para generar en colectividad una iniciativa con valor social.

## 2. SOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS SOCIALES

A partir de ahora, todo debe cobrar un significado relevante. Éste fue el punto de partida con el que Jovesolides inició la adaptación de herramientas colaborativas emergentes para potencializar la metodología Solución Creativa de Problemas Sociales (SCPS). Un método que fortalece el proceso de innovación social desde el protagonismo, la participación y la inclusión de todo tipo de agentes sociales vinculados a un mismo Reto Social, generando experiencias enriquecedoras, prácticas y enfoques innovadores para mejorar la calidad de vida de las personas.

El método SCPS propone diversidad de acciones, abiertas a todo tipo de agentes (empresas, administración pública, profesionales, ONGs, ciudadanos...) para potenciar el desarrollo de nuevos emprendimientos e iniciativas sociales. Esta nueva metodología, que aporta más allá de técnicas vinculadas al diseño de negocios, como el **Design Thinking**<sup>1</sup>, permite centrarse en un trabajo conjunto para diseñar soluciones que sean capaces de resolver problemas concretos, generando valor social mediante un proceso creativo.

Los principios de la Solución Creativa de Problemas Sociales (SCPS) son el valor del talento colectivo, la participación, las experiencias enriquecedoras y los estímulos que aportan aquello que conocemos, vivimos o imaginamos y que maximiza el potencial creativo de las personas.

Las distintas etapas de la metodología permiten maximizar el potencial creativo y colaborativo de los participantes, de manera que nada se hace de forma individual, sino que toda idea, propuesta, experiencia y conocimiento suma y eso enriquece las ideas y las lleva a su máximo potencial.

El principio rector es apoyar proyectos de organizaciones, empresas, entidades, etc. De una manera diferente, con una mayor implicación de las personas en los procesos de creatividad enfocándose en ofrecer servicios y productos orientados a la solución de problemas sociales.

Las organizaciones se dejan llevar por ciertas inercias, de manera que es difícil proponer un cambio desde dentro. Para ello la metodología SCPS propone técnicas para evaluar y comprender los retos a los que nos enfrentamos como ciudadanía y así como co-crear soluciones desde una realidad concreta y cercana.

Se parte de la base de que cada lugar, espacio y comunidad observan el mismo reto social desde diferentes perspectivas y, por lo tanto, la manera de abordarla será diferente para cada uno de ellos. La metodología SCPS está abierta a todo tipo de agentes (empresas, administraciones públicas, profesionales, ONG, ciudadanos...) para potenciar el desarrollo de nuevas soluciones, creando valor social a través de un proceso creativo.

Si queremos llevar la creatividad a una entidad necesitamos invertir de forma explícita en ella y tener un espacio de tiempo y lugar para materializar esa inversión. La metodología de SCPS es una propuesta para desarrollar la innovación dentro de una organización, ya que ofrece las claves para canalizar los recursos destinados a fomentarla de una manera eficiente y eficaz.

<sup>1</sup>Es una metodología que permite generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto. De ahí su nombre, que en español se traduce de forma literal como "Pensamiento de Diseño", aunque nosotros preferimos hacerlo como "La forma en la que piensan los diseñadores".

Se empezó a desarrollar de forma teórica en la Universidad de Stanford en California (EEUU) a partir de los años 70, y su primera aplicabilidad con fines lucrativos como "Design Thinking" la llevó a cabo la consultoría de diseño IDEO, siendo hoy en día su principal precursora. Fuente: <http://designthinking.es/inicio/index.php>

La metodología se plantea desde el trabajo colectivo hacia la resolución de retos y problemas (Problem Solving) y el aprender haciendo (Learning By Doing), teniendo en cuenta las siguientes 4 criterios y 5 fases:

**Criterios:**

1. **COLECTIVO:** Se debe intentar que participen de todas las fases la mayor variedad de agentes implicados en la resolución del problema. Las iniciativas a pie de ordenador y desde la mirada de un solo agente no resultan en su mayoría innovadores.
2. **INCORPORADO EN LA CULTURA DE LA ENTIDAD:** Las capacidades de las personas que conforman el equipo, como el contexto, recursos y ambiente en el que desarrollan sus acciones, es vital para asegurar la inclusión de la innovación en los programas sociales de la entidad. Es decir, pon tiempo, espacio y recursos al proceso de creación.
3. **PROCESO:** la innovación social no es un acto puntual, ni resultado de una sola tarde de trabajo, es una forma de construir iniciativas innovadoras desde la creatividad y la colectividad.
4. **IMPACTO SOCIAL:** tanto el “medio” como el “fin”, importan. El proceso debe ser fiel reflejo de cómo queremos construir

Una vez tengamos en cuenta todos estos elementos podremos pasar a comenzar a poner en práctica la SCPS:

**Fases:**

<b>F1</b>	<b>EMPATIZA</b>	Se explora el reto <sup>2</sup> y el conocimiento que se posee sobre él para solucionarlo. Es importante la participación de una representación de todos los agentes implicados, para asegurar tener todas las miradas y enfoques sobre el mismo problema. La idea es recoger en una sesión grupal y a través de técnicas de mapeos, roles, lluvia de ideas, etc. las causas, problemas y obstáculos que el grupo va a necesitar tomar en cuenta para estructurar una posible solución.
<b>F2</b>	<b>EXPLORA</b>	Una vez situado el contexto del problema e integrada la información relevante, se pasa a la generación de alternativas para aportar soluciones al problema. Durante esta fase analizaremos el reto, aportando conceptos e imágenes que estimulen a los participantes a que realicen ejercicios de creatividad a través del análisis y relación de ideas.  Todas las ideas son válidas, pero para garantizar esto existen cinco reglas fundamentales a cumplir: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toda crítica está prohibida</li> <li>- Toda idea es bienvenida</li> <li>- Tantas ideas como sea posible</li> <li>- El desarrollo y asociación de las ideas es deseable</li> </ul>

<sup>2</sup>Entendemos por reto todo aquel problema al que cada entidad, organización, etc. quiere dar solución a través de las etapas de la SCPS.

<p><b>F3</b></p>	<p><b>PROTOTIPA</b></p>	<p>Del proceso de generación de soluciones se identifican 2 o 3, las más adecuadas a los criterios establecidos para la solución del reto. Ésta selección, para garantizar el elemento innovador (ya que muchos agentes proponen ideas ya conocidas, de su ámbito laboral, estrategias puntuales, individuales, etc) se debe realizar empujando al grupo a identificar aquellas que consideran “locas”, aquellas que ven “interesante pero mejorables” y aquellas que podrían “ponerlas en marcha” inmediatamente.</p> <p>Una vez seleccionadas se eligen a aquella con la que el grupo quiere emprender y desarrollar, un prototipo teniendo en cuenta:</p> <p><i>Qué problema social estás intentando solucionar, ¿Cuál es tu solución? A quién te diriges. Valor añadido de tu propuesta ¿Qué es lo que lo diferencia del resto?, ¿Qué perfiles tiene tu equipo?, ¿Recursos que ya dispones para desarrollar tu proyecto?, Cómo vas a impulsar recursos internos (fondos, tiempo, conocimiento, etc.) para sostener esta iniciativa?, Con quién te unes o te vas a apoyar para desarrollarla, qué tecnologías y medios de comunicación van a formar parte del proyecto y sobre todo, qué alternativas de financiación vas a crear o conseguir (procesos de inversión en la experiencia teniendo en cuenta varios criterios: la corresponsabilidad de los beneficiarios/as, la participación social, privada, la venta de potencialidades del programa, etc.)</i></p> <p><i>El éxito del alcance de tu impacto y devolución social será el criterio final para denominar tu iniciativa como innovadora.</i></p>
<p><b>F4</b></p>	<p><b>TESTEA</b></p>	<p>La idea de esta etapa es recibir retroalimentación del colectivo, cliente o personas a las que vaya dirigida la iniciativa creada para volver a idear nuevos diseños hasta llegar a una solución satisfactoria para el reto planteado. Es un <i>FeedBack</i> y debe ser lo más práctico posible.</p>
<p><b>F5</b></p>	<p><b>SOCIALIZA</b></p>	<p>Elegida y mejorada la mejor alternativa (solución) se procede a someterla a una evaluación entre pares. Aquí es fundamental tener en cuenta el dicho de que “es no es tan importante lo que se dice, sino cómo se dice” Se trata de socializar soluciones creativas a problemas sociales a aquellos/as que deben apoyarlas y para eso nada mejor que evaluar primero como la presentamos, vendemos y explicamos, incorporando todas las aportaciones que otros y otras, en nuestra misma situación, nos aportan.</p>



## 2.1. LA IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD

El valor de ser creativo radica en volver a ser un niño. Nos esforzamos en convertirnos en esos adultos responsables e independientes que admiramos... solo para darnos cuenta que hemos perdido por el camino todo aquello que realmente era especial y divertido.

Existen muchísimas cosas que podemos aprender de los niños, de su actitud ante la vida, la forma de enfrentarse a los problemas, su decisión... Aún no hemos entendido que realmente no tenemos que esforzarnos en aprender a ser creativos e innovadores, sino que únicamente debemos recordarlo. Debemos volver a ser niños.

### 6 aspectos fundamentales que debemos recordar para ser personas CREATIVAS.

1. **PASIÓN:** Pon el corazón en lo que hagas.
2. **PERSEVERANCIA.** Si te caes, levántate. Sigue intentándolo y explora diferentes formas.
3. **DIVERSIÓN.** Aunque sea con un bolígrafo y una hoja, siempre es posible pasarlo bien.
4. **EMOCIÓN.** Para la creatividad y la innovación es esencial aprender a gestionar las emociones que se dan en el proceso creativo tanto las agradables (autoestima, confianza, satisfacción, alivio, alegría...) como aquellas que nos lo dificultan como la vergüenza, la ansiedad, la desmotivación y el miedo. Aprender a percibir las, aceptarlas, comprenderlas y regularlas nos facilitará la generación de ideas innovadoras.
5. **SORPRESA.** Mira las cosas como si fuera la primera vez que las vieras.
6. **ABRE LA MENTE.** Tus límites los estableces tú mismo..
7. **CURIOSIDAD.** No te quedes con lo primero que ves, mira por detrás que hay.

Poner la creatividad al servicio de la educación, la economía y la sociedad es ser capaces de enfrentar situaciones y responder ante ellas con eficacia, con ideas originales que logren cambiar el mundo, y para ello es necesario que empecemos cuanto antes a cultivar la semilla de la creatividad.

Cualquier persona tiene la capacidad de ser creativa y lo interesante del proceso creativo es que el individuo analiza, asocia, relaciona elementos y situaciones para afrontar los retos que se le presentan.

El objetivo de este taller, por lo tanto, es concienciar a los participantes que todos somos creativos y que sólo hace falta "despertar" nuestra creatividad. Esta primera fase permitirá hacer que los participantes en el taller se sientan capaces de enfrentarse a problemas reales aportando soluciones innovadoras. A continuación se exponen las actividades realizadas en cada taller con una breve descripción de la metodología en cada uno de ellos, así como los objetivos que se pretenden cumplir de acuerdo con las líneas que acabamos de exponer.



## TALLER I

### DESPERTANDO LA CREATIVIDAD, PASIÓN PERSONAL E INNOVACIÓN SOCIAL

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
PRESENTACIÓN JORNADA (10 min) Y PARTICIPANTES (20 min)	Dar a conocer las actividades que se desarrollarán y generar confianza entre los participantes		
DESPIERTA LA CREATIVIDAD (30 min)	Se trata de concienciar que todos somos creativos, sólo hace falta "despertar" nuestra creatividad.	<p>1º) Facilitamos una plantilla con varios círculos dibujados.</p> <p>2ª) Les pedimos que piensen en algún objeto que podría crear a partir de ellos y lo materialice en dibujos nuevos.</p> <p>3º) Por último les pedimos que dispongan sus ideas en el espacio habilitado de la sala, por ejemplo pegadas en alguna de las paredes. De este modo cada persona podrá observar las creaciones del resto de compañeros.</p>	Plantillas con dibujos circulares y cinta adhesiva
CREATIVIDAD COLECTIVA (30 min)	Crear colectivamente historias creativas (con resolución de problemas) en grupo y tan solo a partir de imágenes	<p>¡Cuento contigo.....cuenta conmigo!</p> <p>Los participantes se distribuyen en el espacio en GRUPOS en forma de círculo y se sientan en el suelo.</p> <p>Se reparte una baraja de cartas con ilustraciones para que cada participante tenga una sola carta. En cada grupo comienza la historia con un "Había una vez un...". Los participantes deben continuar la historia basándose cada uno de ellos en el dibujo de su carta y en lo que el compañero anterior a él ha contado, es decir, cada uno debe narrar parte del cuento usando las referencias de los anteriores compañeros y sus cartas. En este juego todos participen aunque unos cuenten más cosas.</p>	Juegos de cartas con imágenes
CREATIVIDAD APLICADA (30 min)	Crear historias de forma creativa y colectiva (con resolución de problemas) a partir de palabras	<p>Cada persona que participa en la actividad escribe en tres papeles diferentes; un personaje, un lugar y un tiempo. Por ejemplo un astronauta-nave-mañana o gusano-manzana-otoño. Cuando todos han escrito las tres cosas, introducimos todos los personajes en una funda, todos los lugares en otra y todos los tiempos en una tercera funda. Agitamos bien cada funda y una tras otra todas las personas sacan al azar un papel de cada funda. Así quizá la casualidad nos lleve a tener una princesa en una chimenea esta mañana o un sapo en la opera el lunes. Lo interesante es ser capaz de contar una historia además a partir de los personajes, lugares y tiempos que las demás personas han elegido. Para hacer más divertida la cosa, podemos tratar de enlazar varias tríadas de personajes, lugares y tiempos convirtiendo nuestra historia en un fantástico viaje hacia el más creativo y "lógico" de los absurdos.</p>	Trozos de papel cortados en tiras de tres colores distintos.

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
<p>CREATIVIDAD APLICADA</p> <p>(30 min)</p>	<p>Crear con objetos una filosofía de vida y aportar soluciones creativas a problemas cotidianos.</p> <p>El valor de este juego reside en que permite concentrarse en extraer las ideas que subyacen de los estímulos y forzar la relación entre ellas y la manera de pensar.</p> <p>Hacer un ejercicio práctico de una empresa comercial, para situar a cada participante en el ejercicio de RELACIÓN FORZOSA con estímulo y solución de un problema.</p>	<p>1er EJERCICIO: una baraja de objetos se reparte y cada alumno elige aleatoriamente dos cartas, con dos objetos distintos. A partir de ellos debe crear una filosofía de vida. Ejemplo: carretilla – croissant</p> <p>2º EJERCICIO: una baraja de trazos, se reparte y en grupos de 2 o 3 personas eligen una sola carta, a partir de la cual deberán imaginar una situación y posteriormente una posible solución creativa</p> <p>3º EJERCICIO: en grupos de 2 o 3 personas eligen una sola carta, a partir de la cual deberán vincular el estímulo que nos crea el objeto con la idea que queremos desarrollar "mejorar el clima del equipo de trabajo"</p>	<p>Trozos de papel cortados en tiras de tres colores distintos.</p> <p>Juego de cartas con trazos.</p> <p>Hojas de rotafolios o cartulina grande con rotuladores para cada grupo.</p>
<p>VISUALIZACIÓN PROBLEMA y APLICACIÓN DE CREATIVIDAD</p> <p>(45 min)</p>	<p>Hacer un ejercicio práctico de una empresa comercial, para situar a cada participante en el ejercicio de RELACIÓN FORZOSA con estímulo y solución de un problema.</p>	<p>Resolver un objetivo colectivo de una empresa: "Queremos ideas para crear una camiseta nueva que sacar al mercado".</p> <p>A partir de la técnica compartida denominada "RELACIÓN FORZOSA" y la palabra al azar: "naranja". (Se puede vincular la camiseta a olor, zumo, vitamina C, piel, etc...)"</p> <p>Para ello vamos a desarrollar una técnica de VISUALIZACIÓN que nos ayudará en el ejercicio CREATIVO de generación de IDEAS:</p> <p>Ejercicio básico de visualización</p> <p>Primero se indica al grupo que se ponga cómodo, se reparte una naranja y se indica que se evadan de sus problemas y se concentren en sí mismos. A continuación vamos a percibir la naranja a través de los cinco sentidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vista. Piense en la apariencia externa de la naranja. Vea su color, su forma, su tamaño, deténgase a mirar su piel. Fíjese en detalles. También fíjese en el aspecto de la naranja por dentro, cómo es el interior de la cáscara y cómo es la naranja en sí.</li> <li>- Oído. Piense en el ruido al quitar la cáscara de la naranja y luego en el de la separación de los gajos. También deténgase en el leve ruido que se produce al morder los gajos.</li> <li>- Olfato. Traiga a su memoria el aroma sutil que desprende la fruta antes de ser pelada, y después el olor más intenso cuando es partida. Trate de captar el aroma de un zumo.</li> <li>- Gusto. Paladee su sabor, antes y después de ser mordida. También recuerde el sabor del zumo y el de un caramelo. ¿Percibe diferencias entre los sabores?</li> <li>- Tacto. Palpe la cáscara y note la diferencia entre el interior y el exterior. También repare en el tacto de los gajos, la delicada fina capa de la piel. Sienta el contacto de los gajos con sus labios.</li> </ul>	<p>Naranjas (1 por participante)</p> <p>Después pueden servir para el almuerzo.</p>

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
EJEMPLO DE APLICACIÓN CREATIVIDAD (15 min)	CONCLUSIÓN: La CREATIVIDAD tiene que ver con la capacidad que todos y todas tenemos de generar ideas que aúnen novedad y valor.	Ahora todo el grupo piensa en los estímulos que le crea una crema, a partir de la cual deberán vincular el estímulo con la idea que queremos desarrollar "empleo juvenil" Se hace lluvia de ideas en un papelógrafo de forma rápida y se proyecta el vídeo de <a href="http://www.cremajuvenal.com/">http://www.cremajuvenal.com/</a> , producto de un ejercicio creativo de relación forzosa, entre CUIDADO - JUVENTUD - BIENESTAR a partir de la necesidad de resolver el problema del EMPLEO JOVEN.	Altavoces Proyector
SOLUCIONES CREATIVAS A PROBLEMAS COTIDIANOS (30 min)	Sentirnos capaces de enfrentarse a problemas reales aportando soluciones innovadoras	<p>1º) Creamos grupos pequeños para favorecer que participen en su totalidad en la generación de ideas</p> <p>2º) Planteamos ahora un supuesto sobre el que tendrán que generar ideas para su solución: les sugerimos que piensen en cómo abordarían ellos un problema de sobreacumulación de basuras en el núcleo urbano donde intervienen o desarrollan un proyecto. Tras ponerles en situación, se les lanza esta pregunta: Qué haríais vosotros ante esta situación, o qué haríais con la basura? Deberemos obtener 10 ideas por grupo.</p> <p>3º) Les contamos que este mismo problema lo tuvieron que enfrentar vecinos/as de Cateura (Paraguay) y lo que verán en el vídeo corresponde al modo en que acordaron resolverlo. Enlace al vídeo aquí: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=7AOnZb7ZlJI">http://www.youtube.com/watch?v=7AOnZb7ZlJI</a></p> <p>Se trata de concienciar que en el trabajo comunitario nos podemos encontrar con infinidad de problemas pero esos problemas se pueden transformar, en este caso un problema es convertido en algo educativo, original y con impacto social positivo.</p> <p>Para finalizar se les puede poner otros ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cómo intentar hacer que las personas utilicen menos las escaleras mecánicas y más las escaleras de a pie. Enlace al vídeo aquí: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=jf3NyBthzr4">http://www.youtube.com/watch?v=jf3NyBthzr4</a></li> <li>- Cómo dar luz a casa donde no llega la electricidad. Enlace al vídeo aquí: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fZFMvbwHasI">https://www.youtube.com/watch?v=fZFMvbwHasI</a></li> <li>- Cómo hacer que las personas reciclen el material. Enlace al vídeo aquí: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jf3NyBthzr4">https://www.youtube.com/watch?v=jf3NyBthzr4</a></li> </ul>	
¿QUÉ ES LA INNOVACIÓN SOCIAL? (30 min)	Generación colectiva de la definición de INNOVACIÓN SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partir del conocimiento del grupo, para intentar hacer por grupos de trabajo, al menos 4 definiciones de INNOVACIÓN SOCIAL, a partir de la motivación previa, y sus previos conocimientos.</li> <li>- Con ello, hacer una valoración común de las diferentes visiones sobre INNOVACIÓN SOCIAL y dar una retroalimentación con las definiciones más aceptadas, el proceso histórico del concepto y su aplicabilidad.</li> <li>- Por último daremos paso a la interiorización de la innovación en el seno de las organizaciones y administraciones públicas.</li> </ul>	Proyector Rotafolios Hojas grandes Cartulinas Rotuladores
HISTORIA DE LA VACA (30 min)	Concienciar de la necesidad de salir de la zona de confort	Contar historia de la vaca y reflexión en torno a: Muchos de nosotros también tenemos vacas en nuestra vida. Ideas, excusas y justificaciones que nos mantienen atados a la mediocridad, dándonos un falso sentido de estar bien cuando frente a nosotros se encuentra un mundo de oportunidades por descubrir. Oportunidades que sólo podremos apreciar una vez hayamos matado nuestras vacas.	

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
¿CUÁL ES TU VACA? (30 min)	Identificar técnicas, procesos o métodos obsoletos, de difícil ejecución, o con los que no nos identificamos para generar nuevos paradigmas desde los que innovar.	<p>Lanzamos una sola pregunta al grupo: ¿Seríamos capaces de matar a la vaca a la que estamos aferrados para darnos la posibilidad de crecer y prosperar?</p> <p>Pensad entre todos LA VACA es la crisis (todos pensábamos que el fin llegaba pronto) Pensad en el proyecto/programa/conflicto institucional que cambio para mejor a partir de los cambios que conllevó la crisis, deben responder:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Situación anterior a la crisis a la que se aferraban</li> <li>2. Situación que generó a crisis</li> <li>3. Que cambió con la crisis y de qué modo en la entidad para alcanzar el reto social.</li> </ol>	<p>Hojas A5 (una por participante)</p> <p>Bolígrafos</p>

## 2.2. ETAPA DE EMPATÍA

En la primera fase de la metodología SCPS se comprenden las necesidades de los usuarios metiéndonos en su piel y se empatiza con su realidad. Esta fase dentro del proceso creativo también se encuentra en otros tipos de metodología para el diseño, como es el Design Thinking. Según Yu Siang (2017), el objetivo de la primera etapa del Design Thinking “es obtener una comprensión empática del problema que está tratando de resolver”. Esto conlleva varios ejercicios. Por un lado cabe consultar a expertos y agentes sobre el terreno, así como a las propias personas involucradas en la cuestión social que se quiere analizar, para obtener más información sobre el área de preocupación a través de la observación, la participación y la empatía. Con este acercamiento a las personas pretendemos comprender sus experiencias y motivaciones, así como obtener una comprensión más profunda de los problemas y las cuestiones que están en juego. Según Yu Siang (2017), “la empatía es crucial para un proceso de diseño centrado en el ser humano”, pues “la empatía permite a los pensadores del mundo del diseño dejar de lado sus propias suposiciones sobre el mundo con el fin de comprender mejor a los usuarios y sus necesidades”.



En esta etapa se recopila una gran cantidad de información. De momento dicha información no se procesa, sino que se procede a captar cuanta información es posible y desde distintas perspectivas. Toda esta información se utilizará durante la siguiente etapa para desarrollar una mejor comprensión de los usuarios, sus necesidades y los problemas que subyacen en el desarrollo y posible solución del problema social al que se enfrentan.

Legrenzi (2010) realiza un pequeño experimento sobre la resolución de problemas y detecta que resulta clave ser capaz de ponerse en la piel del otro para llegar a una mejor solución. Así, a la hora de diseñar soluciones para problemas Legrenzi (2010: 25) concluye que “lo esencial (...) es ver las cosas desde otro punto de vista, cambiar las perspectivas y hacer las preguntas correctas”. De esta manera se tienen en cuenta todas las partes que componen el problema, para luego poder reestructurar y llegar a una solución teniendo en cuenta el objetivo.

Brown y Wyatt (2010: 33) también observan que “un mejor punto de partida es que los diseñadores salgan al mundo y observen las experiencias reales de los pequeños agricultores,

escolares y trabajadores comunitarios de la salud mientras improvisan en su vida cotidiana". Para ello es importante sumergirse en la comunidad en la que se va a trabajar y, si es preciso, contactar con socios locales que sirvan como intérpretes o guías culturales. Lo importante de esta fase es que también ayuda a construir credibilidad rápidamente y asegura comprensión. Así nos integramos en las vidas de las personas cuyos problemas queremos tratar.

A continuación se exponen las actividades realizadas en cada taller con una breve descripción de la metodología. En estos talleres los participantes exploran el reto y el conocimiento que poseen sobre él para solucionarlo. Para ello, los participantes distintos ejercicios entre los que se incluye el desarrollo de la empatía para conocer en primera persona los problemas, obstáculos y causas de la situación en una comunidad. En primer lugar se realiza un trabajo de capacitación y desarrollo de la conciencia de la innovación que podemos aplicar para luego centrarse en el desarrollo de múltiples talleres en los que se trabaja el modo en que nos acercamos a una comunidad y cómo desarrollar empatía para conocer mejor los problemas a los que dicha comunidad se enfrenta, siempre pensando en las posibles soluciones que podemos traer.

## TALLER II

### CONOCIMIENTO Y EMPATÍA DE UNA COMUNIDAD

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
PRESENTACIÓN JORNADA (15 min)		Saludo y contextualizar temáticas a abordar en la jornada.	Presentación ppt escalera de fases
LAS 10 CARAS DEL INNOVADOR SOCIAL (45 min)	Identificar el rol de innovación que aplicamos en nuestros espacios laborales.	Se distribuyen por las paredes del espacio FOLIOS con caricaturas y descripciones de 10 tipologías de INNOVADOR, con el fin de que los asistentes respondan en una hoja y luego compartan en colectivo las siguientes cuestiones:  ¿Qué tipo de talento innovador consideras que tienes y por qué?  ¿Te ves reflejado en más de uno de los personajes descriptos?  ¿De qué manera tu personaje o talento innovador podría contribuir en tu actividad diaria?  ¿Qué otros talentos buscarías o tratarías de desarrollar para lograr una transformación deseable en la organización para la que trabajas?	Carteles con roles
SOLUCION CREATIVA DE PROBLEMAS SOCIALES (15 min)	Introducción a la metodología.	La metodología SCPS se desarrollará con herramientas de visualización y gestión de ideas, además del trabajo colectivo hacia la resolución de retos y problemas (Problem Solving) y el aprender haciendo (Learning By Doing), todo esto mientras se refuerza la creatividad e innovación en el diseño de proyectos con impacto social positivo.	Presentación ppt
EMPATIZA (60 min)	Los participantes realizan un ejercicio de empatía para conocer en primera persona problemas, obstáculos y causas de la situación del barrio.	Un paso al frente: A partir de las características y perfiles del BARRIO se realiza con todo el grupo, una actividad de roles que pretende dar reflejo de la estructura social en base a la problemática identificada. Todos somos iguales, pero algunos son más iguales que otros. En esta actividad los participantes experimentan cómo es ser otra persona en su sociedad.  Los roles son elaborados a partir del RETO identificado.	Tarjetas de roles

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
<p>MAPA DE OPORTUNIDADES (Mapa del barrio)</p> <p>(60 min)</p>	<p>Los participantes exploran el reto y el conocimiento que poseen sobre él para solucionarlo. Realizan una lluvia de ideas sobre causas, problemas y obstáculos que van a necesitar tomar en cuenta para estructurar una posible solución.</p>	<p>Primero se divide al equipo en dos grupos: a uno se le da la herramienta del mapeo barrial y al otro la herramienta de los roles barriales.</p> <p>HERRAMIENTA MAPEO: identificar lugares negativos, positivos y potenciales del lugar, a partir de los cuales identificar problemas, causas y obstáculos de estos lugares para alcanzar el reto.</p> <p>Cada grupo presenta su mapa, especificando qué lugar han identificado y qué motivos hay detrás.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se nombran a grosso modo aquellos puntos de referencia para la mayoría = espacios aliados, socios y también espacios problemáticos = raíces de problema o zonas de intervención.</li> <li>- los participantes hacen una lluvia de ideas de causas, problemas y obstáculos que se va a necesitar tomar en cuenta para estructurar sus propuestas.</li> <li>- Se resaltan los temas más marcados aparecidos.</li> </ul>	<p>Pared amplia, post-its o hojas/cartulinas pequeñas con tape, rotuladores, bolígrafos.</p>
<p>IDENTIFICACION DEL PROBLEMA</p> <p>(cartulinas de propuestas del barrio)</p> <p>(40 min)</p>	<p>Los participantes deberán identificar entre una lista de retos posibles, aquel que consideran el más relevante para ser abordado a lo largo de la metodología.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se ubica en el suelo, en cartulinas de color, los 4-5 retos que se han identificado en el plan de inclusión social del barrio. Se comenta que ha sido resultado de un trabajo colaborativo, y que se han extraído de un documento producto de dicho trabajo en el barrio.</li> <li>2. Se pide a participantes que lean los temas citados, que contrasten con los temas abordados en la actividad anterior, y que manifiesten si están de acuerdo con los temas que aparecen, si quieren incluir o eliminar alguno. Se debe llegar a un consenso.</li> <li>3. cada participante será invitado a posicionarse en uno de los problemas citados: se distribuirán todos los participantes, y se les pedirá que expliquen los motivos. Cada participante, acorde a los comentarios, intervenciones etc. de sus compañeros/as pueden modificar su posición hasta un momento en que ya nadie se moverá. Se elegirá el problema que más cantidad de personas han seleccionado. Si hay duplicado se elegirá solo 1, se pedirá a las personas de otros problemas que se posicionen entre esos dos.</li> </ol> <p>SOLO PUEDE HABER 1 TEMÁTICA A ABORDAR.</p>	<p>Cartulinas con problemas ya identificados. Posibles otras cartulinas con nuevos problemas. Cinta + rotuladores.</p>
<p>DEFINICIÓN DEL RETO (generar una frase: detalle del reto)</p> <p>(15 min)</p>	<p>Los participantes definirán partiendo de la problemática identificada EL RETO QUE QUIEREN RESOLVER desde la aplicación de la metodología SCPS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se partirá del problema ya seleccionado</li> <li>- se darán instrucciones: el reto debe ser algo ALCANZABLE, que se pueda llevar a cabo; debe ser lo suficientemente general como para permitir que surjan muchas diversas opciones de solución. No cerrar.</li> <li>- Reto no es una SOLUCIÓN, es algo a alcanzar a través de un proyecto, actividad, etc.</li> <li>- Ejemplo: DESEMPLEO JUVENIL: Reto = Cómo motivar a nuestra juventud para la búsqueda activa de empleo.</li> <li>- 4 grupos, cada quien trabaja su propuesta: como no se pueden tener más que 1. Se ponen sobre las mesas de trabajo y un portavoz de cada grupo se reúne con el resto para consensuar 1 propuesta entre las 4 planteadas.</li> <li>- Nos quedamos con un SOLO RETO, se escribe en mayúsculas en cartulina.</li> </ul>	<p>Rotafolio por cada grupo para definir el reto. Rotuladores y cinta. Cartulina para el reto final.</p>

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
DINÁMICA DE LOS OBJETOS (trabajo en equipo) (30 min)	Forma de mostrar la relevancia del trabajo en equipo, que ya han experimentado y seguirán experimentando en el resto del programa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los participantes se agrupan en círculo. Cada participante cuenta con un objeto, y tendrá que lanzarlo a otro compañero y recordar bien el orden.</li> <li>- Se irán lanzando los objetos de forma continua, y se debe respetar el orden que se inició. Siempre lanzar a la misma persona.</li> <li>- Si un objetivo se cae, se debe comenzar de nuevo, por tanto hay que hacerlo con cuidado, pero sin parar, tampoco, hay que tener cierto ritmo.</li> <li>- Es posible la dinámica no acabe, porque es complicado coordinar el orden, que no caigan objetos.</li> <li>- Se da la devolución: "trabajamos en equipo: supone un esfuerzo, concentración, apoyo mutuo, coordinación y tiempo".</li> </ul> <p>Es importante considerar todos los elementos, y sobretodo entender que los objetos son nuestros usuarios, que manipulamos, manejamos y no siempre lo hacemos bien. No generemos un trato negativo por cuenta de estar pendiente de otras cosas. Responsabilidad en el trabajo que tenemos frente a nosotros. Cabe pensar también en usuarios/as como foco.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los objetos representan el diverso tipo de usuarios / beneficiarios: unos son más fáciles, más manejables, otros se dejan llevar, otros son duros, otros visibles, etc.</li> </ul>	Objetos varios: grapadora, calculadora, rollo papel baño, ovillo lana, carpeta, botella, tijeras, etc. (al menos 10 objetos)
DEVOLUCIÓN (15 min)	Comentarios sobre la jornada, conclusiones y valoración.	<p>Se abre un diálogo con participantes para que hagan aportaciones sobre lo vivido en la jornada, observaciones, comentarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- se comenta el siguiente paso, siguiente jornada donde se abordará la EXPLORACIÓN DEL RETO.</li> <li>- se remarca lo relevante de haber aterrizado el reto para que la exploración sea la más idónea</li> <li>- se recuerda que esta es una experiencia concreta, que después conocimiento la metodología se puede aplicar a otros retos, problemas, etc.</li> </ul>	
HISTORIA DE LA VACA (30 min)	Concienciar de la necesidad de salir de la zona de confort	<p>Contar historia de la vaca y reflexión en torno a: Muchos de nosotros también tenemos vacas en nuestra vida. Ideas, excusas y justificaciones que nos mantienen atados a la mediocridad, dándonos un falso sentido de estar bien cuando frente a nosotros se encuentra un mundo de oportunidades por descubrir. Oportunidades que sólo podremos apreciar una vez hayamos matado nuestras vacas.</p>	

## 2.3. ETAPA DE EXPLORACIÓN

Durante la fase de exploración, se procesa la información recabada durante la fase de empatía, se generan ideas y se selecciona la información más valiosa, identificando problemas a resolver y todas las ideas posibles que puedan dar respuesta a dichos problemas. Según Yu Siang (2017), en la fase anterior de empatía se ha llegado a comprender a los usuarios y sus necesidades y se han analizado y sintetizado las observaciones, lo que lleva a una declaración de problemas centrada en el ser humano. Esto requiere ahora "pensar fuera de la caja" para identificar nuevas soluciones al problema que se ha identificado, de manera que ya se está en disposición de abordar alternativas de ver el problema. Así, "un equipo pasa por un proceso de síntesis en el que destilan lo que vieron y oyeron en ideas que pueden conducir a soluciones u oportunidades de cambio" (Brown y Wyatt, 2010: 34).

En esta fase del problema es importante obtener tantas ideas o soluciones de problemas como sea posible al comienzo de la fase de exploración. Según de la Fuente y Hernández (2014: 96), en esta fase debemos generar alternativas y diferentes opciones para la consecución de los objetivos, para lo cual "es fundamental implicar a las persona que participan del mismo y a personas externas (usuarios, expertos, etc.)". Según Brown y Wyatt (2010: 34) "este enfoque ayuda a multiplicar las opciones para crear opciones y diferentes percepciones sobre el comportamiento humano". Con este enfoque podemos generar visiones alternativas de nuevos productos o elecciones entre diversas formas de crear experiencias interactivas. Brown y Wyatt (2010: 34) concluyen que "al probar ideas competitivas entre sí, la probabilidad de que el resultado sea más audaz y más convincente aumenta". Posteriormente, al final de la fase de exploración se buscarán otras técnicas para acotar las ideas. En fases posteriores, las ideas seleccionadas serán puestas a prueba para encontrar la mejor manera de resolver un problema o proporcionar los elementos necesarios para eludir el problema.

Hay muchas técnicas para esta etapa de exploración de ideas como pueden ser Brainstorm, Brainwrite, Worst Possible Idea y Scamper. Las sesiones de tormentas de ideas suelen usarse para estimular el pensamiento libre y expandir el espacio del problema. En la metodología SCPS proponemos una serie de técnicas para abordar esto. A continuación se exponen las actividades realizadas en cada taller con una breve descripción de la metodología. En estos talleres los participantes exploran la relevancia del trabajo en equipo, que ya han experimentado y seguirán experimentando en el resto del programa. Además visualizan los diferentes perfiles de acompañamiento según las características de las personas que acompañamos y el tipo de problema al que nos enfrentamos. Posteriormente se identifican problemas y se practica la relación forzosa, como medio para generar nuevas ideas útiles. El objetivo es considerar cualquier enfoque a un problema como útil pero no como el único posible ni el mejor, de cara a tener una mayor apertura para explorar distintas soluciones creativas.





## TALLER III

### DESPERTANDO LA CREATIVIDAD, PASIÓN PERSONAL E INNOVACIÓN SOCIAL

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
PRESENTACIÓN JORNADA (10 min)	Saludo y contextualizar temáticas a abordar en la jornada.		
DINÁMICA DE LOS OBJETOS (trabajo en equipo) (15 min)	<p>Forma de mostrar la relevancia del trabajo en equipo, que ya han experimentado y seguirán experimentando en el resto del programa.</p> <p>Visualizar los diferentes perfiles de acompañamiento según las características de las personas que acompañamos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las personas participantes se agrupan en círculo. Cada participante cuenta con un objeto, y tendrá que lanzarlo a otro compañero/a y recordar bien el orden.</li> <li>- Se irán lanzando los objetos de forma continua, y se debe respetar el orden que se inició. Siempre lanzar a la misma persona.</li> <li>- Si un objeto se cae, se debe comenzar de nuevo. Por tanto, hay que hacerlo con cuidado, pero sin parar tampoco: hay que tener cierto ritmo.</li> <li>- Es posible la dinámica no acabe, porque es complicado coordinar el orden, que no caigan objetos, etc.</li> <li>- Se da la devolución: "trabajamos en equipo: supone un esfuerzo, concentración, apoyo mutuo, coordinación y tiempo".</li> </ul> <p>Es importante considerar todos los elementos, y sobretodo entender que los objetos son nuestros usuarios, que manipulamos, manejamos y no siempre lo hacemos bien. No generemos un trato negativo por cuenta de estar pendiente de otras cosas. Responsabilidad en el trabajo que tenemos frente a nosotros. Cabe pensar también en usuarios como foco.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los objetos representan el diverso tipo de usuarios / beneficiarios: unos son más fáciles, más manejables, otros se dejan llevar, otros son duros, otros visibles, etc.</li> </ul>	Objetos varios: grapadora, calculadora, rollo papel baño, ovillo lana, carpeta, botella, tijeras, etc. (al menos 10 objetos)
EXPERIENCIA HILANDO (15 min)	Visualizar video y reflexionar al respecto.	<p>Hilando, es un proyecto del Centro de Innovación Social – CIS- de la Agencia Nacional para la Superación de la Pobreza Extrema (ANSPE), que tiene como objetivo identificar y articular actores e iniciativas de innovación social que mejoren la calidad de vida de las familias en situación de pobreza extrema y, a su vez, generar y fortalecer comunidad en torno a la innovación social. Todo esto a través de la realización de actividades presenciales y virtuales que permitan gestionar y dinamizar a los actores interesados en estos temas</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=cC1xm6acFck">https://www.youtube.com/watch?v=cC1xm6acFck</a></p>	Juegos de cartas con imágenes

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
<p>IDENTIFICACIÓN DE OBSTÁCULOS, PROBLEMAS Y CAUSAS DEL RETO</p> <p>(15 min)</p>	<p>Identificar los problemas vinculados al RETO</p>	<p>A partir del RETO, se despliega una serie de IMAGENES que facilitarán la estimulación para la:</p> <p>1º) Lluvia de ideas sobre causas, problemas y obstáculos que van a necesitar tomar en cuenta para estructurar una posible solución. Todas ellas las disponen en pos-its en una pared o mural grande a fin de que sean visibles para el resto del grupo.</p> <p>2º) El facilitador/a lee las aportaciones y agrupa, en consenso con los/as participantes, los problemas similares, que provienen de la misma causa o que sean vinculantes entre sí por algún motivo. En 4 subgrupos si es posible (en hojas diferentes que se utilizaran en un ejercicio posterior)</p>	<p>Hoja grande blanca</p> <p>4 Hojas grandes, una para cada grupo de problemas. Post-its</p>
<p>SIMULACRO</p> <p>(45 min)</p>	<p>Practicar la relación forzosa, como medio para generar nuevas ideas útiles</p>	<p>Se reparten diferentes objetos en el medio de la sala y se pone una música de fondo, se deja al grupo 3 minutos observar, tocar y elegir un objeto que les guste o les llame la atención. (sin cogerlo)</p> <p>Una vez terminada esta parte, los participantes vuelven a sus asientos, al rededor de los objetos y se les hace 3 preguntas, que deben escribir:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Porque lo has elegido?</li> <li>2. ¿Para qué sirve? ¿Qué utilidad tiene?</li> <li>3. ¿Qué valor o valores crees que están asociados a esta herramienta u objeto?</li> </ol> <p>EJEMPLO: Taza</p> <p>Una vez compartida por todos esta parte, se indica al grupo que se junten en parejas que han elegido el objeto distinto.</p> <p>Se les indica que dibujen en una hoja los dos objetos antes elegidos y seleccionen un tercero.</p> <p>Se les indica que deben asociar los tres objetos para hacer una tarea en conjunto.</p> <p>Ej: unas tijeras + un cepillo + un reloj. Voy a peinar a mi hija pero solo tengo 5 minutos, y he visto que tiene un chicle pegado al cabello y debo cortárselo, por lo que me voy a cronometrar el tiempo.</p> <p>Ej: taza + cuento + pegamento. Yo aprovecho cada vez que le cuento un cuento a mi hija a tomar una taza de té y conectar las historias leídas con las historias del día a día.</p>	<p>Bolsa</p> <p>Objetos diversos</p> <p>Rotafolios</p> <p>Bolígrafos</p> <p>Hojas</p>
<p>EXPLORACION DE ALTERNATIVAS: METODOLOGÍA DE LAS PROVOCACIONES</p> <p>(30 min)</p>	<p>Considerar cualquier enfoque a un problema como útil pero no como el único posible ni el mejor.</p> <p>A partir del ejercicio de CONOCIMIENTO DEL RETO, explorar las posibles soluciones a los problemas identificados de forma creativa.</p>	<p>Cuando evaluamos un problema siempre tendemos a seguir un patrón natural o habitual de pensamiento (las sillas son para sentarse, el suelo para caminar, un vaso es para beber, etc.), lo cual nos limita. Tenemos que intentar crear nuevos modelos, escapando de la influencia monopolizadora de los ya existentes. La función del pensamiento creativo es la reestructuración de esos modelos y la creación de otros nuevos.</p> <p>Con esta premisa, se indica a los participantes que se dividan en 2 equipos y a partir de los grupos de problemas resaltadas anteriormente rellenen un recuadro con post-its en el que hay los siguientes apartados:</p>	<p>Cartas con imágenes</p> <p>cartel con tabla a rellenar</p> <p>Post-its</p> <p>Bolígrafos</p>

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
		<p>1. FOCO: 1 de las 4 hojas que han salido antes (grupos de problemas)</p> <p>2. IMAGEN: se repartirán 3 cartas de dibujos por cada equipo que representen objetos como: pirata, caracol, reloj, muñeca, etc.</p> <p>3. El equipo debe desarrollar a partir de la fusión de ambos conceptos (FOCO + IMAGEN) las provocaciones que le surjan.</p> <p>4. A continuación, deberán generar ideas, estimuladas por las provocaciones, viendo las CARACTERISTICAS, SEMEJANZAS y APLICACIÓN que surjan.</p> <p>Existen cinco reglas fundamentales a cumplir:</p> <p>Toda crítica está prohibida</p> <p>Toda idea es bienvenida</p> <p>Tantas ideas como sea posible</p> <p>El desarrollo y asociación de las ideas es deseable</p> <p>Se dice SI Y ADEMÁS... en vez de SI, PERO...</p> <p>EJEMPLO</p> <p>Foco: Conseguir concienciar en una fábrica de China a trabajadores/as que no saben leer de sus derechos laborales.</p> <p>Palabra: Barco pirata</p> <p>CARACTERISTICAS: flota</p> <p>SEMEJANZAS: los derechos laborales son el barco que no se puede hundir</p> <p>APLICACIÓN: poner un salvavidas en los lugares de trabajo para recordarlo.</p> <p>CARACTERISTICAS: Los piratas se comunican con gritos unos a otros.</p> <p>SEMEJANZAS: Lo que sabe uno lo puede comunicar al otro.</p> <p>APLICACIÓN: Crear varias cadenas de comunicación entre los trabajadores, donde cada uno es emisor y receptor de un derecho determinado.</p>	
<p>SELECCIÓN DE PROPUESTAS Y EQUIPOS DE TRABAJO</p> <p>(90 min)</p>		<p>Se reparten 3 gomets de diferente color a cada uno de los/as participantes indicando que VOTEN las soluciones que consideran: 1. Las más originales (ideas locas, que rocen lo absurdo), 2. Las realizables y 3. Las mejorables entre todas las expuestas.</p>	

## 2.4. ETAPA DE PROTOTIPO

Durante la fase de exploración, se procesa la información recabada durante la fase de empatía. En esta fase se genera una primera solución que ancla las ideas a una respuesta concreta y ayuda a visualizar las posibles soluciones. Generar un prototipo es poder experimentar, improvisar, errar, y resolver los problemas que se presentan en el proceso. Se trata de una fase experimental, cuyo objetivo es identificar la mejor solución posible para cada uno de los problemas identificados durante las dos primeras etapas. De entre todas las posibles soluciones se selecciona una (o un grupo reducido) para su implementación como prototipos de la intervención (Yu Siang, 2017). El equipo de diseño produce proyectos piloto, que son versiones económicas o reducidas del tipo de intervención que se planea o características específicas que se encuentran dentro de la posible solución que se ha encontrado al problema y que se desea trasladar a la comunidad para ver su posible impacto. Así se pueden investigar las soluciones problemáticas generadas en la etapa anterior. El prototipo de solución puede ser compartido y probado de manera teórica dentro del propio equipo, en otros departamentos del mismo equipo o de manera práctica en un pequeño grupo de personas fuera del equipo y por tanto potencialmente objetivo de la intervención social.



A través de la creación de prototipos, se persigue descubrir retos para la implementación imprevistos y consecuencias no deseadas que puedan tener una repercusión a largo plazo. Según Brown y Wyatt (2010: 35), la generación de prototipos es "particularmente importante para los productos y servicios destinados al mundo en desarrollo, donde la falta de infraestructura, cadenas minoristas, redes de comunicación, alfabetización y otras piezas esenciales del sistema a menudo dificultan el diseño de nuevos productos y servicios". De esta manera, se pueden probar en miniatura las intervenciones ideadas en otros entornos para poder ver si éstas responden realmente a las preguntas para las que fueron formuladas.

A continuación se exponen las actividades realizadas en cada taller para la generación de prototipos, con una breve descripción de la metodología en cada apartado, así como los materiales necesarios. En estos talleres los participantes experimentan el proceso de generación de soluciones a través de prototipos. Esto permite evaluar las actitudes, herramientas y aportaciones creativas en el trabajo colectivo, donde hay un reto de alcanzar un objetivo común. El objetivo final es construir de forma colectiva y consensuada el enfoque que perfilará las claves de cada propuesta que llevarán a la creación de un prototipo y su mejora.

## TALLER IV

### PROTOTIPO DEL PROCESO DE GENERACIÓN DE SOLUCIONES

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
PRESENTACIÓN JORNADA (20 min)	Saludo y contextualizar temáticas a abordar en la jornada.		
INICIO PROTOTIPADO (25 min)	Aportar recursos, materiales y orientaciones precisas para abordar la FASE PROTOTIPADO.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- frente al panel con las ideas más votadas de la jornada anterior, todo el grupo elige los dos temas que más interés generan (libertad entre todos), solo 2</li> <li>- una vez definidos esos dos temas, cada persona identifica con qué idea se sentiría más cómodo/a para trabajar:</li> <li>- se les avisa que necesitamos FORMAR 2 GRUPOS QUE TRABAJARAN EL RESTO DEL PROGRAMA JUNTOS</li> <li>- si los grupos se definen de forma más o menos homogénea (en cuanto a número) se respeta, sino se reagrupan para hacer 2 grupos más o menos igual de grandes</li> <li>- se contextualiza sobre la ESTRUCTURA DE TRABAJO EN EQUIPO, sencilla, exigente y que tendrán que diseñar todos los elementos del proyecto desde la innovación.</li> </ul>	Objetos varios: grapadora, calculadora, rollo papel baño, ovillo lana, carpeta, botella, tijeras, etc. (al menos 10 objetos)
UN EQUIPO - UN OBJETIVO (llevar un objeto con papel) (30 min)	Evaluar nuestras actitudes, herramientas y aportaciones creativas en el trabajo colectivo, donde existe el reto de alcanzar un objetivo común.	<p>Cada participante dispondrá de una hoja reciclada y el objetivo del grupo será, con tan solo ese objeto, transportar entre todos/as, una pelota de un lugar a otro sin que ésta toque el suelo. Una vez desarrollado el juego se analiza con el grupo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sentir general ante el reto y el proceso seguido</li> <li>2. Tipos de liderazgos aflorados (actitudes, roles, etc.)</li> <li>3. Ideas generadas para alcanzar el objetivo y solucionar los problemas encontrados.</li> <li>4. Trabajo en equipo para alcanzar un objetivo común.</li> </ol> <p>BALANCE: relevancia del trabajo en equipo. NO podemos olvidar que todos son parte de algo, que todos cuentan, coordinación, apoyo, etc. Es nuestro reto a partir de ahora.</p>	Cartulina y pegamento, rotuladores, tijeras, cartulinas y 3 bolsas
PROTOTIPADO ¿Cómo sueño mi proyecto? IDEA GENERAL (35 min)	Construir de forma colectiva y consensuada el enfoque que perfilará las claves de cada propuesta (1 por grupo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo, ya definido desde la mañana elaborará un prototipo de su idea general</li> <li>- contarán con 30 minutos para diseñar, con materiales reciclados, lego, etc. la idea clave que quieren transmitir a través de su propuesta.</li> <li>- una vez finalizado lo comparten con sus compañeros/as.</li> </ul> <p>El responsable, o otro miembro será quien exponga al otro grupo su propuesta (3 minutos).</p> <p>. Un responsable del grupo gestiona el tiempo para finalizar en hora.</p>	

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
<p>PROTOTIPADO, ¿CÓMO ATERRIZO MI IDEA?</p> <p>(85 min)</p>	<p>La idea que hay detrás del término PROTOTIPAR es poder experimentar, improvisar, errar, y resolver los problemas que se nos presentan para ello cada equipo dispondrá de una PLANTILLA donde desarrollar su idea lo más aterrizada posible.</p>	<p>PRECIDE EL TITULAR DEL PRÓXIMO AÑO DE TU PROYECTO O ENTIDAD</p> <p>Necesidad: ¿Qué problema social estás intentando solucionar?</p> <p>SOLUCIÓN ¿Cuál es tu solución? Sé específico.</p> <p>PERSONAS FINALES (A quién te diriges. Intenta personalizarlo por características)</p> <p>VALOR AÑADIDO (¿Por qué es innovadora la solución para tu entidad? ¿Qué aporta tu proyecto? ¿Qué es lo que lo diferencia del resto?)</p> <p>MI EQUIPO ¿Quiénes componen tu equipo? ¿Qué perfiles tienen?</p> <p>RECURSOS QUE TENGO (¿Recursos disponibles para desarrollar tu proyecto?)</p> <p>SOSTENIBILIDAD ¿Cómo vas a impulsar recursos internos (fondos, tiempo, conocimiento, etc.) para sostener esta iniciativa?</p> <p>CON QUIEN ME UNO (Apoyos potenciales para desarrollar tu proyecto?)</p> <p>QUE TECNOLOGIAS Y MEDIOS DE COMUNICACION VAN A FORMAR PARTE DEL PROYECTO</p> <p>ALTERNATIVAS DE FINANCIACIÓN (procesos de inversión en la experiencia teniendo en cuenta varios criterios: la corresponsabilidad de los beneficiarios/as, la participación social, privada, la venta de potencialidades del programa, etc.)</p> <p>IMPACTO DEVOLUCION SOCIAL ¿Cuál es tu impacto proyectado en los próximos 3 años?</p>	<p>Bolsa</p> <p>Objetos diversos</p> <p>Rotafolios</p> <p>Bolígrafos</p> <p>Hojas</p>
<p>FEEDBACK</p> <p>(35 min)</p>	<p>Los grupos intercambian visiones tras escuchar presentación de compañeros/as.</p>	<p>- Tras la presentación de cada proyecto, se visitará un grupo y el otro.</p> <p>- los participantes del otro grupo realizarán preguntas, dudas, que serán consideradas por el primer grupo para:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>atender las dudas</li> <li>evaluar si todo está atado, definido</li> <li>posibles mejoras que aplicar a su proyecto</li> </ol> <p>- se visitará un proyecto y el segundo y cada grupo tomará nota de las aportaciones.</p>	
<p>REAJUSTANDO</p> <p>(55 min)</p>	<p>Revisión del prototipo elaborado y mejora acorde a sugerencias o duda surgidas</p>	<p>Tras los aportes, dudas, sugerencias de compañeros se pueden realizar cambios. Deberán generar dos productos concretos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>reajuste de su PROTOTIPO PARA FOTOGRAFIARLO</li> <li>Texto resumen que diga qué es su proyecto para poder TESTEAR</li> </ol>	

## 2.5. ETAPA DE TESTEO



En esta fase se ponen a prueba los prototipos con los usuarios implicados en la solución que se desarrolla. Se identifican mejoras, fallos a resolver y posibles carencias, hasta llegar a una solución definitiva. Una vez diseñadas las alternativas de prototipo, éstas son analizadas y aceptadas, mejoradas y re-examinadas, o rechazadas sobre la base de las experiencias de los usuarios. El objetivo del desarrollo de esta etapa es que al final de la misma, el equipo que diseña la intervención social tenga una mejor idea de las limitaciones inherentes a la solución que planeamos, los problemas que están presentes así como se genera una previsión más informada de cómo los destinatarios finales se comportarían, pensarían y sentirían al interactuar con el producto final (Yu Siang, 2017).

El proceso de validar una idea de negocio o intervención social debe ser simple y lo más veloz posible. A la hora de explicarlo, es importante resaltar el aspecto innovador de la propuesta en la comunidad. Según Brown y Wyatt (2010: 35), el equipo de diseño debería crear una estrategia de comunicación. La narración de historias, especialmente a través de multimedia, ayuda a comunicar la solución a las partes interesadas dentro y fuera de la organización, especialmente eliminando las barreras lingüísticas y culturales, haciendo que la solución resulte comprensiva.

A continuación se exponen la actividad realizada para la puesta a prueba de los prototipos. En este caso se deberá aplicar primero un cuestionario a personas del entorno objetivo. Posteriormente se realiza un análisis del tipo de cuestionario que se ha dirigido a la población para validarlo y ver en qué medida es correcto. En las líneas siguientes se detallan cada uno de estos procesos.

## TALLER V

### PON A PRUEBA LAS ALTERNATIVAS

Las personas participantes deberán aplicar el siguiente cuestionario al menos a 5 personas del entorno objetivo o barrio (testeo comunitario), con el fin de ampliar la información sobre los proyectos elaborados en la fase anterior. Se facilita una encuesta a personas del entorno y unas cuestiones a responder por cada uno de los participantes (análisis del testeo). Cuando se idea un modelo de proyecto social se parte de la base de que muchas cosas eran ciertas, sin cuestionarse al respecto, ya que validar una idea de proyecto social consiste en cuestionar hipótesis que podemos clasificar en:

- **Hipótesis del beneficiario:** Estas son aquellas que se relacionan con cómo se comporta el beneficiario, quién es y cómo va a reaccionar a nuestra propuesta de valor.
- **Hipótesis del problema:** Este grupo de hipótesis son todas aquellas relacionadas con la existencia real del problema que nos proponemos resolver.
- **Hipótesis de producto/solución:** Aquí se engloban las hipótesis relacionadas directamente con nuestra propuesta, la forma en que nosotros vamos a solucionar ese problema

El primer paso es realizar un testeo comunitario. Para ello hay que explicar brevemente la IDEA y formular las preguntas adecuadas para validar las hipótesis con al menos 5 personas del entorno (intentando que éstas sean personas vinculadas al barrio, como residentes, al menos 3 o trabajadoras, al menos 2). Se les comunica a los participantes que el proceso de validar una idea de negocio debe ser simple y lo más veloz posible. A la hora de explicarlo a las personas participantes en el cuestionario es importante resaltar el aspecto innovador de la propuesta en el barrio.

**Breve descripción IDEA (máx. 5 líneas)**

**Preguntas:**

¿Te interesaría participar a ti o a algún miembro de tu familia en esta iniciativa?

SÍ NO

¿Por qué?

¿Crees que esta propuesta, responde a alguna necesidad social del barrio?

SÍ NO

¿Sabrías decirme algún problema social del barrio, que podría solucionarse con esta iniciativa?

¿Qué actividades crees se debería hacer dentro de este proyecto?

¿Por qué crees que sería necesario en el barrio?



Posteriormente a haber realizado el testeo del proyecto, en la siguiente sesión los participantes deben proceder a realizar un análisis de los test. Aquí los participantes del taller deberían responder a las siguientes preguntas. El fin es hacer reflexionar sobre las iniciativas propuestas, y saber si tras la fase de TESTEO se han identificado cuestiones a mejorar, cambiar, o validar la iniciativa tal y como ha sido definida sin necesidad de ajustes.

1. *Define el perfil de personas que han participado en vuestro testeo (añadir tabla que tenga: nº / perfil de persona entrevistada (beneficiario, aliado...), edad.*

2. *¿En qué medida habéis considerado cambiar vuestro proyecto y por qué? (marcad si el grado de cambio ha sido leve / medio / alto).*

3. *¿Qué elementos clave positivos habéis identificado a través del testeo de vuestra propuesta?*

4. *¿Qué elementos mejorables habéis identificado a través del testeo de vuestra propuesta?*

5. *¿Qué elementos habéis o vas a cambiar en vuestra propuesta tras el testeo de vuestra propuesta?*

## 2.6. ETAPA DE SOCIALIZACIÓN



Según Rodríguez (1988: 133), podemos socialización en general como “el proceso por el que el niño que nace al mundo se va convirtiendo en persona integrada en la sociedad”, un proceso que dura toda la vida del individuo pues desde que nace hasta que muere no cesa de adaptarse a las demandas y condicionamientos del entorno social. De esta manera, la socialización es un proceso inacabado, siempre quedan potencialidades por desarrollar. Ser social significa vivir en una comunidad y, por tanto, formar parte de la vida de ésta a todos los niveles. Así, Rodríguez (1988: 133) liga socialización con socialización política.

En la fase de socialización se integran los elementos socioculturales del ambiente atendiendo a las repercusiones sociales deseadas, formando parte de un proceso de retroalimentación continua en el que la información es clave. Según Brown y Wyatt (2010: 35), la comunicación de la solución forma parte de la propia solución. Así, se trata de hacer que la solución resulte comprensiva para la población a la que se le va a aplicar,

de manera que la intervención social o el producto que se vayan a ofrecer tengan más visos de éxito. En este sentido, Arias (2011: 158) considera que “el conocimiento no es un objeto que transita de la universidad al medio como algo consumado, sino como una construcción, que resulta de la interacción de los agentes de transferencia o personal vinculado a la institución que rea liza la intervención, con las personas y las comunidades destinatarias”. Por ello, Arias (2011: 158) a su vez recalca que “los modelos de intervención no se construyen en el escritorio sino en terreno, lo cual implica tener que trabajar con “las personas y grupos involucrados, lo que, en últimas, propicia e incide positivamente en la apropiación social del conocimiento”.

A continuación se exponen la actividad realizada para la fase de socialización de las respuestas. El objetivo es motivar a los integrantes del grupo a verse como motor de la innovación a partir de sus habilidades, actitudes, aptitudes y éxitos que conforman el grupo. Por ello se les plantea vivir la experiencia de comunicar sin utilizar los medios más comunes para adaptarse a entornos complicados, que son los más usuales en la intervención social.

## TALLER VI

### COMUNICA, SOCIALIZA, MOTIVA, SORPRENDE

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
EL ARBOL DE LOS SABERES	Motivar a los integrantes del grupo a verse como motor de la innovación a partir de sus habilidades, actitudes, aptitudes y éxitos que conforman el grupo.	Este es el árbol de tu vida, en él, cada uno de los participantes va a relatar, los momentos más importantes de nuestra vida. Para ello vemos que en el árbol hay raíces, son nuestras habilidades, aquellas en las que nos apoyamos para hacer nuestras cosas. Por otra parte tenemos el tronco, aquello que hemos ido aprendiendo en nuestra vida, que con nuestra actitud ante la misma, esto nos ha permitido que nuestro camino fuera más sencillo o más difícil. Son nuestras actitudes, nuestras aptitudes, todo aquello que nos hace crecer o por el contrario nos encierra en nosotros mismos. También tenemos las hojas, aquello que hemos logrado hasta el momento, nuestros éxitos como miembros de la sociedad.  El árbol en este momento va a representar el camino recorrido hasta ahora y si lo agrupamos con los árboles de nuestros compañeros podremos ver todas las habilidades, actitudes, aptitudes y éxitos que conforman el grupo.	Puzzle
LOGRA TUS SUEÑOS	LOGRA TUS SUEÑOS. Video Motivacional	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ONW8pa9AZcw">https://www.youtube.com/watch?v=ONW8pa9AZcw</a>	
MI OBJETO SENTIMENTAL		Dinámica de un objeto: algo que siempre lleven consigo.  Compartir con compañeros/as una HISTORIA + SENTIMIENTOS ASOCIADOS.  Compartirlo, haciendo que el otro también sienta.  DIFERENCIACIÓN, IMPACTO. VALOR AÑADIDO.	

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
CUENTASELO A TU VECINO	Vivir la experiencia de comunicar sin utilizar los medios más comunes	<p>Se indica a los participantes que vamos a jugar a tres juegos que nos ayudaran a agudizar nuestros sentidos: Para los tres juegos se piden a 6 voluntarios.</p> <p>Los dos primeros van a jugar a PALABRA TABU (la palabra prohibida) (COMUNIDAD)</p> <p>Los dos segundos a Pictionary (INNOVACION SOCIAL)</p> <p>Los dos terceros a adivinar la MIMO (TRABAJO EN RED)</p> <p>En los tres ejercicios el resto del grupo debe adivinar que concepto hay detrás de cada juego: en el primero será juventud, en el segundo emprendimiento social y en el tercero participación.</p>	3 sobres y cada uno de ellos 3 palabras
LA IMAGINACIÓN AL PODER	<p>Ser capaces de manejar herramientas para la creación de vídeos, presentaciones e imágenes.</p> <p>Hacer una presentación de propuestas sociales vividas en el barrio</p>	<p>1º) A partir de un objeto personal significativo que hayan aportado las personas participantes -hemos de pedirlo la sesión anterior-, les proponemos que individualmente piensen en transformarlo para que pase a desarrollar una función diferente a la que tiene asignada. (Ejemplos: unos lápices de colores pasan a ser palillos chinos para comer, una taza pasa a ser un servilletero, unas llaves pasan a ser piercing que es capaz de recordar las tareas, ...).</p> <p>Damos 10 minutos para que se haga el trabajo individualmente, después vamos haciendo una ronda de presentación en la que cada participante presenta el objeto original y su uso, así como la transformación realizada y su uso.</p> <p>Nota: A partir de las presentaciones podemos ir grabando pequeños vídeos que después montaremos con Magisto y compartiremos al grupo, para reforzar su motivación e identificación con el proceso.</p> <p>2º) Comenzamos el aprendizaje de las herramientas con Magisto, por su simplicidad.</p> <p>Exponemos el objetivo de trabajo con esta herramienta: Recoger el proceso de transformación del objeto.</p> <p>Mostramos la página web para acceder a Magisto [<a href="http://www.magisto.com/">http://www.magisto.com/</a>], o buscamos la aplicación móvil si vamos a usar smartphones. Explicamos brevemente los pasos básicos y realizamos el registro [Ver Manual de competencia digital].</p> <p>A continuación cada grupo trabaja de forma independiente y para ello les lanzamos las siguientes consignas: grabamos varias secuencias de vídeo el objeto original y sus funcionalidades, los cambios realizados, y el objeto transformado y sus nuevas funcionalidades. Después pasamos a utilizar Magisto para la producción del vídeo final.</p> <p>3º) A partir de las IDEAS generadas por cada grupo, deberán realizar pequeños vídeos de presentación de su IDEA, que avanzarán en la jornada pero que presentarán el próximo sábado.</p> <p>A partir de fotografías encontradas en las RRSS, del Barrio, elegir un tema social vinculado a su proyecto, y repetir el proceso vivido, con la creación de un video que refleje el cambio social del barrio en 10 imágenes.</p>	<p>Objeto personal de uso cotidiano significativo, proyector, ordenador y conexión a Internet. Recomendable cámara digital o teléfono móvil y aplicación Magisto.</p> <p>Fotografías de redes sociales</p>

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
FEEDBACK PROPUESTA SOCIAL	Reflexionar sobre vuestra iniciativa, y saber si tras la fase de TESTEO habéis identificado cuestiones a mejorar, cambiar, o si habéis identificado que la iniciativa está definida sin necesidad de ajustes.	<p>Define el perfil de personas que han participado en vuestro testeo (añadir tabla que tenga: nº / perfil de persona entrevistada (beneficiario/a, aliado...), edad.</p> <p>2. ¿Qué elementos clave positivos habéis identificado a través del testeo de vuestra propuesta?</p> <p>4. ¿Qué elementos mejorables habéis identificado a través del testeo de vuestra propuesta?</p> <p>5. ¿qué elementos de tu propuesta, crees que han resultado novedosos, para las personas con las que has compartido la propuesta?</p>	Rotafolios
DESTACA TU VALOR AÑADIDO	Saber potenciar en nuestra comunicación el factor innovador de nuestra idea.	Preparar un discurso breve, sencillo e impactante, que resalte los factores innovadores de cada propuesta. ejemplo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_Yjgvl">https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_Yjgvl</a>	
X-FACTOR	Vivir la experiencia de comunicar una IDEA de forma impactante	<p>Con el fin de que los/as participantes compartan los proyectos sociales elaborados, se les invita a X-FACTOR, actividad de presentación, valoración y difusión de ideas que reta a los participantes a presentar sus IDEAS/PROYECTOS en solo 1 minuto, de la forma más creativa y convincente posible.</p> <p>Los/as participantes presentarán en 1 min su proyecto social.</p> <p>Habrà un jurado compuesto por 4 miembros (pueden ser personas vinculadas a la entidad, grupo, o localidad donde se realice), que dispondrà de una ficha para puntuar del 1 al 5, en los criterios de innovación y creatividad, impacto social, viabilidad y comunicación.</p> <p>2 miembros del jurado, tras cada presentación, realizarán aportaciones a cada proyecto, respecto a dos criterios distintos.</p> <p>Una vez finalizadas todas las presentaciones, el jurado dispondrà de unos minutos para evaluar al completo las presentaciones y posteriormente unificar su valoración con el fin de anunciar los proyectos "Más Creativos", "Con Mayor Impacto Social", "los proyectos Más Viables" y la "Presentación que mejor ha comunicado". (Intentando que todos los proyectos caigan en alguna de las categorías)</p> <p>Elementos a evaluar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD: la idea/proyecto presentado soluciona de forma original un problema social.</li> <li>• IMPACTO SOCIAL: causa-efecto que la idea/proyecto ha causado o puede causar de forma positiva en la sociedad o reto social perseguido.</li> <li>• VIABILIDAD: la idea/proyecto contiene muchos elementos que de manera coordinada dan sentido y estructura a las distintas actividades, asegurando la sostenibilidad del mismo.</li> <li>• COMUNICACIÓN: la idea/proyecto es transmitido de forma clara, atractiva y con valores muy vinculados al emprendimiento social.</li> </ul>	

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
EVALUACION PROCESO FORMATIVO	Identificar el sentir, la opinión y las propuestas de mejora del grupo	<p>Porque las personas somos el MOTOR de la INNOVACION, se dibuja un cuerpo HUMANO gigante en una pared y a partir del dibujo. Cada participante expone, en sus diferentes partes del cuerpo, distintas cosas que evaluamos en el encuentro que hemos escrito en post-its:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En la cabeza, se pone lo que pensamos sobre el proceso formativo</li> <li>- En las manos colocamos lo que aprendimos a hacer.</li> <li>- En el pecho colocamos nuestras inquietudes a partir del proceso formativo</li> <li>- En el pie derecho colocamos los pasos que pensábamos dar a partir del proceso formativo</li> </ul> <p>Se hará una reflexión final emotiva, motivadora y vinculante al proyecto</p>	<p>Cuerpo humano gigante en la pared</p> <p>Post-its</p>

### 3. JUEGO TWIST THINKING

**Twist-Thinking** creatividad y la motivación de los jóvenes que quieren generar un cambio social en su entorno , a través de metodologías de aprendizaje, ideas con valor agregado e innovación social.

**Twist-Thinking** promueve los valores del emprendimiento social. A través de sus dinámicas sirve de apoyo para la creación y el lanzamiento de pequeñas iniciativas con un impacto social positivo de una manera práctica, colaborativa y creativa. Está diseñado para jóvenes, equipos de trabajo y familias. El juego demuestra que todos pueden ser creativos, tener buenas ideas y desempeñar un papel relevante de participar en el cambio social.

#### INTRODUCCIÓN

Con el juego Twist Thinking de la Red CreActiva se quiere ofrecer una formación práctica a través del aprendizaje experimental con el objetivo de despertar el espíritu emprendedor, la creatividad y la motivación para hacer un cambio en el entorno social, el aprendizaje, metodologías, herramientas y dando forma a las ideas con un valor añadido.

Construimos lo que nos une y aprendemos de lo que nos diferencia.



# ENTRENANDO LA CREATIVIDAD

CARTA 1

## OBJETIVOS:

- Concienciar que todos somos creativos, sólo hace falta “despertar” nuestra creatividad.
- Crear colectivamente historias creativas (con resolución de problemas) en grupo y tan solo a partir de imágenes

**TIEMPO:** 10 min.

## MATERIAL:

- Tantas cartas con imágenes de objetos, lugares y personajes, como número de participantes haya en la actividad. Las cartas con imágenes pueden ser elaboradas con imágenes descargadas de internet, impresas y recortadas.

## DESARROLLO:

- Los/as participantes se distribuyen en grupos, en forma de círculo.
- Se reparte una baraja de cartas con ilustraciones, para que cada participante tenga una sola carta.
- Cada grupo, debe comenzar a contar una historia con la frase: “Había una vez un...” y cada participante debe continuar el relato de la historia basándose en la imagen de su carta y en lo que el compañero/a anterior a él ha contado. Es decir, cada uno/a debe narrar parte del cuento usando las referencias de los anteriores compañeros/as y sus cartas.

## APRENDIZAJE:

- En este juego todo el mundo tiene participación y aunque unos/as cuenten más cosas que otros/as la historia será construida entre todos/as.
- La creatividad subyace de imágenes.



# ENTRENANDO LA CREATIVIDAD

## CARTA 2

### OBJETIVO:

- Aprender y practicar técnicas para generar ideas con creatividad.

### TIEMPO: 15 min

### MATERIAL:

- Hojas divididas con líneas continuas que forman cuadrados del mismo tamaño
- Bolígrafos

### DESARROLLO:

- Se reparte una hoja en blanco a cada participante.
- Se les da el folio en blanco y se pide a los participantes, que de manera individual, dibujen una casa en el primer cuadrado. A continuación se les pide que de nuevo dibujen una casa en el segundo y así sucesivamente hasta completar todos.
- Una vez terminado el ejercicio individual, en grupo, se comparte los dibujos de las casas y se comparan cuántas eran parecidas y cuantas salen del modelo general que tenemos todos del concepto "casa".

### APRENDIZAJE:

- Descubrir el talento creativo que lleva cada persona dentro.



# ENTRENANDO LA CREATIVIDAD

**CARTA 3**

## OBJETIVO:

- Ver todo el proceso de solución de un problema teniendo en cuenta todos los factores y enfoques del mismo.

## TIEMPO: 30 min

## MATERIAL:

- 6 cartulinas de color, una para cada sombrero (blanco, azul, rojo, amarillo, verde y negro).
- Rotuladores para pintar sobre ellas.

## DESARROLLO:

- Los/as participantes se distribuyen en 6 equipos diferentes.
- Se presenta un Reto al grupo: por ejemplo, que haya bicicletas públicas infantiles en la ciudad.
- Se le da a cada equipo una cartulina con forma de sombrero (cada una de un color distinto).
- Se indica a todos los participantes que:
  - El sombrero blanco presenta los objetivos (empíricos) del problema en frío (éste lo puede realizar el/la dinamizador/a).
  - El sombrero azul dirige y organiza al resto.
  - El sombrero rojo representa las emociones que le genera el problema al que se va a dar solución.
  - El sombrero amarillo presenta las cuestiones positivas del reto de forma constructiva.
  - El sombrero verde plantea soluciones al problema con creatividad.
  - El sombrero negro es "el abogado del diablo", presenta las dificultades de la solución.
- Se deja a cada equipo 5 minutos para pensar argumentos desde cada perspectiva.
- Cada 5 minutos se rota la cartulina por los grupos de tal manera que todos tienen que pensar desde cada punto de vista y dialogar en equipo.

## APRENDIZAJE:

- Este juego permite enriquecer las ideas iniciales y pasar por distintos estados de ánimo para afrontar un problema, favoreciendo de esta manera el pensamiento lateral.





## EXPLORANDO IDEAS

### CARTA 4

### OBJETIVOS:

- Fortalecer las capacidades de enfrentarse a problemas reales aportando soluciones innovadoras.

### TIEMPO:

30 min

### MATERIAL:

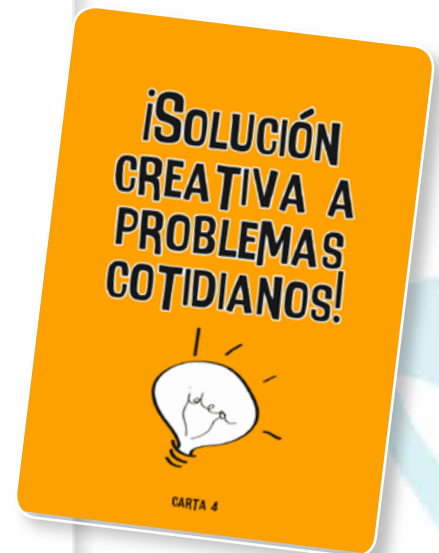
- Cartulinas, bolígrafos, proyector, altavoces.

### DESARROLLO:

- Se crean equipos de trabajo pequeños para favorecer que todos los participantes se impliquen en la generación de ideas.
- Planteamos ahora un supuesto sobre el que tendrán que generar ideas para su solución: les sugerimos que piensen en cómo abordarían ellos/as un problema de sobrecumulación de basuras cerca de un núcleo urbano cercano a su domicilio. Tras ponerles en situación, se les podría lanzar esta pregunta: Qué haríais vosotros ante esta situación, o qué haríais con la basura? Los equipos tienen 10 minutos para obtener 5 posibles soluciones y otros 5 minutos para presentarlo a todo el grupo.
- Les contamos que este mismo problema lo tuvieron que enfrentar vecinos/as de Cateura (Paraguay) y se les proyecta un vídeo en el que verán el modo en que acordaron resolverlo. Enlace al vídeo aquí: <http://www.youtube.com/watch?v=7AOnZb7ZlJI>
- Se deja un espacio final de reflexión grupal, donde se ponen en común las conclusiones grupales y aprendizajes de la experiencia.
- Si se desea, se puede proyectar otras ideas diferentes de solucionar problemas con ideas innovadoras como "Intentar hacer que las personas utilicen menos las escaleras mecánicas y más las escaleras de a pie". Enlace al vídeo aquí: <http://www.youtube.com/watch?v=jf3NyBthzr4>

### APRENDIZAJE:

- Se pueden hacer algunas preguntas sugerentes, sobre todo si el grupo ha vivido la fase anterior de Creatividad: Antes de la sesión eran conscientes de la utilidad de la creatividad y la innovación en nuestro día a día?. ¿Se puede utilizar la creatividad en cualquier ámbito? ¿En qué otros ámbitos se puede utilizar la creatividad?
- La creatividad puede servir para resolver problemas cotidianos de una forma diferente y eficaz, con ideas originales que logren cambiar nuestro entorno.



## EXPLORANDO IDEAS

CARTA 5

### OBJETIVO:

- Conocer e integrar toda la información relevante de un problema social.

### TIEMPO: 60 min

### MATERIAL:

- Cartulinas, posits, bolígrafos y panel con información del Reto.

### DESARROLLO:

- Previamente a la actividad el grupo debe proyectar un RETO SOCIAL cercano a su contexto o un problema de su localidad que quiere alcanzar y el dinamizador/a, debe buscar imágenes y textos (cortos, a modo de titulares) relacionados con este Reto que quiere alcanzar el grupo, poniendo toda la información encontrada en una cartulina o panel.
- Al inicio de la actividad, se indica al grupo que se acerque al Panel de Información sobre el Reto con el fin de que todo el material quede visible a todos los participantes.
- Se indica a los participantes que a partir de las imágenes e información encontrada, deben escribir los estímulos que éstas les generan en una hoja individualmente (sentimientos, recuerdos, ideas, conocimiento, experiencias en torno a la imagen o palabra que ve).
- Una vez han identificado los estímulos, éstos deben ser tenidos en cuenta para realizar una lluvia de ideas sobre causas, problemas y obstáculos que van a necesitar tomar en cuenta para estructurar una posible solución al problema. Por lo que de manera individual cada participante debe poner en un post-it "causas, problemas u obstáculos" que considera deben tener en cuenta para alcanzar el reto y pegarla en una cartulina grande.
- Cada participante que aporte una idea, debe leerla al grupo en voz alta antes de pegarla en la cartulina para que los demás puedan enriquecerla o sumar otras ideas similares. Se deja unos minutos para que todos/as los participantes aportes en post-its problemas que existen y que impiden actualmente obtener una solución al reto.
- Al finalizar la lluvia de ideas, un miembro del equipo debe leer las aportaciones y agruparlas en consenso con los/as participantes en grupos de problemas similares que provienen de la misma causa o que sean vinculantes entre sí por algún motivo. Ejemplo: problemas que vienen del ámbito de la educación, de la política, de la empresa o del sistema de fomento de empleo, entre otros.... Esto se realiza en otra cartulina.

### APRENDIZAJE:

- Esta actividad consiste en que los/as participantes exploran el reto y el conocimiento que poseen sobre él para solucionarlo. Se identifican los problemas, causas y obstáculos porque son las cuestiones que actualmente no dejan alcanzar el Reto a la sociedad y por tanto hay que tenerlos en cuenta para generar soluciones.
- Cuantos más problemas, obstáculos y causas identifiquemos, mayores y mejores soluciones planteamos en la siguiente fase.



## EXPLORANDO IDEAS

### CARTA 6

### OBJETIVO:

- Conocer e integrar toda la información relevante de un problema social.

### TIEMPO: 60 min

### MATERIAL:

- Cartulinas, posits, bolígrafos, gomets de 3 colores (amarillo, rojo y verde).

### DESARROLLO:

- Con el contenido de la cartulina de problemas identificados agrupados en diferentes ámbitos, se indica al grupo que a partir de cada ámbito de problemas, deben generar posibles soluciones.
- Al igual que en el ejercicio anterior, cada participante que aporte una idea, debe ponerla en un post-it y leerla al grupo en voz alta antes de pegarla en otra cartulina para que los demás puedan enriquecerla o sumar otras ideas similares. Se deja unos minutos para que todos/as los participantes aportes en pos-its soluciones al reto. Es aconsejable ir leyendo cada grupo de problemas e ir aportando ideas a los mismos. Existen cuatro reglas fundamentales a cumplir: toda crítica está prohibida, toda idea es bienvenida, tantas ideas como sea posible y el desarrollo y asociación de las ideas es deseable.
- Se deja un tiempo bastante extenso para que el grupo de trabajo coloque todas las posibles soluciones. Recuerda que cada participante comparte su idea al grupo, antes de colocarla en la cartulina.
- A continuación se reparte 3 gomets de diferente color a cada uno de los/as participantes indicando que VOTEN las soluciones que consideran:
  - Las más originales (ideas locas, que rozan lo absurdo), VERDE
  - Las mejorables entre todas las expuestas (son interesantes pero faltaría matizarlas) AMARILLO
  - Las realizables (se podrían poner en marcha mañana mismo) ROJO
- Se indica al grupo que deben elegir las SOLUCIONES al RETO, para eso es necesario quitar de la cartulina aquellas ideas que no han obtenido ninguna puntuación o han obtenido muy poca.
- Se anima al grupo a que su elección se guíe por aquellas ideas que tengan más votaciones en VERDE, ROJO y AMARILLO, con el fin de elegir una sola IDEA por color.
- Una vez elegidas las IDEAS el grupo debe escribirlas en otra cartulina en forma de frase.

### APRENDIZAJE:

- El resultado de esta acción deben ser 3 posibles soluciones al RETO planteado, por cada grupo, generando una solución original, otra mejorable y otra realizable.
- Es importante animar al grupo a tomar decisiones consensuadas y en el tiempo destinado para ello. A la hora de que 10 personas elijan una sola idea es posible que surjan conflictos por lo que hay que animar al grupo a tomar decisiones en conjunto.



## DE LA IDEA AL PROYECTO

### OBJETIVO:

- Facilitar la planificación de estrategias para llevar a cabo la idea.

### TIEMPO: 60 min

### MATERIAL:

- Cartulinas, bolígrafos, rotuladores.

### DESARROLLO:

- Creamos grupos pequeños con los/as participantes para favorecer que participen en su totalidad en la generación de propuestas para el desarrollo del PROTOTIPO de su idea.
- Se identifican las IDEAS más votadas y cada grupo a partir de ellas, elige trabajar solo una IDEA. Cada equipo puede elegir la solución al reto que más le guste o tenga más opciones de participar, por su conocimiento sobre él, su interés de aprender del mismo o por el sector o zona donde va a ser desarrollado.
- En una cartulina, cada equipo debe describir cómo es su idea y cómo la va a llevar a cabo, en forma de portada de periódico, contando con imágenes, titulares y breves descripciones que contengan los siguientes apartados:
  - PROBLEMA: cuál es el problema social que estás intentando combatir
  - SOLUCIÓN: Qué estás proponiendo para solucionar ese problema social
  - PARTICIPANTES/CLIENTES: A quién te diriges. Intenta personalizarlo por características.
  - VALOR AÑADIDO: ¿Que aporta tu proyecto a las personas? ¿Qué es lo que lo diferencia de otros proyectos que ya existen?
  - MI EQUIPO: ¿Quiénes componen tu equipo? ¿Qué talentos tienen?
  - RECURSOS QUE TENGO: Recursos disponibles para desarrollar tu proyecto (espacios, tecnologías, materiales...).
  - APOYOS QUE ME RODEAN: Personas que sean posibles apoyos potenciales para desarrollar tu proyecto.

### APRENDIZAJE:

- La idea que hay detrás del término PROTOTIPAR es poder experimentar, improvisar, error, y resolver los problemas que se nos presentan, para ello cada equipo creará su propia plantilla donde desarrollar su idea lo más aterrizada posible.



## APRENDE CONTAR UNA HISTORIA

### CARTA 8

### OBJETIVO:

- Utilizar la comunicación no verbal, como medio de mostrar o explicar una historia.
- Un recurso creativo, a la vez que una vivencia divertida, para que se impliquen en la materia y la vivan desde la expresión.

### TIEMPO: 30 min

### MATERIAL:

- Pelotas de goma con mensajes para inspirar haciendo referencia a "recuerdos esenciales" o "sentimientos" (que ayudan a explicar historias universales). Ejemplo: adolescencia, entusiasmo, antepasados, infancia, abrazo, etc.
- Hojas grandes para dibujar.

### DESARROLLO:

- Se indica a los participantes que van a desarrollar técnicas de comunicación que les ayudarán a agudizar sus sentidos.
- Se hacen grupos de trabajo y a cada uno de ellos se les entrega 2 pelotas de goma con algún "recuerdo" o "sentimiento" escrito en ella
- Con esas ideas deben construir el guión de una historia que posteriormente escenificarán en cine mudo o dibujo, en un tiempo estipulado para ello.
- Por último y una vez escenificadas las historias, el resto de participantes, deben adivinar de qué va la historia. Y con ello hacer una reflexión final sobre las diferentes historias representadas.

### APRENDIZAJE:

- Reflexionar sobre los elementos clave que debe tener toda historia, principio - conflicto - final y personajes como: "protagonista", "villano" y "escudero" (ayuda al protagonista) para lograr una conexión emocional con la historia transmitida.
- Valorar otros modos de expresión no verbal, muy útiles a la hora de comunicar un mensaje, de forma creativa e identificativa para el receptor del mensaje.



# COMUNICA TU IDEA AL MUNDO

CARTA 9

## OBJETIVO:

- Ser capaces de manejar herramientas para la creación de vídeos, presentaciones e imágenes, sobre nuestro proyecto social.

## TIEMPO: 45 min

## MATERIAL:

- Objeto personal de uso cotidiano significativo, proyector, ordenador y conexión a Internet. Recomendable cámara digital o teléfono móvil y aplicaciones como **Magisto**.

## DESARROLLO:

- TA partir de un objeto personal significativo que hayan aportado las personas participantes -hemos de pedirlo la sesión anterior-, les proponemos que individualmente piensen en transformarlo de manera que pase a desarrollar una función diferente a la que tiene asignada. (Ejemplos: unos lápices de colores pasan a ser palillos chinos para comer, una taza pasa a ser un servilletero, unas llaves pasan a ser piercing que es capaz de recordar las tareas, ...).
- Damos 10 minutos para que se haga el trabajo individualmente, después vamos haciendo una ronda de presentación en la que cada participante presenta el objeto original y su uso, así como la transformación realizada y su utilidad.
- Comenzamos el aprendizaje de las herramientas con **Magisto**, por su simplicidad.
- - Explicamos el objetivo de trabajo: Recoger el proceso de transformación del objeto que han traído, en un vídeo.
- - A continuación se pueden formar parejas de trabajo y se les indican las siguientes consignas: hacer fotos o grabar varias secuencias de vídeo al objeto original y sus funcionalidades, los cambios realizados, y el objeto transformado y sus nuevas funcionalidades (no más de 10 fotos o vídeos).
- - Después pasamos a utilizar Magisto para la producción del vídeo final. Mostramos la página web para acceder a Magisto <<<http://www.magisto.com>>> o buscamos la aplicación móvil si vamos a usar smartphones. Explicamos brevemente los pasos básicos y realizamos el registro. La aplicación permite un uso intuitivo, por lo que jóvenes de corta edad pueden utilizarla e incluso limitar la difusión de sus vídeos por ser menores de edad, si es el caso.
- Una vez aprendido el manejo de la herramienta de forma amena, se indica a los participantes que a partir de los proyectos sociales generadas por cada grupo en la anterior fase, deberán realizar pequeños vídeos de presentación de su IDEA.

## APRENDIZAJE:

- Las aplicaciones móviles y de web, permiten enriquecer las propuestas sociales elaboradas a partir de herramientas que crean interés y son de utilidad para la visibilidad de las mismas.
- Se pueden utilizar otras aplicaciones de uso sencillo como **iMovie**, **Replay** o **Phonto**.



## COMUNICA TU IDEA AL MUNDO

### CARTA 10

### OBJETIVO:

- Compartir las propuestas elaboradas a través de presentaciones breves, sencillas e impactantes.

### TIEMPO:

30 min

### MATERIAL:

- Los materiales que elija cada equipo para presentar su idea.
- Ficha para puntuar el jurado los proyectos.

### DESARROLLO:

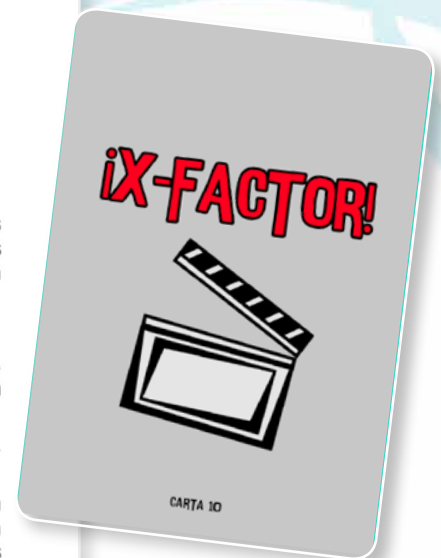
- Con el fin de que los/as participantes compartan los proyectos sociales elaborados, se les invita a X-FACTOR, actividad de presentación, valoración y difusión de ideas que reta a los participantes a presentar sus IDEAS/PROYECTOS en solo 1 minuto y medio, de la forma más creativa y convincente posible.
- Los/as participantes presentarán en 1 min y medio su proyecto social.
- Habrá un jurado compuesto por 4 miembros (pueden ser personas vinculadas a la entidad, grupo, o localidad donde se realice), que dispondrá de una ficha para puntuar del 1 al 5, en los criterios de innovación y creatividad, impacto social, viabilidad y comunicación.
- 2 miembros del jurado, tras cada presentación, realizarán aportaciones a cada proyecto, respecto a dos criterios distintos.
- Una vez finalizadas todas las presentaciones, el jurado dispondrá de unos minutos para evaluar al completo las presentaciones y posteriormente unificar su valoración con el fin de anunciar los proyectos "Más Creativos", "Con Mayor Impacto Social", "los proyectos Más Viables" y la "Presentación que mejor ha comunicado". (Intentando que todos los proyectos caigan en alguna de las categorías)

#### Elementos a evaluar:

- INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD: la idea/proyecto presentado soluciona de forma original un problema social.
- IMPACTO SOCIAL: causa-efecto que la idea/proyecto ha causado o puede causar de forma positiva en la sociedad o reto social perseguido.
- VIABILIDAD: la idea/proyecto contiene muchos elementos que de manera coordinada dan sentido y estructura a las distintas actividades, asegurando la sostenibilidad del mismo.
- COMUNICACIÓN: la idea/proyecto es transmitido de forma clara, atractiva y con valores muy vinculados al emprendimiento social.

### APRENDIZAJE:

- La evaluación constructiva de las propuestas elaboradas por los/as participantes, es una forma ideal de motivar, reforzar y reconocer todos los talentos que alberga un grupo de personas para poner en práctica una idea social.



### 3.1. EVALUACIÓN DEL JUEGO TWIST THINKING



Dentro del proyecto YounGo se realizaron seis Laboratorios Sociales, en Bulgaria, Lituania, Italia, Eslovaquia, Rumanía, Grecia y España, donde se puso en práctica el juego Twist Thinking basado en la metodología SCPS, a fin de validar la herramienta y valorar los distintos aspectos metodológicos. Las características de las distintas experiencias se resumen a continuación en el siguiente cuadro.

PAÍS Y ENTIDAD	OBJETIVO DEL LAB	PARTICIPANTES	RETO SOCIAL	DURACIÓN
Bulgaria Escuela Nacional de Gestión	El objetivo principal del laboratorio era animar a los jóvenes a hacer una lluvia de ideas sobre los problemas sociales en su propia comunidad ya encontrar soluciones a través de la planificación de iniciativas sociales.	28	<b>Reducir el desempleo juvenil en Europa.</b>	14 horas
Lituania Fondo de Innovación Social	<p>Promover el emprendimiento social de los jóvenes (entre 18 y 30 años) mediante la formación de emprendedores sociales.</p> <p>Fomentar la creatividad de los jóvenes para generar ideas de emprendimiento social, encontrar soluciones creativas que puedan contribuir a mejorar su entorno y ofrecer soluciones a los problemas sociales.</p> <p>Durante estos talleres, los jóvenes pudieron experimentar la metodología de solución creativa a problemas sociales (SCPS) a través del juego de cartas Twist Thinking que contribuyó a la promoción del emprendimiento social juvenil.</p>	20	<b>Reducir el desempleo juvenil en Europa.</b>	7 horas 15 minutos



PAÍS Y ENTIDAD	OBJETIVO DEL LAB	PARTICIPANTES	RETO SOCIAL	DURACIÓN
Grecia Institute of Entrepreneurship Development (IED)	El objetivo del taller fue que los participantes tuvieran la oportunidad de expresar sus pensamientos, ideas mediante el intercambio de puntos de vista y el diálogo constructivo. Durante el debate, también identificaron y tomaron en consideración los desafíos de los proyectos sociales, especificaron las necesidades surgidas y probadas. Se desarrolló la cooperación, el despertar del espíritu emprendedor, la creatividad, la necesidad de cambio social y, en consecuencia, los participantes obtuvieron beneficios sustanciales al aprender y utilizar nuevos métodos e instrumentos para la innovación.	26	<b>Hacia ciudades más respetuosas con el medio ambiente y sostenibles.</b>	7 horas y 30 minutos
Rumanía ACTA Center	El objetivo principal era capacitar a 20 jóvenes para que pensarán y desearán participar en el emprendimiento social. Se definieron 4 objetivos del laboratorio: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender nuevos métodos creativos para identificar ideas emprendedoras basadas en el talento de la juventud y también en la necesidad de la comunidad local.</li> <li>- Comprender el concepto de emprendimiento social.</li> <li>- Crear un plan de emprendimiento social a partir de las ideas de la gente joven.</li> <li>- Conocer a otros jóvenes abiertos al desarrollo personal y dispuestos a involucrarse en la comunidad.</li> </ul>	20	<b>Reducir el desempleo juvenil en Europa.</b>	14 horas, 15 minutos
Eslovaquia Slovenská technická univerzita v Bratislave, Vazovova	El objetivo principal de las actividades organizadas dentro del Young Lab de la Facultad de Ciencia y Tecnología fue aumentar las habilidades de los jóvenes en la resolución de problemas sociales. Los objetivos se lograron mediante la aplicación de diversos tipos de ejercicios diseñados para desarrollar el pensamiento crítico y la innovación. El resultado de estas actividades fue el diseño de proyectos dirigidos a resolver problemas sociales específicos (por ejemplo, mejorar la cooperación entre las generaciones, sensibilizar a los jóvenes a estudiar en la universidad, mejorar la convivencia de jóvenes con discapacidades físicas y otros).	31	<b>Aumentar el potencial de la empleabilidad de los jóvenes. Capacitar en habilidades y actitudes a las personas jóvenes participantes.</b>	8 horas, 15 minutos

PAÍS Y ENTIDAD	OBJETIVO DEL LAB	PARTICIPANTES	RETO SOCIAL	DURACIÓN
Italia Eurocultura	<p>El objetivo principal era capacitar a 20 jóvenes para que pensaran y desearan participar en el emprendimiento social. Se definieron 4 objetivos del laboratorio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender nuevos métodos creativos para identificar ideas emprendedoras basadas en el talento de la juventud y también en la necesidad de la comunidad local.</li> <li>- Comprender el concepto de emprendimiento social.</li> <li>- Crear un plan de emprendimiento social a partir de las ideas de la gente joven.</li> <li>- Conocer a otros jóvenes abiertos al desarrollo personal y dispuestos a involucrarse en la comunidad.</li> </ul>	16	<b>Crear un servicio de bicicletas para niños en la ciudad.</b>	10 horas y 30 minutos
España JOVESOLIDES	<p>Promover el emprendimiento social de los jóvenes (entre 18 y 30 años) mediante la formación de emprendedores sociales.</p> <p>Fomentar la creatividad de los jóvenes para generar ideas de emprendimiento social, encontrar soluciones creativas que puedan contribuir a mejorar su entorno y ofrecer soluciones a los problemas sociales.</p> <p>Durante estos talleres, los jóvenes pudieron experimentar la metodología de solución creativa a problemas sociales (SCPS) a través del juego de cartas Twist Thinking que contribuyó a la promoción del emprendimiento social juvenil.</p>	20	<b>Desempleo juvenil en Europa.</b>	20 horas

Como se puede valorar el número de participantes, los objetivos de los Laboratorios, el reto al que se le pretende dar respuesta y la duración de los talleres muestran una diversidad de experiencias en cada una de las entidades promotoras que favorecieron testar la metodología en distintos escenarios.

Los resultados de la valoración por parte de los participantes fueron en líneas generales muy positivos, salvo en el caso de Eslovaquia que puntúa los talleres muy bajos con una media inferior al 2 (en una escala del 1 al 5) en los aspectos de duración, recursos, efectividad, e información provista. A continuación resumimos los resultados del funcionamiento de cada una de las cartas del juego en los diversos talleres:

### TALLER 1: SOLUCIONES CREATIVAS PARA PROBLEMAS DIARIOS

- La duración del taller ha sido en algunos casos contestada pareciendo insuficiente para el desarrollo de las actividades.
- Los recursos propuestos (materiales e indicaciones propuestas en la tarjeta) son valorados como suficientes para desarrollar las actividades en la mayor parte de los casos.
- El taller ha sido muy eficaz para lograr los objetivos con una media de 4.3 sobre 5 entre todos los Laboratorios.
- Se valora la información proporcionada suficiente.

### TALLER 2: TU CASA Y LA MÍA

- La duración del taller parece más apropiada y ajustada al desarrollo de las actividades que en el taller anterior
- Los recursos propuestos (materiales e indicaciones propuestas en la tarjeta) son valorados como suficientes para desarrollar las actividades en la mayor parte de los casos.
- El taller ha sido muy eficaz para lograr los objetivos con una media de 4 sobre 5 entre todos los Laboratorios.
- Se valora la información proporcionada para la realización el taller suficiente.

### TALLER 3: PONTE EL SOMBRERO

- La duración del taller se ha ajustado al desarrollo de las actividades en mayor o menor medida.
- Los recursos propuestos (materiales e indicaciones propuestas en la tarjeta) son valorados como óptimos para desarrollar las actividades en la mayor parte de los casos.
- El taller ha sido muy eficaz para lograr los objetivos, puntuándose con un 5 sobre 5 en todos los laboratorios a excepción de Eslovaquia.
- Se valora la información proporcionada suficiente para realizar el taller.

#### TALLER 4: SOLUCIONES CREATIVAS PARA CADA DÍA

- La duración del taller se cuestiona. En tres cuatro de los Laboratorios se puntúa 3 o por debajo del tres el tiempo del taller en relación a las necesidades de las actividades (en una escala del 1 al 5).
- Los recursos propuestos (materiales e indicaciones propuestas en la tarjeta) son valorados como suficientes para desarrollar las actividades en la mayoría de los talleres. .
- El grado de eficacia del taller es muy alto (5 en una escala del 1 al 5) en la mayoría de las experiencias.
- Se valora la información proporcionada suficiente para realizar el taller.

#### TALLER 5: CONOCE EL DESAFÍO

- La duración del taller parece ser la óptima en la mayoría de las experiencias .
- Los recursos propuestos (materiales e indicaciones propuestas en la tarjeta) son muy valorados como suficientes para desarrollar las actividades.
- El grado de eficacia del taller es elevado conforme al logro de objetivos propuestos. taller ha sido muy eficaz para lograr los objetivos, puntuándose con un 4 sobre 5 de media.
- Se valora la información proporcionada óptima para realizar el taller, salvo en dos de los laboratorios en los que esta cuestión ha sido contestada con valoraciones cercanas al 2 (en una escala del 1 al 5).

#### TALLER 6: EXPLORA ALTERNATIVAS

- La duración del taller parece ser la óptima en la mayoría de las experiencias, salvo en el caso de Eslovaquia.
- Los recursos propuestos (materiales e indicaciones propuestas en la tarjeta) son valorados como suficientes para desarrollar las actividades.
- El grado de eficacia del taller es elevado conforme al logro de objetivos propuestos. taller ha sido eficaz para lograr los objetivos, puntuándose con un 3,6 sobre 5 de media.
- Se valora la información proporcionada óptima para realizar el taller, salvo en dos de los laboratorios en los que esta cuestión ha sido contestada con valoraciones de 2 (en una escala del 1 al 5).

## TALLER 7: LONA SOCIAL

- La duración del taller parece ser la óptima en la mayoría de las experiencias, salvo en el caso de Eslovaquia.
- Los recursos propuestos (materiales e indicaciones propuestas en la tarjeta) son valorados como suficientes para desarrollar las actividades, con puntuaciones de 5 en todos los laboratorios a excepción del realizado en Eslovaquia.
- El grado de eficacia del taller es elevado conforme al logro de objetivos propuestos. La eficacia del se ha puntuado con un 5 sobre 5 en todos los laboratorios, a excepción de Eslovaquia que puntúa con un 2 sobre 5.
- Se valora la información proporcionada óptima para realizar el taller, salvo en el laboratorio de Eslovaquia.

## TALLER 8: EL PODER DE LA IMAGINACIÓN

- La duración del taller parece ser apropiada en la mayoría de las experiencias, salvo en el caso de Eslovaquia.
- Los recursos propuestos (materiales e indicaciones propuestas en la tarjeta) son valorados como suficientes para desarrollar las actividades, a excepción del realizado en Eslovaquia cuya valoración es inferior al 2 sobre 5.
- El grado de eficacia del taller es elevado conforme al logro de objetivos propuestos en 5 de los laboratorios realizados.
- Se valora la información proporcionada óptima para realizar el taller, salvo en el laboratorio de Eslovaquia.

## TALLER 9: FACTOR X

- El tiempo de realización del taller parece más ajustado para la realización de las actividades propuestas. Pese a ello, no se contesta la duración del mismo.
- Los recursos propuestos (materiales e indicaciones propuestas en la tarjeta) son valorados como óptimos para desarrollar las actividades, a excepción del realizado en Eslovaquia cuya valoración es inferior al 2 sobre 5.
- El grado de eficacia del taller es elevado conforme al logro de objetivos propuestos en 5 de los laboratorios realizados que han valorado este factor con puntuaciones máximas.
- Se valora la información proporcionada óptima para realizar el taller, salvo en el laboratorio de Eslovaquia.

En definitiva, salvo en el caso de los laboratorios de Eslovaquia, el juego **Twist-Thinking** supone una herramienta eficaz para la búsqueda de ideas y soluciones a problemas sociales. No obstante, después de realizar una validación del juego con 13 estudiantes del certificado de profesionalidad de promoción e intervención socioeducativa de personas con discapacidad en Logroño, se extraen las siguientes conclusiones a modo de recomendación:

1. La necesidad de una persona guía/orientadora en el proceso que conozca bien la herramienta y su aplicación. Es necesario guiar los procesos.
2. En algunos casos, se precisa tener conocimientos previos sobre el tema o el problema. Es aconsejable disponer de información adicional o contar con expertos en el momento de trabajar problemas muy poco cercanos a los participantes.
3. El poco dinamismo del proceso en cada una de las fases, parte de un proceso creativo estático. Se podrían recrear procesos más activos y de movimiento que propicien otros espacios de interrelación.
4. Podría ser interesante buscar diferentes roles en las elecciones de las fases para aportar un mayor dinamismo a la hora de gamificar.
5. El contexto en el que se realiza puede favorecer o entorpecer el proceso creativo.
6. Las Tecnologías de la Información pueden ser un referente en el proceso.
7. Facilitar dinámicas como role-playing para vender las ideas pueden ser un elemento enriquecedor.
8. Cambiar de grupos y de espacios: Poder participar como en un open space o bien de manera continuada en un proyecto (modelo abeja) o de forma aleatoria (mariposa).
9. Facilitar grupos en los que se mantengan criterios de raza, etnia, género, diversidad funcional con el fin de atender a la diversidad y utilizar una metodología holística.



## 4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arias Pérez, J. E. (2011): "Transferencia de conocimiento orientada a la innovación social en la relación ciencia-tecnología y sociedad" en *Pensamiento y gestión*, nº 31, pp. 137-166.

Boden, M. A. (Ed.). (1996): *Dimensions of creativity*, MIT Press, Cambridge (MS).

Brown, T. y Wyatt, J. (2010): "Design Thinking for Social Innovation", en *Stanford Social Innovation Review*, nº de invierno, pp. 31-35.

De la Fuente, Y. y Hernández, J. (2014): "Las tecnologías de la información y la comunicación como entorno de convergencia tecnológica. El Design Thinking aplicado a la discapacidad intelectual", en *Revista Internacional de Sociología (RIS)*, Vol. 72, extra 1 junio, pp. 93-112.

Fisher, R. (2004): "What is creativity" en Fisher, R. y Williams, M. (comp.) (2004): *Unlocking creativity: Teaching across the curriculum*, David Fulton Publishers, New York.

Gardner, H. (1998): *Extraordinary minds: Portraits of 4 exceptional individuals and an examination of our own extraordinariness*, Basic Books, New York.

Legrenzi, P. (2010): *Creativity and innovation*, [www.eurosfaire.prd.fr](http://www.eurosfaire.prd.fr), disponible en [http://www.eurosfaire.prd.fr/7pc/doc/1249998569\\_creativity\\_innovation\\_p\\_legrenzi.pdf](http://www.eurosfaire.prd.fr/7pc/doc/1249998569_creativity_innovation_p_legrenzi.pdf)

Robinson, K. (2011): *Out of our minds: Learning to be creative*, John Wiley & Sons, Chichester.

Rodríguez, A. (1988): "Socialización política" en Seoane y Martínez (1988): *Psicología Política*, Pirámide, Madrid.

Yu Siang, T. (2017): *5 Stages in the Design Thinking Process*, [www.interaction-design.org](http://www.interaction-design.org), disponible en <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process> consultado el 30/06/2017.

# YOUNG *go*



**jovesólides**  
JOVENES HACIA  
LA SOLIDARIDAD  
Y EL DESARROLLO

*red* **creativa**

**Jovesólides. Jóvenes hacia la solidaridad y el desarrollo.**

C/Silla, 10, 46980, Paterna (Valencia), España  
Tlfno. 96 363 25 63

[jovesolides.org](http://jovesolides.org) | [redcreativa.org](http://redcreativa.org) | [forodeinnovacionsocial.org](http://forodeinnovacionsocial.org)

**#YOUNGOEU**