BRAINSTORMING

Señor(a) Docente:

El brainstorming ó lluvia de ideas se puede aplicar para cuando se requiera:

Marcar nuevos objetivos para un negocio.

Identificar nuevos emprendimientos con base en nuevas oportunidades de negocio

Innovar procesos, métodos, productos.

Crear nuevos contenidos para un blog.

Definir un plan de mercadeo.

Mejorar la comunicación con los clientes.

Identificar las causas de un problema.

Buscar soluciones para la resolución de un problema.

Promover la creatividad de un equipo, haciendo que se sientan involucrados en su negocio.

Descubrir talento entre las personas de una organización.

Desbloquear una situación a través de ideas nuevas.

Para nuestro caso lo aplicaremos principalmente en esta etapa de ideación en lo que refiere a identificar las causas de un problema, buscar soluciones para la resolución de un problema, identificar una oportunidad de negocio o incursionar en temas de innovación o desarrollo de productos y o servicios relacionados con los programas de la Articulación con la Media Técnica.

Dado que el objetivo del brainstorming es generar ideas que como tal no tienen ningún valor si no hacen parte de un proceso de ideación, lo que significa que no las podemos evaluar percé. Pero sí podemos observar como educadores cual es el interés del individuo en participar de manera crítica en los procesos, observar cuál es su interés y qué grado de auto estimulación tiene hacia este tema en particular a través de su manifiesto interés.

Nuestro rol es precisamente el estimular su participación, recordemos que interesa todas las ideas que se generen, es más, debemos procurar siempre colocar una meta que requiera un esfuerzo de alcanzar para el periodo de tiempo de 30 minutos, esto hace que haya un esfuerzo y broten las mejores ideas.

FASE PRELIMINAR

La actividad de Brainstorming requiere como parte de su preparación que los aprendices días antes a la sesión entiendan y acepten las reglas de juego para la actividad.

1. Los aprendices escogerán un grupo en un número que designará el docente. Nombrarán un representante del grupo.
2. Los aprendices generarán ideas con base en un tema que el docente presentará el mismo día de la actividad.

LISTA DE CHEQUEO

PREPARACION DE LA SESION

1. El aprendiz acepta las condiciones que el docente le ha transmitido acerca de la actividad de Brainstorming y la conformación de grupo?. ACEPTA, NO ACEPTA
2. El día de la sesión el grupo se encuentra presencial tal y como fue acordado tanto en número como en quienes lo conformarían? PRESENTE, AUSENTE
3. Preguntado si han entendido la dinámica de la actividad. ENTENDIDO, NO ENTENDIDO
4. Evaluar la comodidad del grupo (suficientes sillas y asegurarse que poseen papel y lápiz o bolígrafo para escribir). CUMPLE , NO CUMPLE
5. Preguntado si el grupo ha elegido su representante. CUMPLE, NO CUMPLE

DESARROLLO DE LA SESION

6. Inicia la sesión. Cada participante deberá aportar ideas al grupo. Cada integrante deberá colocar su nombre en la hoja donde consignará sus ideas. Para esto se dispone de 15 minutos. El representante está encargado de escribir y agrupar cada idea a medida que cada integrante las lee, se descartarán las ideas repetidas. Cada integrante entregará al representante el papel donde se consignaron las ideas como evidencia de participación al final de la sesión. Se dispone de 15 minutos para agrupar las ideas. CUMPLE, NO CUMPLE
7. Inicio de la discusión interna. Se dispone de 30 minutos. Se deberán obtener tres ideas las cuales el representante será el encargado de transmitir al pleno de la reunión una vez llegue su turno. Las tres ideas deberán ser sustentadas de acuerdo al orden de prioridad que se le haya asignado a cada idea por consenso entre los participantes. CUMPLE , NO CUMPLE
8. El representante de cada grupo expondrá al pleno el tema que han trabajado los integrantes del grupo y qué ideas son las seleccionadas, hará una breve explicación o alcance de la idea y las razones por las cuales fueron las seleccionadas. CUMPLE, NO CUMPLE
9. Cada grupo del auditorio podrá preguntar acerca de las ideas y el representante o cualquier miembro del grupo expositor podrá responder guardando el orden de asignación de la palabra que el mismo representante otorgue. CUMPLE,NO CUMPLE
10. Observar la capacidad de intervención valorados en forma grupal. CUMPLE, NO CUMPLE

CONCLUSIONES

11. El docente pregunta al auditorio cómo se sintieron durante el proceso. Que recomendaciones harían. CUMPLE, NO CUMPLE
12. El docente explica que el siguiente paso es el de validar las ideas obtenidas para poder contextualizar cada idea en un ambiente real con información real. Esto nos permite observar la viabilidad de la idea. CUMPLE, NO CUMPLE
13. El docente explica que este ejercicio es de carácter pedagógico pero que la idea era que cada grupo propusiera el tema con base en las informaciones que se recogen mediante encuestas y entrevistas y obtuvieran sus propias ideas como respuesta a interrogantes que se planteen. El docente explica que esta actividad se llevara a cabo en el segundo semestre del presente año de 2018. ACEPTA, NO ACEPTA

		LISTA DE CHEQUEO ACTIVIDAD DE BRAINSTORMING																									
		PREPARACION DE LA SESION										DESARROLLO DE LA SESION										CONCLUSIONES					
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13	
Numero	Nombre del Aprendiz	ACEPTA	NO ACEPTA	PRESENTE	AUSENTE	ENTENDIDO	NO ENTENDIDO	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	CUMPLE	NO CUMPLE	ACEPTA	NO ACEPTA
1																											
