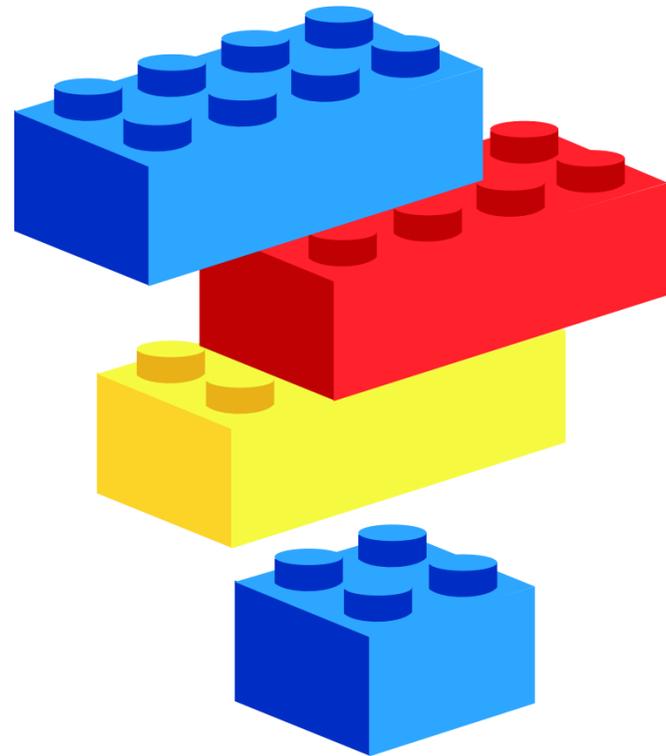
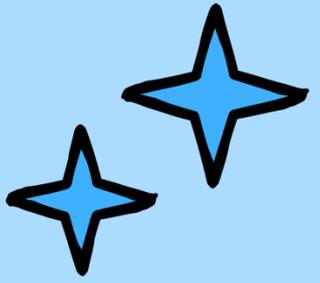
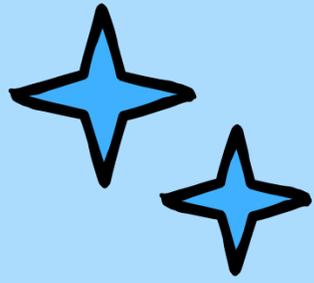


RRHH PLAY



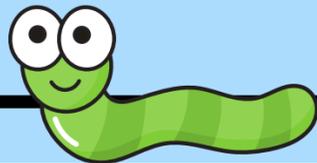


OBJETIVOS DE HOY

PRESENTAR LA METODOLOGÍA LSP

ENSEÑAR UNA HERRAMIENTA ÚTIL

DESPERTAR GUSANILLOS



ABRIR ESPACIOS PARA LA COLABORACIÓN

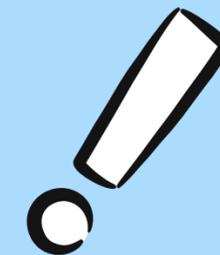
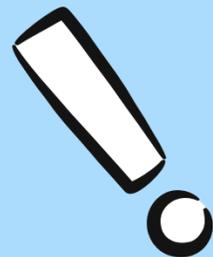
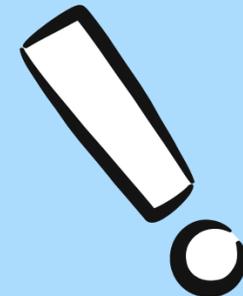
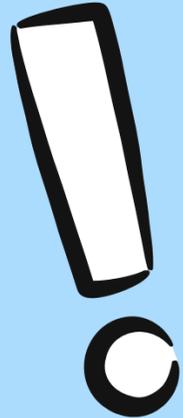
QUITARLE HIERRO A LAS SA

CREAR SINERGIAS INTERCENTROS



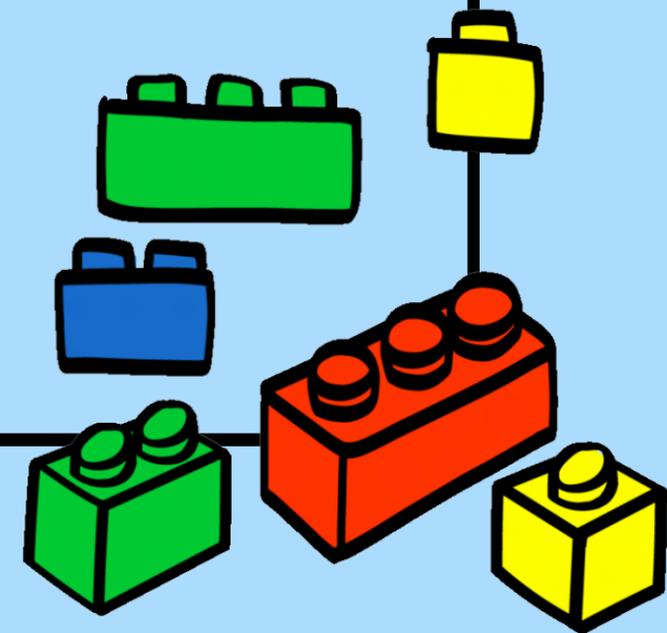
¿QUÉ ES LSP?

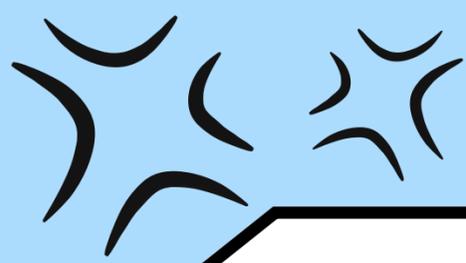
Metodología ágil que facilita la reflexión, la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas



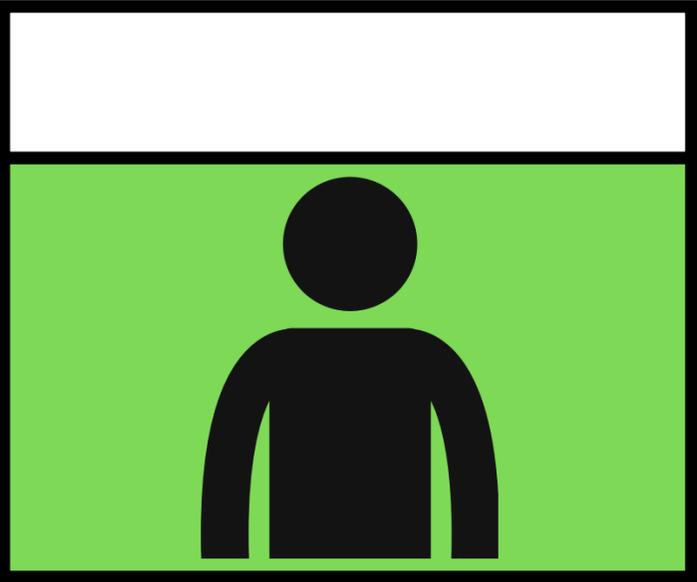
¿EN QUÉ CONSISTE?

Se propondrán diferentes retos para que el alumnado construya modelos individuales usando bloques de construcción que den soluciones a los mismos. Cada alumno expondrá su modelo compartiéndolo con los demás y respondiendo a las preguntas que se le formulen





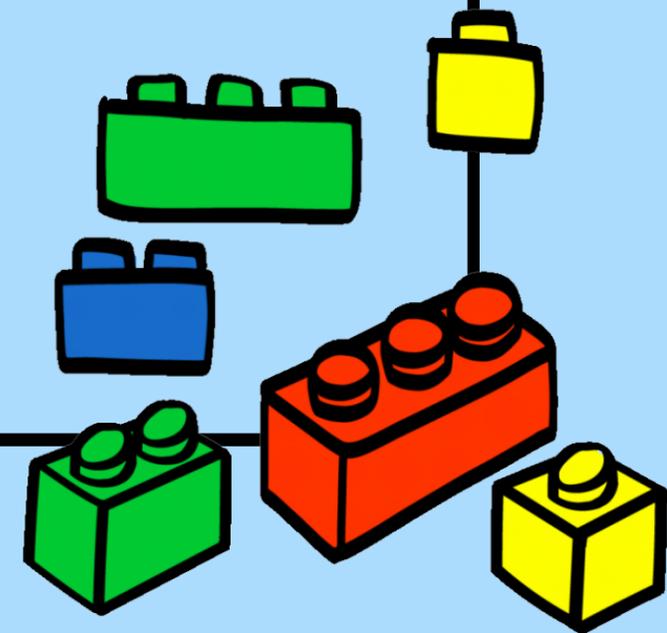
MODELOS INDIVIDUALES

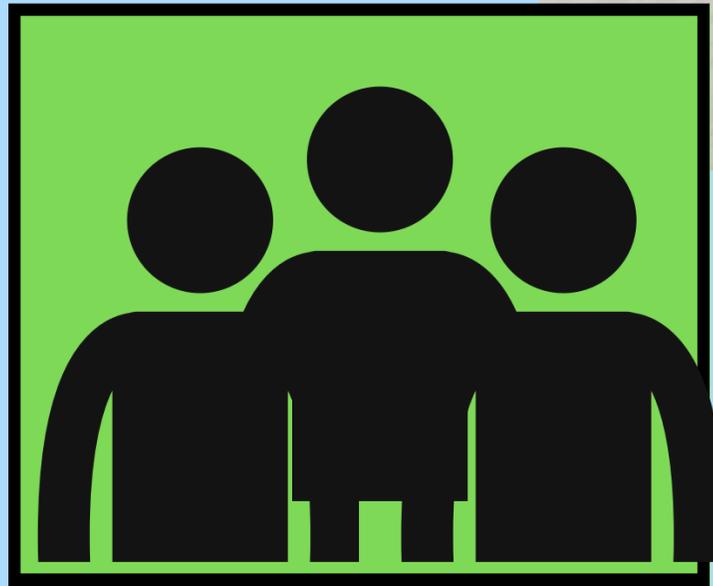
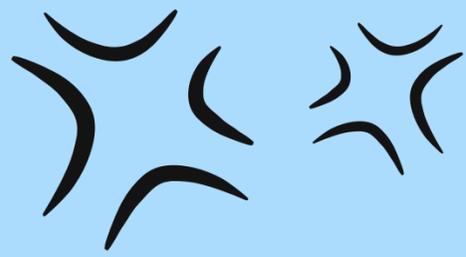


¿CÓMO CONTINUAMOS?

Una vez presentados los modelos individuales se les proponen modelos colectivos para que tomen decisiones en equipo.

Los modelos colectivos se pueden ir añadiendo unos a otros y conseguir un modelo final donde todo el alumnado haya participado.





MODELOS COLECTIVOS



¿EN QUÉ LO PODEMOS EMPLEAR?

La metodología se puede aplicar a un gran número de Situaciones de aprendizaje que permitan alcanzar competencias específicas de nuestras materias



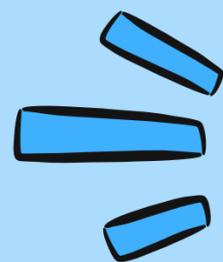
Recursos Humanos: selección de personal, liderazgo, técnicas de negociación

Marketing

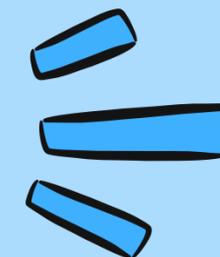
Comunicación

Organización de empresas y resolución de conflictos

Análisis DAFO



S.A. RRHH PLAY

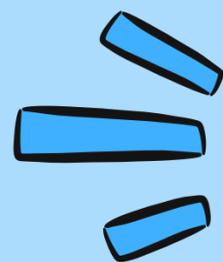


SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Conjunto de actividades desarrolladas en el aula para lograr que el alumnado alcance las competencias específicas en un contexto determinado

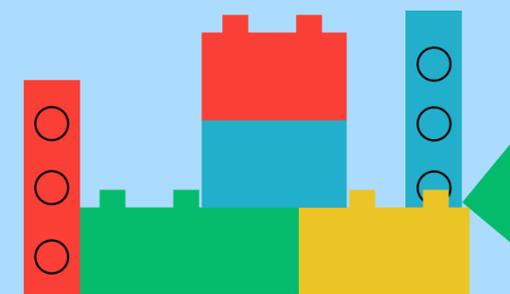
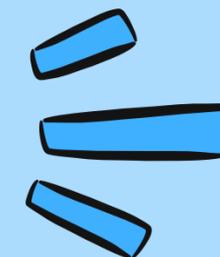
1. IDENTIFICACIÓN

TÍTULO	RRHHPLAY
ASIGNATURA	Empresay Modelos de Negocio
CURSO	Segundo de Bachillerato
TEMPORALIZACIÓN	Dos sesiones de 55 minutos
RECURSOS	Bloques de construcción, rollo de papel continuo, bolígrafos o rotuladores, taco de post it.





S.A. RRHH PLAY



2. JUSTIFICACIÓN

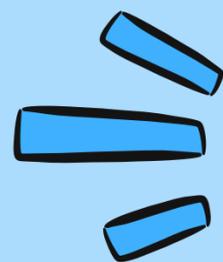
Los procesos de comunicación interna, la planificación, la identificación y el desarrollo del liderazgo en los trabajadores y la toma de decisiones dentro de la empresa son competencias que comparten la dirección y el área de Recursos Humanos de las mismas. Procesos internos de los que depende en muchos casos el éxito de las organizaciones cuya importancia debe reconocer el alumnado de esta materia.

La inclusión de metodologías ágiles en el proceso de enseñanza - aprendizaje es una realidad que ayuda al logro de las competencias de manera práctica y divertida situando al alumnado como sujeto activo de su propio aprendizaje.

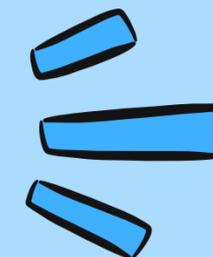
La metodología Lego Serious Play es una técnica que facilita la reflexión, la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas utilizando bloques de construcción a través de modelos conceptuales, individuales y colectivos, y la reflexión de los usuarios sobre el proceso.

Uniremos los saberes básicos relacionados con el área de RRHH de una empresa y el uso de la metodología anterior para que, mediante el desarrollo de tres dinámicas específicas, el alumnado consiga alcanzar el nivel de competencias deseado.





S.A. RRHH PLAY



3. DESCRIPCIÓN

Todas las situaciones de aprendizaje que vamos a proponer en el aula van a seguir la misma estructura principal:

Primero, se invertirán 15 minutos en introducir los saberes básicos relacionados con las dinámicas para que el alumnado tenga una base teórica sobre

la que desarrollarlas y pueda reflexionar durante este desarrollo. Tras esto, se propondrán tres dinámicas diferentes utilizando los bloques de construcción, y por último se reflexionará sobre lo sucedido para fijar lo aprendido y poner soluciones a las desviaciones observadas en la consecución de los objetivos.

Primera dinámica: "La torre de la concordia"

Dividimos el grupo en equipos de máximo 10 integrantes y les indicamos que su objetivo es construir una torre de bloques en equipo. Además, repartimos las tarjetas de roles con una misión secreta para cada uno de los integrantes, que tienen que intentar cumplir sin que los demás descubran cuál es, durante la construcción. La duración de esta fase es de 15 minutos, tras esto, se realizará una reflexión de 10 minutos sobre todo lo sucedido. ¿Han conseguido su objetivo? ¿Han reconocido quién tenía el rol de líder? ¿Qué propuestas de mejora tienen para solucionar las desviaciones de los objetivos marcados?

S.A. RRHH PLAY

Segunda dinámica: "Comunicando comunicando"

Dividimos el grupo en equipos de 6 integrantes máximo a los que se les entrega una bolsa de bloques preparada. Entre todos eligen a un responsable de comunicación que será el encargado de desplazarse a un lugar apartado donde el profesor habrá construido una figura con bloques. El responsable de cada equipo deberá, sin construir, comunicar a sus compañeros cómo es la figura para que intenten imitarla lo máximo posible. Los primeros cinco minutos ningún integrante del equipo podrá preguntar nada, sólo construir, dificultando el feed back en la comunicación, y los siguientes cinco minutos sí podrán hacerlo, viendo la diferencia del resultado en el proceso. Al final se invertirán 5 minutos en hacer una reflexión, como hemos indicado anteriormente.

Tercera dinámica: "El arte de negociar"

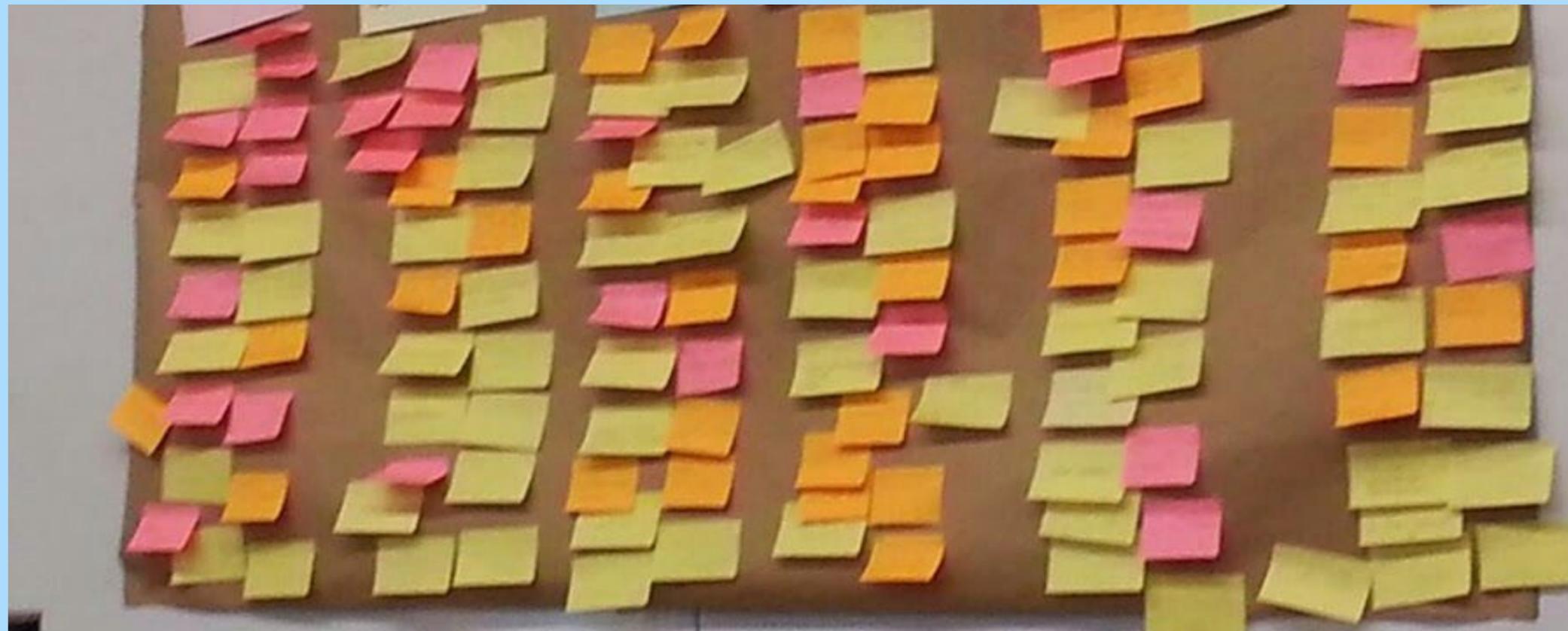
Dividimos el grupo en equipos de 5 integrantes máximo a los que se les entrega 16 bloques, cuatro bloques de cuatro colores distintos. La dinámica se realizará con la interacción de tres equipos, A, B y C, y se desarrollarán simultáneamente tantas dinámicas como sea necesario. A los equipos se les entregarán las tarjetas con las misiones de la negociación, y se llevará a cabo. Todas las misiones se pueden cumplir y son complementarias. Al acabar esta primera negociación, se repartirán de nuevo las tarjetas, introduciendo esta vez una misión imposible para uno de los equipos. Al finalizar la dinámica se invertirán 5 minutos para reflexionar sobre lo ocurrido incidiendo en la necesidad de llegar a acuerdos "win-win" y de la fijación del M.A.Q.A.N. para la consecución del proceso.

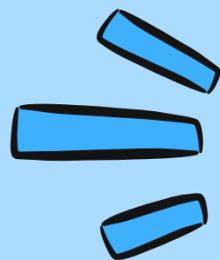


S.A. RRHH PLAY

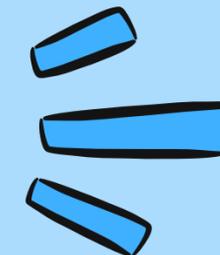
4. PRODUCTO FINAL

Se realizará un Metaplan con las propuestas de mejora y los aprendizajes reflejados en post it por los participantes que se materializará en un panel de papel continuo expuesto en clase. La SA concluirá con una última reflexión sobre el panel creado por todo el alumnado.



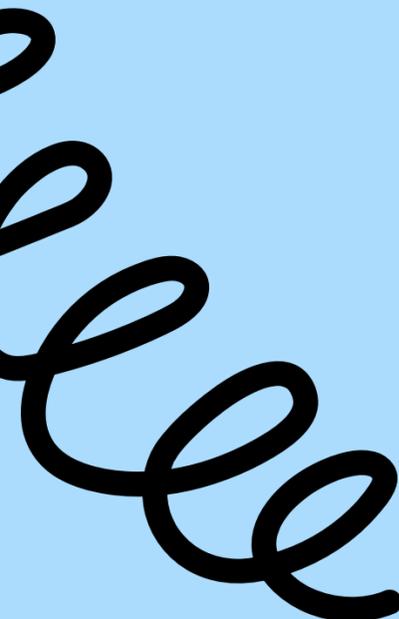


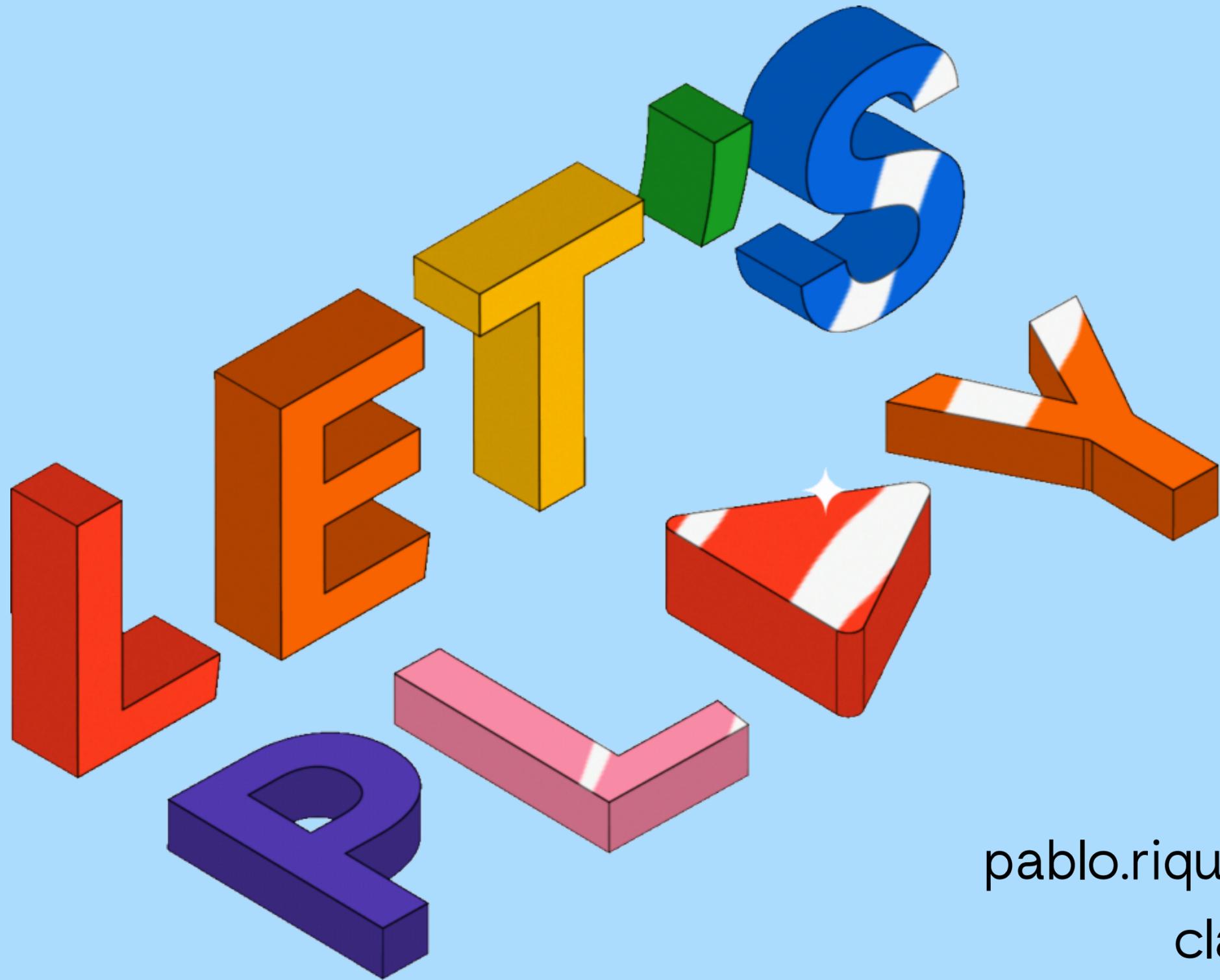
S.A. RRHH PLAY



COMPETENCIAS BÁSICAS	DESCRIPTORES
<ul style="list-style-type: none"> • COMPETENCIA CIUDADANA • COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA • COMPETENCIA EMPRENDEDORA • COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER 	CCL1, CCL3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC1, CE2, CE3

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>3: Reconocer y comprender modelos de negocio actuales comparándolos con otros modelos tradicionales y aplicando estrategias y herramientas que faciliten el diseño creativo para proponer modelos de negocio que aporten valor, permitan satisfacer necesidades y contribuir al bienestar económico y social.</p> <p>4: Valorar y seleccionar estrategias comunicativas de aplicación al mundo empresarial, utilizando nuevas fórmulas y obteniendo la información que se genera tanto en el ámbito interno como externo de la empresa, para gestionar eficazmente la información necesaria en el proceso de toma de decisiones y su correcta trasmisión.</p>	<p>3.2. Analizar las características organizativas y funcionales de la empresa, analizando a partir de ellas, las decisiones de planificación, gestión y optimización de actividades, recursos y asociaciones clave del modelo de negocio.</p> <p>4.1. Gestionar eficazmente la información y facilitar el proceso de toma de decisiones a partir de la información obtenida tanto en el ámbito interno como externo de la empresa y aplicando estrategias y nuevas fórmulas comunicativas</p> <p>4.2. Seleccionar estrategias de comunicación aplicadas al mundo empresarial, utilizando nuevas fórmulas comunicativas que faciliten la gestión eficaz de la información y la trasmisión de la misma a otros.</p>	<p>B. El modelo de negocio y de gestión. La gestión de los recursos humanos. Formación y funcionamiento de equipos ágiles. Habilidades que demanda el mercado de trabajo. La contratación y las relaciones laborales de la empresa. Las políticas de igualdad y de inclusión en las empresas.</p> <p>C. Herramientas para innovar en modelos de negocio y de gestión. La creatividad aplicada al diseño de modelo de negocio y de gestión. El proceso de creatividad: divergencia y convergencia. Dinámicas de generación de nuevas ideas de modelos de negocio. Las herramientas de organización de ideas: Pensamiento Visual o Visual Thinking. Capacidad de síntesis. Ideación. Comunicación. Otras herramientas para innovar en modelos de negocio y de gestión.</p> <p>D. Estrategia empresarial y métodos de análisis de la realidad empresarial: estudio de casos y simulación. La toma de decisiones. Estrategias. Simulación en hoja de cálculo. Redacción de un plan de negocios básico.</p>





@priqgonz

pablo.riquelme@cesamaniego.com

classroom 6c77vsf