

# ACTIVIDADES PARA PERSONAS ORIENTADORAS

## "BUSCAR OTRA PERSPECTIVA"

### Actividad N<sup>o</sup>: 5

**B(t)**  
Bizkaia with the talent



## Situación de Aprendizaje (SA)

### Contexto:

Se presenta un reto habitual en una empresa de diseño que supone llevar a cabo un proceso de generación de ideas en equipos multidisciplinares para dar con una idea innovadora que solucione los problemas de una aerolínea. Para realizar este reto hay que trabajar varios aspectos tales como la creatividad, la escucha activa, la argumentación, la colaboración y la empatía. Como trabajador/a de una empresa de diseño tenemos que ser personas proactivas, con la mente abierta y con capacidad de crear ideas originales.

### Punto de partida:

Una aerolínea internacional ha experimentado una disminución en la satisfacción de sus pasajeros, especialmente en los vuelos donde viajan familias con niños pequeños. Las encuestas de satisfacción muestran que los niños, especialmente los que tienen entre 3 y 8 años, tienden a aburrirse y ponerse inquietos durante los vuelos, lo que afecta la experiencia, tanto de sus padres, como del resto de los pasajeros. En respuesta a este problema, el responsable de marketing y atención al cliente de la aerolínea ha contactado a vuestra empresa de diseño para encontrar una solución. El reto consiste en desarrollar un kit de entretenimiento low cost para que los niños puedan mantenerse ocupados y entretenidos durante el vuelo, sin causar molestias a los demás pasajeros. El kit debe ser económico de producir, fácil de distribuir y, sobre todo, eficaz para mejorar la experiencia de vuelo de todos los involucrados.



## Objetivos:

Facilitar el autoconocimiento de las aptitudes personales y desarrollar habilidades que facilitan la resolución de problemas y que son esenciales para afrontar los retos de la sociedad a partir de la innovación, la creatividad, la empatía y la colaboración.

1. Fomentar el autoconocimiento en el alumnado.
2. Analizar las propias concepciones, actitudes y conocimientos sobre la innovación.
3. Desarrollar la creatividad como habilidad personal.
4. Hacer frente a los retos o problemas con nuevos enfoques diferentes a los habituales.
5. Desarrollar un pensamiento divergente.
6. Desarrollar habilidades de comunicación, colaboración y reflexión crítica.
7. Tomar conciencia de la importancia de las habilidades blandas en el proceso de inserción laboral y en el desarrollo de su futura profesión

### Competencias Clave:

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)  
COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)  
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)  
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)  
COMPETENCIA DIGITAL (CD)  
COMPETENCIA CIUDADANA (CC)  
CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES (CCEC)  
SAA)



### Descriptorios Operativos:

CPSAA3, CPSAA4, CE1, CE3, CCL1, STEM3, CD3, CC3, CCEC3

## Descripción de la sesión

### ¿Somos personas proactivas o reactivas? (10 minutos)

Preguntas iniciales de reflexión:

- En el grupo de amistades, por ejemplo, ¿solemos proponer planes? ¿Nos gusta cambiar y no hacer siempre lo mismo? ¿O nos adaptamos normalmente al plan que los demás nos proponen?
- Cuando hacemos los deberes ¿somos perfeccionistas? ¿o nos conformamos con un 5? Cuando hay un tema que nos interesa ¿procuramos buscar más información? ¿o nos basta con la información que disponemos?
- En los trabajos en grupo ¿solemos proponer ideas? ¿nos cuesta encontrar ideas originales y por eso a veces no participamos? ¿o nos gusta ser creativos y buscar siempre la originalidad y mejora?

Definiciones importantes que pueden ayudar al guía del programa::

- **Persona reactiva:** persona que generalmente no cuestiona, que se deja llevar por lo que dicen y deciden los demás, persona que cede el control y se mueve condicionado por las circunstancias.
- **Persona proactiva:** persona con iniciativa, que busca alternativas, su conducta es resultado de sus propias decisiones y se mueve impulsado por valores.



En el caso de contar con una persona STEM EN EL AULA, éste sería un buen momento para que comente desde su experiencia profesional lo importante que es tener actitudes proactivas y también puede comentar si en su ámbito profesional hay retos creativos de este estilo y si le gusta participar en estos procesos.

1

### Equipos interdisciplinarios (5 minutos)

Pedimos a los estudiantes que piensen qué habilidades / cualidades se necesitan en un equipo de trabajo para cumplir este reto.

3 ideas principales: COLABORACIÓN, CREATIVIDAD y EMPATÍA. Si no han salido estas ideas, el guía del programa las integra.

2

### Desarrollando la creatividad (10 minutos)

Se propone una actividad de lluvia de ideas en los grupos. El alumnado tendrá que ponerse en el lugar de la empresa de diseño y pensar en posibles soluciones.

Posibles preguntas de reflexión:

- ¿Creéis que la creatividad es importante en las profesiones STEM?
- ¿Creéis que los grupos interdisciplinarios y heterogéneos son más eficientes para este tipo de retos? ¿por qué?



En el caso de contar con una persona STEM EN EL AULA, éste sería un buen momento para que el profesional comente la importancia de la creatividad y los equipos multidisciplinares en su profesión y en general en las profesiones STEM. Puede dar ejemplos sobre con qué otros perfiles de profesionales trabajan en su empresa, puede comentar su experiencia y también puede dejar espacio a los estudiantes a que le hagan preguntas.

### Ampliar la mirada (10 minutos)

Además de generar ideas originales para resolver problemas, en los equipos profesionales también hay que ampliar la mirada y analizar las ideas desde diferentes perspectivas. Para ello se propone realizar un ejercicio que se llama "los 6 sombreros de pensar". Se trata de una técnica de comunicación y razonamiento muy efectiva que permite analizar un problema o un producto desde diversos enfoques y perspectivas.



Cada miembro del grupo se pondrá un sombrero de forma real o de forma figurada, y asumirá un rol en la discusión del grupo de trabajo. En la discusión se trata de que se analicen diversas ideas de diseño para resolver el reto planteado, y que cada miembro del grupo participe en esa discusión interpretando el rol del sombrero que le haya tocado.

Como punto de partida, primero se pueden pensar en 5 o 6 ideas creativas, y que todos los miembros del equipo aporten ideas, y posteriormente, hacer el análisis interpretando el rol de los sombreros de pensar.

4



ANEXO: [Ficha de los 6 sombreros de pensar](#)

Posibles preguntas de reflexión después de la actividad:

- ¿Cómo os habéis sentido?
- ¿Ha sido fácil seguir fieles a vuestro rol/sombrero?
- ¿Creéis interesante que existan diferentes perspectivas a la hora de analizar un producto? ¿Por qué?

### Ideas clave y reflexión (5 minutos)



Vídeo: ["El club de los poetas muertos"](#)

En este fragmento de la película el profesor anima a sus estudiantes a mirar más allá, a mirar las cosas desde otra perspectiva.

El guía del programa recuerda lo importante que es en las profesiones STEM ser personas proactivas, con buena actitud ante el cambio, personas que no se conforman. También la relevancia de la colaboración en equipos interdisciplinares para la búsqueda de soluciones y la toma de decisiones. Y, por último, la empatía para mirar más allá, para ver la realidad desde otras perspectivas.



En el caso de contar con una persona STEM EN EL AULA, éste sería un buen momento para que el profesional comente qué aportación cree que tiene su trabajo para la sociedad, por qué le gusta su trabajo, aspectos que sirvan de inspiración para los estudiantes.



**Actividad de enriquecimiento:** Se propone como reto que cada estudiante intente cambiar una rutina ya interiorizada. Por ejemplo, podría escribir durante una semana con un color diferente al habitual (verde, púrpura, lila, morado). También podría intentar llegar a casa cada día tomando un camino distinto al que suelen usar. Después de una semana, cada estudiante deberá hacer una reflexión sobre si ha sentido algo especial y qué otras iniciativas proactivas podrían llevar a cabo para ver las cosas desde otra perspectiva.

5

## 6

### Invitación a explorar los planetas (10 minutos)

Se propone al alumnado que explore los PLANETAS para identificar aquellas profesiones que podrían ayudar a resolver la situación de aprendizaje planteada, desde un enfoque multidisciplinar y creativo.

Posteriormente, se puede reflexionar sobre otras profesiones en las cuales también son importantes los grupos multidisciplinarios y la creación de soluciones creativas e innovadoras.



### Recursos

- Bolígrafos, lápices y rotuladores.
- Post-its
- Opcional: sombreros de colores.
- Ordenador, conexión a internet, proyector y altavoces para reproducir un fragmento de vídeo.

## Recomendaciones para llevarla a cabo



Asegúrate de que haya conexión a internet disponible para que el alumnado pueda ver los videos y trabajar con las herramientas digitales durante la actividad.



Anima al alumnado a que todos participen en los procesos de generación de ideas y a que todas las ideas sean escuchadas.



Crea un entorno respetuoso y empático, asegurando que todo el alumnado se sienta escuchado y valorado durante las interacciones y discusiones.



Se recomienda contar con la participación e una persona profesional STEM para el desarrollo de esta actividad que pueda compartir su experiencia real.



Ayuda a identificar otras profesiones en las que se trabaje en equipos multidisciplinares.

**Tiempo aproximado**

**50 minutos**

## Rúbrica de evaluación

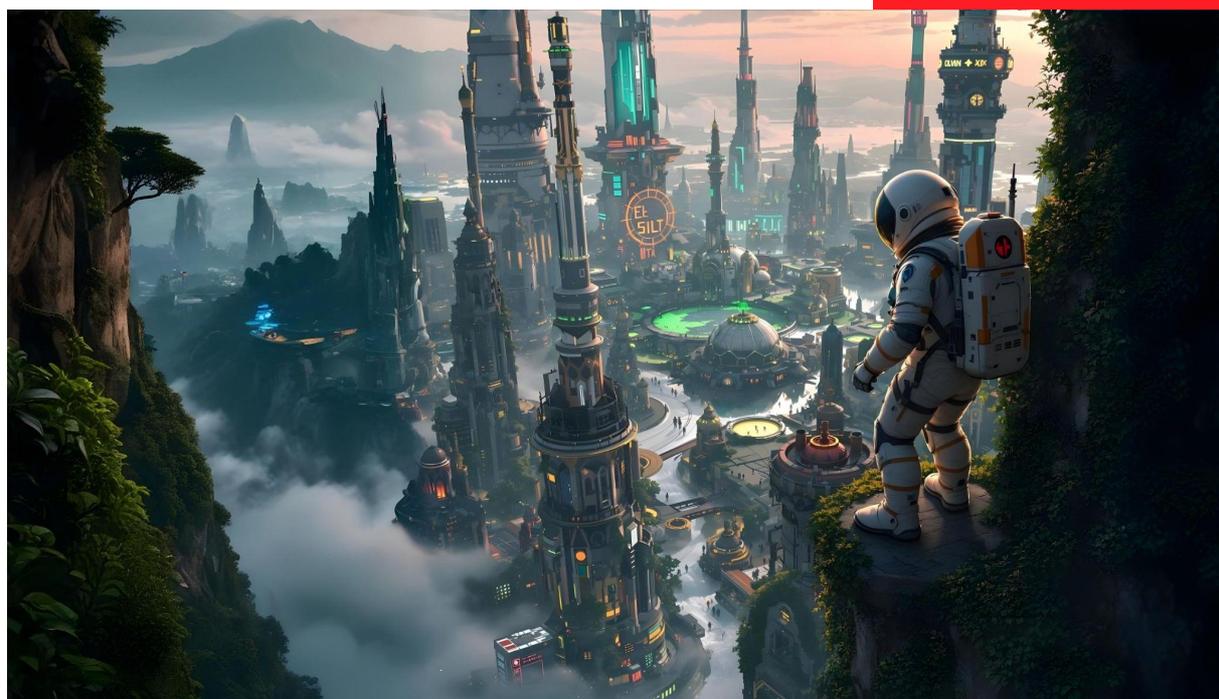
<b>Criterios</b>	<b>Excelente 5</b>	<b>Bueno 4</b>	<b>Aceptable 3</b>	<b>Suficiente 2</b>	<b>Inicio 1</b>
<b>Auto-conocimiento</b>	Demuestra una profunda comprensión de sus intereses, habilidades y aspiraciones.	Muestra buena comprensión de sus intereses y habilidades.	Exhibe comprensión básica de sus intereses y habilidades.	Está comenzando a comprender sus intereses y habilidades.	Está dando los primeros pasos en identificar sus intereses y habilidades.
<b>Creatividad en la resolución de problemas</b>	Demuestra empatía a la hora de plantear un problema desde diversos puntos de vista y genera una gran cantidad de ideas/soluciones.	Es capaz de plantear el problema desde diversos puntos de vista y aporta varias soluciones.	Es capaz de plantear el problema desde diversos puntos de vista y aporta alguna solución.	Tiene dificultades para plantear el problema desde diversos puntos de vista, pero empieza a aportar posibles soluciones.	Tiene dificultades para plantearse el problema desde ningún punto de vista y para idear soluciones.
<b>Participación y colaboración</b>	Comunica ideas de manera clara y efectiva, mostrando excelentes habilidades de colaboración.	Comunica bien sus ideas y colabora efectivamente.	Comunica de manera aceptable y muestra alguna habilidad para colaborar.	Está desarrollando habilidades para comunicar ideas y colaborar.	Está explorando formas de comunicar sus ideas y colaborar.

# ACTIVIDADES PARA PERSONAS ORIENTADORAS

## "BUSCAR OTRA PERSPECTIVA"

### Actividad N<sup>o</sup>: 5

**B(t)**  
Bizkaia with the talent





## ACTIVIDADES PARA PERSONAS ORIENTADORAS

ANEXOS

B(t)  
Bizkaia with the talent

## LOS SEIS SOMBREROS DE PENSAR DE BONO

	<p>El <b>sombrero blanco</b> tiene un punto de vista objetivo, neutro y libre de sesgos. Esta persona se basará en el análisis de los datos, en el contraste de la información sin emitir juicios de valor.</p>
	<p>El <b>sombrero negro</b> representa lo lógico-negativo, muestra la posibilidad de que las cosas salgan mal, de que no funcione o que sucedan cosas no previstas con antelación.</p>
	<p>El <b>sombrero verde</b> prioriza la originalidad, la creatividad, anima a hacer posible lo imposible, a no conformarse y a buscar alternativas.</p>
	<p>El <b>sombrero rojo</b> representa lo emocional. Se mueve por impulsos y expresa lo que le gusta, lo que le apasiona, lo que le inquieta. Se deja llevar por su intuición. Además, también busca las emociones de los demás.</p>
	<p>El <b>sombrero amarillo</b> nos invita a aplicar un enfoque de pensamiento lógico-positivo. Asumirá un rol positivo, viendo oportunidades donde otros ven obstáculos. Animará al grupo a ser realista, pero desde un enfoque constructivo y optimista.</p>
	<p>El <b>sombrero azul</b> transmite tranquilidad, equilibrio y autocontrol. Representa el pensamiento estructurado, el que se centra y nos guía en cada paso, señalando alternativas, proponiendo nuevas estrategias y manteniendo el control.</p>