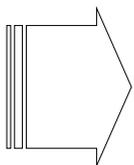




FICHA DE APLICACIÓN DOMICILIARIA
TÍTULO DE LA UNIDAD: "ASUMIMOS UNA CULTURA DE PREVENCIÓN"
TEMA: APLICAMOS LA TÉCNICA SCAMPER

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

Es una técnica para lograr ideas creativas que ayudará a generar nuevas ideas pensando **cómo cambiar lo existente**, genera la fluidez del pensamiento creativo, la flexibilidad de pensamiento, la originalidad, estas habilidades de pensamiento a la vez estimulan a correr riesgos y afianzan su autoconfianza.



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	Reordenar o invertir	Posiciones, elementos, cambiar roles asignados, reorganizar procesos, acciones...



EJERCITÁNDONOS CON EL SCAMPER

Actividad: PARTE 01

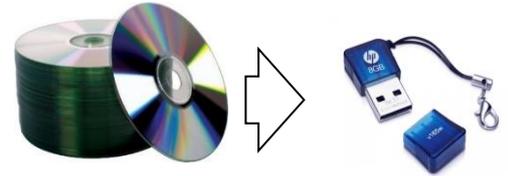
SUSTITUIR:

Los emprendedores, siempre están pensando en sustituir productos o servicios que mejoren la calidad de vida de las personas.

Algunas preguntas que nos podemos hacer son:

- ¿Puedo utilizar otros materiales o ingredientes?
- ¿Qué material funcionaría mejor que el que tengo?
- ¿Y si cambiamos a x persona por y persona?
- ¿Y si utilizo la idea en otro sitio?

Ejemplo: El CD ha sido sustituido por la memoria USB.



*Dibuja la imagen de una cosa, artefacto u objeto existente, que pueda ser **sustituido 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):*

COMBINAR:

Mucho de los elementos que utilizamos comúnmente son combinaciones, ejemplo el radio-reloj.

Algunas preguntas que nos podemos hacer son:

- ¿Puedo combinar estos elementos en uno solo?
- ¿Conectar este producto con otro me permitiría generar dos funciones compatibles en uno?

Ejemplo: el radio-reloj



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