

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¡Es la hora de SCAMPER!

Actividad 3 / Aplicación de técnicas de creatividad

Descripción general y material

¡Es la hora de SCAMPER!	
Competencias prácticas	<ul style="list-style-type: none"> -● <u>U</u>so de SCAMPER -● <u>L</u>luvia de ideas -● <u>P</u>ensar fuera de la caja -● <u>C</u>olaboración con otros -● <u>P</u>resentación de conceptos
Descripción general de la actividad	<p><i>Esta actividad se centra en el uso de la técnica SCAMPER para orientar las ideas de los alumnos hacia la innovación. Los participantes, en grupos, tendrán que seleccionar un producto o servicio existente y realizar una lluvia de ideas sobre las formas de mejorarlo y/o conseguir un valor añadido para los usuarios en cada caso.</i></p> <p><i>A continuación, los grupos presentarán sus soluciones a sus compañeros y recibirán sus comentarios. Por último, el formador, junto con los alumnos, deberá dedicar un tiempo a reflexionar sobre el ejercicio y evaluar las conclusiones principales.</i></p>
Material	<i>Hojas, bolígrafo/lápiz, rotuladores, post-its, pizarra blanca</i>
Duración	<p><i>Breve explicación del modelo: 10'</i></p> <p><i>Formación de los grupos y selección del producto/servicio</i></p> <p><i>Lluvia de ideas de los grupos: 30'</i></p> <p><i>Presentaciones de los grupos y retroalimentación: 10' por grupo</i></p> <p><i>Reflexión en clase: 10'</i></p> <p><i>Duración total: Hasta 1,5 h aprox., dependiendo del número de grupos</i></p>
Formas de realizar la actividad	<p><i>Presencial: en grupos de 3 a 5 personas, dependiendo del número total de participantes</i></p> <p><i>En línea: a través de una plataforma de reuniones en línea, utilizando salas de reunión para formar grupos y el uso de una pizarra en línea, por ejemplo Miro.</i></p>



Actividad

Explica brevemente a los participantes la herramienta de aprendizaje creativo SCAMPER: por qué utilizarla, sus características como herramienta, etc. (puedes consultar el Tema 2 del Módulo 5). Asegúrate de que todos los participantes entienden el significado del acrónimo SCAMPER mientras están haciendo la actividad, así como se muestra a continuación. Si la actividad se realiza en persona, puedes imprimir las hojas con las explicaciones y las preguntas modelo o mostrar esos elementos a través de un proyector. Si la actividad se realiza en línea, puedes enviar los archivos electrónicos correspondientes que cada equipo puede utilizar en la fase de lluvia de ideas. Divide a los participantes en grupos de 3 a 5 personas y explícales que su tarea consiste en seleccionar conjuntamente un producto/servicio/problema existente y realizar una lluvia de ideas sobre cómo mejorarlo y/o conseguir un valor añadido para sus usuarios. Explica a los participantes lo que significa SCAMPER y comenta las posibles preguntas sobre cada letra para aclarar la idea:

Sustituir

- o ¿Qué materiales o recursos puedes sustituir o intercambiar para mejorar el producto/servicio?
- o ¿Qué otro producto o proceso podrías utilizar?
- o ¿Qué normas podrías sustituir?
- o ¿Se puede utilizar este producto en otro contexto o como sustituto de otra cosa?
- o ¿Qué pasaría si cambiaras tus sentimientos o actitud hacia este producto/servicio?

Combinar

- o ¿Qué pasaría si se combinara este producto/servicio con otro, para crear algo nuevo?
- o ¿Qué pasaría si se combinaran los propósitos u objetivos?
- o ¿Qué se podría combinar para maximizar los usos de este producto/servicio?
- o ¿Cómo podrías combinar el talento y los recursos para crear un nuevo enfoque de este producto/servicio??

Adaptar

- o ¿Cómo podrías adaptar o reajustar este producto/servicio para que sirva para otro propósito o uso?
- o ¿A quién o qué podrías emular para adaptar este producto/servicio?
- o ¿Qué otro producto/servicio es similar a tu producto/servicio?



- o ¿En qué otro contexto podrías colocar tu producto/servicio?
- o ¿Con qué otros productos/servicios o ideas podrías inspirarte?

Modificar

- o ¿Cómo podrías cambiar la forma, el aspecto o el tacto de tu producto/servicio?
- o ¿Qué podrías añadir para modificar este producto/servicio?
- o ¿Qué podrías enfatizar o destacar para crear más valor?
- o ¿Qué elemento de este producto/servicio podrías reforzar para crear algo nuevo?

Poner en otro uso

- o ¿Se puede utilizar este producto/servicio en otro contexto, quizás en otro sector?
- o ¿Quién más podría usar este producto/servicio?
- o ¿Se comportaría este producto/servicio de forma diferente en otro entorno?
- o ¿Podrías reciclar los residuos de este producto para hacer algo nuevo?

Eliminar

- o ¿Cómo podrías racionalizar o simplificar este producto/servicio?
- o ¿Qué características, partes o reglas podrías eliminar?
- o ¿Qué podrías limitar o atenuar?
- o ¿Cómo podrías hacerlo más pequeño, más rápido, más ligero o divertido?
- o ¿Qué pasaría si se eliminara parte de este producto/servicio? ¿Qué añadirías en su lugar?

Revertir

- o ¿Qué pasaría si revirtieras este proceso o ordenaras las cosas de manera diferente?
- o ¿Qué pasaría si trataras de hacer exactamente lo contrario de lo que estás tratando de hacer ahora?
- o ¿Qué componentes podrías sustituir para cambiar el orden de este producto/servicio?
- o ¿Qué roles podrías invertir o intercambiar?
- o ¿Cómo podrías reorganizar este producto/servicio?



Los grupos deben repasar primero los principios básicos de la idea y pensar en todas las preguntas que puedan. Luego, cuando tengan todas las ideas sobre la mesa, es el momento de organizar la información y medir los resultados. Después, tienen que analizar el contenido, profundizando en él, y juzgar si los resultados son aplicables al caso que nos interesa. Si no es así, hay que seguir explorando. Después de la fase de lluvia de ideas, invita a cada grupo a presentar sus soluciones y a recibir preguntas/sugerencias del público.

Después de todas las presentaciones, discute con los participantes sobre lo que creen que han ganado con esta actividad. Anímalos a participar, utilizando preguntas como las siguientes:

- o ¿Qué es lo más importante que has aprendido hoy? ¿Por qué crees que es así?
- o ¿En qué momento has sido más creativo y por qué crees que es así?
- o ¿Qué cambiarías si tuvieras la oportunidad de volver a realizar esta actividad?

Consejos/sugerencias para la actividad

- ✓ Algunas ideas que los alumnos generan utilizando la herramienta pueden ser poco prácticas o no adaptarse a sus circunstancias. Anímalos a no preocuparse por eso y aclara que el objetivo es generar tantas ideas como puedan.
- ✓ Asegúrate de que cada grupo ha elegido un producto/servicio antes de la lluvia de ideas. Si alguno de los grupos no encuentra o no se pone de acuerdo sobre un producto/servicio para analizar, ayúdale sugiriendo algunos productos o servicios existentes, por ejemplo: Pepsi, Netflix, PlayStation, etc., o algo conocido a nivel local.