

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “LIGHTNING DECISION JAM”

ACTIVIDAD 2 / Aprendizaje basado en proyectos

Contenido	Habilidades	Competencias
Aprendizaje basado en proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - control del tiempo, - planificación - articulación del planteamiento del problema 	<ul style="list-style-type: none"> - trabajo en equipo - aprendizaje cooperativo - gestión del tiempo - toma de decisiones - resolución de problemas

“LIGHTNING DECISION JAM”	
Descripción general	<p>El problema con cualquier cosa que requiera pensamiento creativo es que es fácil perderse, perder la concentración y caer en la trampa de tener discusiones inútiles, abiertas y sin estructura. Esta es la solución más eficaz que he encontrado: Sustituir todas las discusiones abiertas y no estructuradas por un proceso transparente.</p> <p>Para qué utilizar este ejercicio: Cualquier cosa que requiera que un grupo de personas tome decisiones, resuelva problemas o discuta desafíos. Siempre es bueno enmarcar una sesión de LDJ con un tema amplio.</p>
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Post-it rectangulares - Post-it cuadrados (2 colores diferentes, a mí me gustan el rosa y el azul) - Puntos de votación, 2 colores diferentes - Sharpies, rotuladores, o algo similar - Temporizador que muestre claramente el tiempo restante - Una buena lista de reproducción de música de concentración
Duración	aprox. 1 h



Viabilidad	La actividad es posible de realizar en grupo, preferiblemente en clase.
-------------------	---

Actividad

0. **Elija un moderador**

Un elemento que se pasa por alto, pero que es extremadamente importante, es la elección de un moderador y un guardián del tiempo. El primer trabajo de esta persona es evitar que la discusión se desborde y controlar el tiempo. La participación en el proceso está permitida, pero es secundaria respecto a su función de moderar el debate y asegurarse de que el tiempo se reparte entre todos los participantes.

1. **Comienza con los problemas - 7 minutos**

Sin discusión previa, todos los miembros del equipo dedican 7 minutos a escribir sobre todos los retos, molestias, errores o preocupaciones que han ocurrido durante la semana (o desde que empezaron a trabajar en su proyecto). Cada problema debe anotarse en un post-it separado.

2. **Presenta problemas - 4 minutos por persona**

El moderador selecciona ahora a una persona a la vez para que se ponga de pie y explique rápidamente cada problema mientras lo pega en una pared/carta giratoria/pizarra blanca/hoja más grande. Nadie más del equipo puede hablar en este momento. El moderador no debe permitir más de 4 minutos por persona. El objetivo es presentar sólo los problemas.

3. **Selecciona problemas para resolver - 6 minutos**

El moderador le da a cada participante 2 puntos de votación. Utilizando estos puntos, todos deben votar los retos que consideran más pertinentes de resolver. Esto ocurre, de nuevo, sin discusión.

Puedes votar en tus propios post-its y puedes poner tus dos votos en un solo desafío si te sientes lo suficientemente convencido al respecto. Una vez transcurridos los 6 minutos, el moderador toma rápidamente los problemas votados y los ordena por prioridad. La prioridad se determina por el número de votos que recibe cada problema.

El resto de los problemas que no fueron votados no se descartan, sino simplemente se dejan de lado por ahora.

4. **Reformular los problemas como desafíos estandarizados - 6 minutos**



Ahora, centrándose únicamente en los problemas votados y priorizados, el moderador reescribirá cada uno de ellos como un reto estandarizado, empezando por las palabras "*Cómo podríamos*". Esto ayudará a crear una serie de soluciones. Por eso, será un poco más amplio al principio.

Ejemplo:

"No tengo ni idea de lo que está pasando en el proyecto X", se convierte en

"¿Cómo podemos hacer para que sepas lo que está pasando en el proyecto X?"

Reformular el post-it en formato "*Cómo podríamos*" nos permite hacerlo solucionable y normalizar la forma de redactar los retos.

El moderador debe reescribir todos los problemas lo más rápidamente posible, asegurándose de que siguen siendo prioritarios antes de seguir adelante.

5. Soluciones de producción - 7 minutos

Ahora se utilizará el problema más votado para producir soluciones. Si hay dos problemas más votados, o tres, empieza por el de la izquierda primero. No te preocupes por ello y no lo discutas.

Cada miembro del equipo dispone de 7 minutos para escribir el mayor número posible de formas de abordar el reto, sin ninguna discusión. El moderador tiene que decir a los miembros del equipo que apunten a la cantidad sobre la calidad. Más tarde podemos elaborar. Por esta razón, eliminar el debate aquí es crucial y garantiza una variedad de soluciones.

Las soluciones no tienen que estar escritas de ninguna manera en particular, pero deben ser comprensibles para las personas que las lean. No hay presentación individual de soluciones, ya que esto crea un sesgo hacia los mejores presentadores.

Una vez transcurridos los 7 minutos, todo el mundo pega sus ideas en la superficie (pared, pizarra, etc.) lo más rápido posible; esto sólo debería requerir 1 minuto.

6. Votación de las soluciones - 10 minutos

Siguiendo con el mismo problema, el moderador da ahora 6 puntos a cada miembro del equipo para que vote por las soluciones que cree que resolverían mejor el "*Cómo podríamos*".

7. Priorizar soluciones - 30 segundos

El equipo dispone ahora de 30 segundos para hacer una lista de soluciones prioritarias: ignora todo lo que tenga menos de dos votos.



8. Decidir qué ejecutar - 10 minutos

Está claro que algunas soluciones son más populares para probar que otras, pero es importante saber cuánto esfuerzo se requiere para ejecutar cada una de las soluciones - por lo que aquí utilizamos una simple escala de Esfuerzo/Impacto (escala E/I) para determinar qué soluciones deben probarse lo antes posible, y cuáles deben añadirse a una lista de tareas pendientes.

El moderador debe ser muy proactivo en este paso, ya que es el único que tiene los medios para abrir una discusión. El moderador añadirá ahora cada solución a la escala de esfuerzo/impacto.

El esfuerzo, en este caso, es lo que nosotros, como equipo, pensamos que va a costar aplicar una solución. El impacto es el grado en que creemos que resolvería nuestro problema.

El moderador tiene que hacer lo siguiente: Tomar la solución más votada, situarla sobre el centro de la escala E/I y preguntar "más alto o más bajo", para determinar el impacto de la solución. Una vez determinado el impacto, el moderador utiliza un proceso similar para el esfuerzo: "Más lejos o más cerca", moviendo la solución a la derecha o a la izquierda. Por lo general, aquí se producen algunas pequeñas discusiones, por lo que el moderador tiene que ser diligente para encontrar un consenso y detener cualquier conversación que se extienda más allá de 20-30 segundos.

Repite este proceso para el resto de las soluciones votadas.

Una vez hecho esto, los alumnos tendrán una visión más clara del impacto y el esfuerzo que requiere cada solución. El moderador debe marcar rápidamente todos los post-its colocados en el punto óptimo con una designación de contraste para que podamos identificarlos más tarde.

9. Convertir las soluciones en tareas realizables - 5 minutos

El moderador retira ahora las soluciones del "punto óptimo" de la escala E/I y pide a la persona que ha escrito la solución que explique los pasos procesables para ponerla en práctica. Dependiendo del tamaño y el tiempo del proyecto, "procesable" puede significar 1-2 horas, días o semanas. Una buena regla general es reducir ese número a la mitad y considerar la solución como un experimento (el grado en que esto es posible, naturalmente, depende de la propia solución).

Consejos/sugerencias para la actividad

Si quieres saber más sobre la actividad y cómo aplicarla en línea, consulta el siguiente vídeo: [Cómo realizar un taller remoto Lightning Decision Jam](#)