

## TALLER DE METODOLOGÍA

### LEGO SERIOUS PLAY (NÚCLEO) APLICADO A LOS ODS 2030

Disertantes: Dra. Andrea VILLAGRA y Mg. Daniel PANDOLFI

#### Taller de LEGO® Serious Play®.

LEGO se fundó en 1932 en Dinamarca, y desde entonces ha evolucionado su producto, pasando de los bloques de madera a los de plástico interconectables, y creando diferentes líneas para distintos públicos y temáticas.

LEGO® SERIOUS PLAY® es una metodología para el desarrollo y la transformación organizacional, basada en el uso de las piezas de LEGO, que desarrolla competencias de innovación y comunicación. Con LEGO SERIOUS PLAY, los participantes construyen modelos tridimensionales que representan sus ideas, desafíos, visiones o identidades, y los comparten con el resto del grupo. Esto facilita el diálogo, la reflexión, la colaboración y la creatividad, y permite generar soluciones originales y consensuadas.

#### OBJETIVOS

Desarrollar competencias básicas para el desarrollo de talento humano aplicando técnicas de Lego Serious Play Las competencias para desarrollar en los encuentros son:

- Conocimiento: - Es el saber sobre conocimientos de la metodología Lego Serious Play para el desarrollo de servicios productos o experiencias.
- Habilidad. - Es la aplicación del conocimiento sobre técnicas, herramientas, prácticas principios y valores de Lego Serious Play donde crear, es innovar.
- Evaluación Crítica. - Se trata de saber analizar la situación y el contexto, es tener el análisis crítico, juzgar los hechos, establecer un equilibrio y definir prioridades. Actitud. - Se trata de saber hacer que ocurran las cosas.
- Actitud positiva y emprendedora, permite alcanzar y superar metas

#### DESTINATARIOS:

Estudiantes becarios, ayudantes, estudiantes integrantes de proyectos.

Equipos de Investigación y de Extensión,

NODOCENTES, graduados y comunidad en general

#### DÍA LUGAR Y HORARIOS:

Fecha de inicio	19/04/2024	Fecha de fin	19/04/2024
-----------------	------------	--------------	------------

Lugar: Sala de consejo 2 piso

## TALLER DE METODOLOGÍA

### LEGO SERIOUS PLAY (NÚCLEO) APLICADO A LOS ODS 2030

Disertantes: Dra. Andrea VILLAGRA y Mg. Daniel PANDOLFI

#### CONTENIDOS:

**LEGO SERIOUS PLAY** se puede aplicar en diferentes áreas y contextos, como la estrategia, el liderazgo, el trabajo en equipo, la cultura, el cambio o la gestión de conflictos y se aplican diferentes técnicas y dinámicas.

En **LSP NUCLEO** se activarán con los ladrillos LEGO y distintas dinámicas y técnicas para crear conceptos, prototipos y productos:

1. **Agile Lean UX** es un proceso de diseño centrado en el usuario que adopta las metodologías ágiles para reducir los residuos y crear productos centrados en los usuarios. La metodología ágil divide un proyecto en ciclos cortos y rápidos para hacer las cosas rápidamente, con pruebas y mejoras continuas en el camino. El Lean UX se basa en principios de colaboración, eliminación de residuos, búsqueda de soluciones, facilidad y rapidez, y permiso para fallar. El Lean UX se diferencia del UX tradicional en que no se enfoca en hacerlo bien desde el principio, sino en construir un producto mínimo viable (MVP)
2. **Uso de Metáforas:** La técnica de uso de metáforas es una forma de comunicar ideas complejas o abstractas a través de una comparación con otra cosa más familiar o concreta. Las metáforas pueden ayudar a transmitir un mensaje de manera más clara, creativa y persuasiva, ya que apelan a la imaginación, la emoción y la memoria del receptor. Las metáforas también pueden facilitar el aprendizaje, la comprensión y el cambio, al permitir al receptor explorar y descubrir nuevas perspectivas y significados.
3. **Narración de Historias (Storytelling):** Storytelling es una forma de comunicar ideas complejas o abstractas a través de una comparación con otra cosa más familiar o concreta. Las storytelling pueden ayudar a transmitir un mensaje de manera más clara, creativa y persuasiva, ya que apelan a la imaginación, la emoción y la memoria del receptor. Las storytelling también pueden facilitar el aprendizaje, la comprensión y el cambio, al permitir al receptor explorar y descubrir nuevas perspectivas y significados.
4. **Constructivismo (Piaget) y construccionismo (Papert):** El Constructivismo es una teoría que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los individuos construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el medio ambiente y la reflexión sobre sus propias experiencias. El Construccionismo es una teoría que amplía el constructivismo y afirma que el aprendizaje es más efectivo cuando los individuos crean un producto tangible o intangible que refleje su comprensión del tema.
5. **Neurociencia (Louis Leakey):** La neurociencia y el aprendizaje a través del juego: Este reporte técnico resume la evidencia actual sobre el papel y la importancia del aprendizaje a través del juego, desde el punto de vista de la neurociencia. Te explica cómo las experiencias

### TALLER DE METODOLOGÍA

#### LEGO SERIOUS PLAY (NÚCLEO) APLICADO A LOS ODS 2030

Disertantes: Dra. Andrea VILLAGRA y Mg. Daniel PANDOLFI de juego pueden apoyar los procesos de aprendizaje, basándose en cinco características: alegre, significativo, con involucramiento activo, iterativo y socialmente interactivo.:

**6. Flow – Flujo (Mihaly Csikszentmihalyi):** El flow o flujo fue propuesto por el psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi, quien lo considera como una de las claves de la felicidad y la creatividad. Según Csikszentmihalyi, el flow o flujo se produce cuando hay un equilibrio entre el nivel de habilidad y el nivel de desafío de la actividad que realizamos.

**7. Representación 3D y el Pensamiento Visual:** La representación 3D es el proceso de crear imágenes tridimensionales a partir de modelos digitales o físicos, usando técnicas de computación gráfica, fotografía, escaneo o impresión. La representación 3D tiene muchas aplicaciones en diversos campos, como la arquitectura, el diseño, la ingeniería, el arte, el cine, los videojuegos, la educación, la medicina y la publicidad. La representación 3D tiene la ventaja de crear imágenes realistas, detalladas y dinámicas que simulan la realidad y captan la atención del espectador.

**8. Representación 3D y el Pensamiento Visual:** La representación 3D es el proceso de crear imágenes tridimensionales a partir de modelos digitales o físicos, usando técnicas de computación gráfica, fotografía, escaneo o impresión. La representación 3D tiene muchas aplicaciones en diversos campos, como la arquitectura, el diseño, la ingeniería, el arte, el cine, los videojuegos, la educación, la medicina y la publicidad. La representación 3D tiene la ventaja de crear imágenes realistas, detalladas y dinámicas que simulan la realidad y captan la atención del espectador. Los principios guías simples son reglas o criterios que orientan la acción y la decisión en los sistemas complejos. Los principios guías simples no son recetas o soluciones fijas, sino que son flexibles, contextuales y experimentales. Los principios guías simples permiten a los agentes de los sistemas complejos actuar de manera coherente, eficiente y creativa, sin necesidad de un control centralizado o una planificación detallada.

**9. La Hoguera del Tercer Tiempo:** Es un encuentro de celebraciones, compartir historias y premiar y divertirse.

#### **BIBLIOGRAFÍA:**

Serious Work Como Facilitar Reuniones And Talleres Con El Metodo Lego(r) Serious Play(r), De Sean Blair. Editorial Promeet  
Design Thinking Manuel Serrano Ortega y Pilar Blazquez Ceballos 2016 editorial Alfaomega Agile, una guía esencial sobre la gestión de proyectos  
Agile, el proceso Kanban y Lean Thinking + una guía de Scrum. James Edge.2020  
GameStorming D Gray, S Brown, J. Macanuo. 2016 editorial Grupo Planeta  
Seis Sombreros para pensar Edel Bono, 2003 editorial Granica  
Managing for Happiness: Games, Tools, and Practices to Motivate any Teams, Jurgen Appelo, Willey Edition.

## TALLER DE METODOLOGÍA

### LEGO SERIOUS PLAY (NÚCLEO) APLICADO A LOS ODS 2030

Disertantes: Dra. Andrea VILLAGRA y Mg. Daniel PANDOLFI

#### **METODOLOGÍA:**

Modalidad: Presencial / Virtual

#### **CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN:**

Las actividades prácticas serán evaluadas durante la ejecución presencial del taller.

#### **CONDICIONES DE INSCRIPCIÓN:**

Sin requisitos

#### **ARANCELES:**

Categoría	Arancel
Alumno/as becarios, ayudantes y voluntarios de grupos proyectos UNPA	Sin Aranceles
Alumno/as UNPA	\$ 500
Docentes UNPA	\$ 2.000
NoDocentes UNPA	\$ 2.000
Graduados/as UNPA y estudiantes no Universitarios	\$ 2.500
Externos/as	\$ 3.000

#### **FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN:**

<https://forms.gle/PRoshi8hvhHksMnU7>

#### **CONSULTAS O MÁS INFORMACIÓN:**

sec\_extension@uaco.unpa.edu.ar

[sec.extension.uaco@gmail.com](mailto:sec.extension.uaco@gmail.com)