

De la molèstia local a la idea del projecte

Dinàmica cronometrada en què cada equip parteix de necessitats reals del seu entorn pròxim, genera idees de negoci amb brainstorming i SCAMPER respectant la separació entre fase divergent i convergent, i selecciona la idea candidata a convertir-se en el seu projecte del curs.

DURADA

60 min · 1 sessió

AGRUPAMENT

equips de projecte (3-4)

UNITAT 2

De la idea a l'oportunitat: creativitat i anàlisi de l'entorn

MATERIALS

- Una cartolina A3 per equip dividida en tres zones: necessitats locals, idees i proposta final
- Retoladors de diversos colors (un reservat per a la fase convergent)
- Una plantilla SCAMPER per equip (els set verbs en columnes)
- Pòsits per al vot puntuat de la posada en comú
- Cronòmetre o rellotge visible per a tota la classe

ENCAIX CURRICULAR · Sabers B1.3.1, B1.3.2, B1.3.3, B1.3.4 · Comp. específiques CE1, CE2 · Comp. clau CPSAA, CE, CCEC, CC

Plantejament

Esta dinàmica és l'arrancada real del projecte del curs. No és un exercici solt: la idea que cada equip seleccione hui és la candidata a convertir-se en el seu projecte de GPE i a alimentar la Fase 1 del quadern. Per això el focus es posa en dos sabers de la Unitat 2 a la vegada: detectar oportunitats **en l'entorn pròxim** i generar idees amb **tècniques de creativitat** aplicades, respectant la regla d'or: primer es generen idees sense jutjar, després es trien.

L'objectiu no és que isca la idea més original del món, sinó que cada equip comprove que, partint d'una necessitat real de la seua localitat i aplicant un mètode, ixen idees viables. Qui entra convençut que “no se'ns ocorre res” acaba amb una idea candidata escrita. Això desmunta en directe la creença que la creativitat és un do.

Objectius didàctics

- Detectar oportunitats a partir de necessitats reals de l'entorn local de l'alumnat.
- Distingir en la pràctica una idea d'una oportunitat (necessitat real, algú que la valore, realitzable).
- Aplicar brainstorming i SCAMPER de manera genuïna per generar idees de negoci.
- Respectar la separació estricta entre fase divergent (generar) i convergent (triar).
- Seleccionar una idea candidata a projecte valorant també el seu impacte en l'entorn.

Passos

- 1. Enquadrament i regles (5 min).** El docent recorda les regles de la fase divergent —quantitat sobre qualitat, prohibit criticar, construir sobre les idees dels altres— i les deixa visibles. Avisa que durant els primers 35 minuts està prohibida la frase “això no funcionaria”.
- 2. Mapa de necessitats locals (10 min).** Sense pensar encara en solucions, cada equip escriu en la zona “necessitats locals” de la seua cartolina **almenys 8 mancances o molèsties reals del seu**

poble, barri o comarca: alguna cosa que falta, alguna cosa que funciona malament, un recurs de la zona infrautilitzat. La consigna: concretes i locals, no genèriques.

3. **De la necessitat a l'oportunitat (7 min).** L'equip tria **les 3 necessitats més compartides** (les que afecten més gent de l'entorn). Per a cadascuna formula en una frase la necessitat que hi ha darrere: "molta gent d'ací necessita...". S'introdueix la distinció idea/oportunitat: ens quedem amb problemes reals de molta gent.
4. **Brainstorming sobre una oportunitat (8 min).** L'equip tria **UNA** de les tres oportunitats i fa pluja d'idees de solucions: el major nombre possible en el temps, sense valorar-ne cap. Meta mínima: **10 idees**. Un membre vigila que ningú critique.
5. **Ronda SCAMPER (12 min).** Sobre la millor línia de solució, l'equip aplica la plantilla SCAMPER per generar variacions noves: què Substituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Posar altres usos, Eliminar, Reordenar? Almenys **una idea nova per cada verb que encaixe** (no es forcen els set a la força).
6. **Fase convergent: triar la idea candidata (10 min).** Amb el retolador reservat, l'equip avalua les seues idees amb quatre criteris: respon a una necessitat real?, algú la valoraria?, és realitzable amb els nostres recursos?, quin impacte tindria en l'entorn (externalitats)? Marca **la idea candidata a projecte** i l'escriu en la zona "proposta final".
7. **Posada en comú i vot (8 min).** Cada equip presenta en 60 segons la seua idea candidata: de quina necessitat local va partir, a què respon i en què consistix. Després de les presentacions, cada alumne repartix els seus pòsits (vot puntuat) entre les propostes que no siguen la seua. Tancament del docent: d'on van eixir les millors idees, de la primera ocurrència o del mètode?

Variants i extensions

- **Variant exprés (35 min):** fer només els passos 2, 3, 4 i 6, sense SCAMPER ni vot.
- **Connexió amb la Fase 1 del quadern:** la idea candidata seleccionada es trasllada directament a la Fase 1, on es validarà i se li faran el PESTEL i el DAFO de l'entorn.
- **Variant amb restricció creativa:** imposar una limitació a l'atzar a cada equip ("ha d'usar un producte local", "pressupost inicial baix", "pensat per a persones majors"). Les restriccions solen disparar la creativitat.
- **Diari de necessitats:** durant una setmana, cada alumne anota les necessitats que detecta en el seu entorn i porta les tres millors oportunitats a classe.

Criteris d'avaluació

CRITERI	DESCRIPCIÓ	PES
Detecció de necessitats locals	Les necessitats triades són reals, concretes i pròpies de l'entorn	25 %
Quantitat d'idees generades	L'equip aconsegueix el mínim en brainstorming i aplica SCAMPER de manera genuïna	20 %
Disciplina de fases	Durant la fase divergent no hi ha hagut crítiques a les idees	20 %
Qualitat de la idea candidata	Respon a una necessitat real, és valorable, plausible i amb impacte positiu	25 %
Presentació en 60 segons	El missatge cap en el temps i explica necessitat, oportunitat i solució	10 %

Notes per al docent

- **El pas 2 és el més decisiu.** Si les necessitats són genèriques (“que hi haja més treball”), les idees seran fluïxes. Insistir en allò concret i local: “no hi ha cap lloc per reparar bicis al poble”.
- **No saltar-se la separació de fases.** Si durant el brainstorming algú comença a avaluar, parar i recordar la regla en veu alta. Vore com una crítica frena el grup és la lliçó central de la sessió.
- **Recordar les externalitats en el pas 6.** El criteri d'impacte no és decoratiu: una idea que crea desigualtat sense necessitat és una mala oportunitat, per rendible que parega. És l'enfocament d'emprenedoria sostenible del curs.
- **Esta idea no és definitiva.** Convé aclarir que la idea candidata es podrà afinar o canviar en la Fase 1; l'objectiu de hui és eixir amb una proposta sòlida sobre la qual començar a treballar.

Material obert de profedeeconomia.es · Llicència Creative Commons BY-NC-SA · Currículum LOMLOE