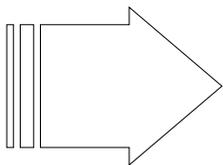




FICHA DE APLICACIÓN DOMICILIARIA
TÍTULO DE LA UNIDAD: "ASUMIMOS UNA CULTURA DE PREVENCIÓN"
TEMA: APLICAMOS LA TÉCNICA SCAMPER

ÁREA: EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	NIVEL: SECUNDARIA	GRADO Y SECCIÓN: 3° A-B-C-D
DOCENTE: DIEGO RIVERA VALENCIA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico/social	Crea propuesta de valor	Selecciona necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo.



APLICAMOS LA TÉCNICA SCAMPER

La semana pasada tratamos el significado de la técnica Scamper y diseñaste dos ejemplos basados en las 2 primeras acciones: "Sustituir" y "Combinar"

Recuerda que la técnica Scamper se basa en un principio: **activar el pensamiento creativo**. Y fue creada por Bob Eberlee siguiendo una lista de verificación verbal de uno de los precursores de la creación de ideas, Alex Osborn, creador del Brainstorming, pero más adelante hablaremos de ellos.

Entonces, El método Scamper se basa en que para generar algo original no tiene por qué ser algo nuevo, sino que se puede desarrollar creatividad a partir de cambios o combinaciones de ideas ya existentes.



RECORDEMOS:

EI SCAMPER. Se refiere a un proceso de innovación y creatividad basado en 7 acciones:

S	Sustituir	Elementos, cosas, procedimientos, lugares, personas, ideas, emociones...
C	Combinar	Temas, conceptos, ideas, emociones...
A	Adaptar	Ideas de otros contextos, tiempos, escuelas, personas...
M	Modificar	Transformar, añadir algo a una idea, producto, servicio...
P	Poner o dar otros usos	Diferentes a las cosas...
E	Eliminar o reducir	Al mínimo conceptos, atributos, partes, elementos...
R	Reorganizar	Posiciones, elementos, cambiar roles asignados, reorganizar procesos, acciones...



EJERCITÁNDONOS CON EL SCAMPER

Actividad: PARTE 02

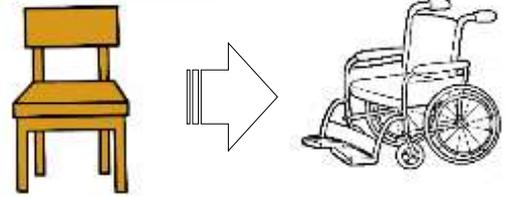
ADAPTAR:

Muchas cosas se han adaptado de la forma que hacen en otros países, en otras partes.

Algunas preguntas que nos podemos hacer son:

- ¿Qué podría imitar para adaptarlo a mi contexto?
- ¿Qué puedo utilizar como inspiración?
- ¿Lo que me está pasando ahora tiene relación con otra cosa?

Ejemplo de Adaptar: Una silla normal para su uso en discapacitados.



*Dibuja la imagen de una cosa, artefacto u objeto existente, que pueda ser **adaptado por otra**, cosa, artefacto u objeto **creado por ti**, y que sea **útil** para la sociedad o **mejore** la calidad de vida de las personas (tómate tu tiempo para dibujar algo creativo):*

MODIFICAR:

Consiste en la modificación, cambio o ampliación de un elemento. Puede estar dirigida a una parte o a todo el elemento.

Algunas preguntas que nos podemos hacer son:

- ¿Puedo agregar algo para mejorar este producto?
- ¿Puedo cambiar el aspecto en su color, textura, tamaño, olor o presentación?
- ¿Puedo incluir características adicionales?

Ejemplo: El cambio de pantallas de móviles basadas en botones a pantallas de móviles touch fue un cambio gigantesco basado en la modificación de la pantalla.



*Dibuja la imagen de una cosa, artefacto u objeto **creado por ti** que sea el resultado de la modificación de otra cosa, artefacto u objeto existente, y que sea **útil** para la sociedad o **mejore** la calidad de vida de las personas (tómate tu tiempo para dibujar algo creativo):*