Análisis morfológico: Técnica de creatividad

¿Qué es?

El análisis morfológico consiste en la combinación de todos los elementos esenciales de la lista de atributos previamente realizada.

Fue desarrollada por Fritz Zwicky, astrónomo del California Institute of Technology.

¿Para qué?

Mediante este método de combinación y análisis, el objetivo es encontrar una solución creativa a nuestro problema.

Dinámica del análisis morfológico

Mostrar en una tabla los atributos esenciales obtenidos de la técnica lista de atributos.

En la columna de cada atributo escribiremos los elementos relacionados con el mismo.

Por último, combinamos los elementos relacionados de cada atributo con los del resto. Esto se puede hacer al azar, al criterio del usuario o todos con todos.

Ejemplo

Técnica del análisis morfológico.

Regularidad	Información	Seguridad de la fuente	Rapidez	Comunicación escrita/digital
Fluidez	~~Notas~~	Contrastación	Velocidad	E-mail
Continuidad	Problemas	~~Fiabilidad~~	Inmediatez	Tablón
	Convocatorias	Responsable		~~Nota~~

1 - Comunicar los problemas con fluidez, contrastándolos y enviándolos por e-mail a la mayor velocidad posible.

2 - El responsable debe comunicar las convocatorias inmediatamente y de manera continua a través del tablón de anuncios.

Plantilla de la técnica del análisis morfológico

FOCO					
Atributos	Atributo 1	Atributo 2	Atributo 3	Atributo 4	Atributo 5
Variación 1					
Variación 2					
Variación 3					
Variación 4					
Variación 5					

ANALOGÍAS

¿Qué es?

La analogía es una técnica para la estimulación de la creatividad y la generación de ideas.

Fue desarrollada por William Gordon, creador de la Sinéctica.

Consiste en la generación de ideas, a través de la asociación de conceptos, que surge comparando el foco que estamos trabajando, con algo que nos es familiar y comprensible.

¿Para qué?

La utilización de esta técnica es recomendable cuando la generación de ideas con otras técnicas se encuentre estancada, o las ideas generadas son escasamente creativas.

Las analogías o metáforas tratan de generar estados psicológicos que favorezcan las ideas creativas. Existen distintos tipos de analogías:

- **Analogía directa** ("¿Qué existe en la naturaleza que se parezca a este problema?")
- **Analogía simbólica** ("Si nuestro problema fuese un libro, ¿qué título tendría?)
- **Analogía personal** ("¿Cómo se sentiría el problema si fuese humano?")
- **Analogía fantástica** ("¿Cómo desearíamos que funcionase esto?")

¿Cómo elegir la mejor analogía?

Cuanto más extraña sea la analogía, cuanto más alejada esté del foco, mayor es la probabilidad de generar ideas originales.

Sin embargo, es conveniente que la analogía cumpla esta condición:

- Entre el foco y la analogía deben existir algunas características comunes.

Dinámica de Analogías

1. Definir con precisión el Foco creativo.
2. Escoger una Analogía.
3. Se plantea el Foco pero desde el punto de vista de la Analogía. Nos hacemos preguntas sobre el foco original, y se responden en la analogía.
4. De esas respuestas, derivamos ideas para nuestro Foco.

Reglas de la técnica de creatividad

- No existen las malas ideas
- Sea creativo
- Corra riesgos
- No se admiten críticas

Ejemplo

LA TÉCNICA DE ANALOGÍAS.

Analogía directa.

1. Foco: Volar sin motor.
2. Analogía: Ardilla voladora.
3. Preguntas relacionadas con el Foco:

I. ¿Cómo puede volar una ardilla? Gracias a una membrana que une sus extremidades.

II. ¿Cómo comienza el vuelo? Se sube a un árbol, y se tira desde altura.

4. Ideas derivadas:

I. Traje de alas (windsuit): traje especial de aire presurizado, que asemeja su diseño a la ardilla voladora.

II. Se comienza el vuelo desde un avión o lugar elevado.

Analogía simbólica.

1. Foco: Ser millonario.
2. Analogía: Un bertso de Xalbador.
3. Imágenes que se nos vienen a la cabeza:

I. El rebaño y el pastor.

II. El velódromo lleno de gente emocionada.

4. Ideas derivadas:

I. Commodities. Negocios de materias primas..

II. Mucha gente entusiasmada. Producto para masas, que genera pasión (fútbol, sexo…), Merchandising.

Analogía personal.

1. Foco: ¿Cómo podemos mejorar un proyector de aula?.
2. Analogía: Debemos ponernos en el lugar del proyector
3. Nos planteamos preguntas:

I. ¿Qué mejoraría si fuera un proyector? Regularía , automáticamente, la luz ambiente para mejorar la visión.

II. ¿Qué carencias me encuentro?

- ***Para mejorar la definición, realidad virtual. Gafas para cada alumn@.***
- ***Tendría un sensor al final de la clase, para comprobar que se ve bien y enfocado.***

Analogía fantástica

1. Foco: ¿Cómo podemos facilitar los trabajos peligrosos?.
2. Analogía: escogemos un ser fantástico. *Ironman*.
3. Totalmente protegido por el exoesqueleto. Traje que protege totalmente al trabajador.
4. Muy fuerte para levantar cualquier peso. Sistema neumático que realice todos los esfuerzos.
5. Posibilidad de elevarse, mediante propulsores. Trabajar en gravedad cero.
6. Pantalla visual con múltiples datos. Toda la información en unas gafas de realidad virtual.

Plantilla técnica de Analogías

FOCO CREATIVO: ____

TIPO ANALOGÍA: ☐ Directa ☐ Simbólica ☐ Personal ☐ Fantástica

ANALOGÍA: ____

PREGUNTAS	RESPUESTAS	IDEAS

DIRECTA: ¿Qué existe en el entorno que se parezca a este problema?

SIMBÓLICA: ¿Si nuestro problema fuese un ….., ¿qué ……..' tendría?

PERSONAL: ¿Cómo se sentiría el problema si fuese humano?

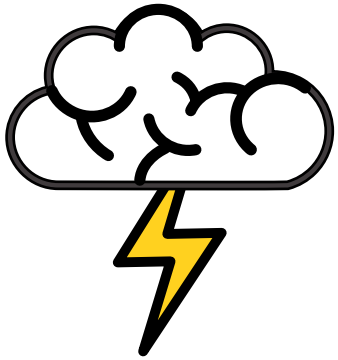
FANTÁSTICA: ¿Cómo desearíamos que funcionase esto?

Brainstroming-Lluvia de ideas.

¿Qué es?

Es una herramienta de trabajo grupal y de pensamiento creativo. Se utiliza para generar ideas de una forma espontánea sobre un tema, problema o situación determinada.

Su creador, Alex Osborn, lo describió en su libro Applied Imagination, publicado el 1954, aun cuando él ya lo venía utilizando desde el 1939.



Con esta técnica lo que se busca es la cantidad, sin pretensiones de calidad, y se valora la originalidad.

Es una técnica que se puede practicar individualmente, aunque lo ideal es para grupos de 4 / 8 personas.

Beneficios:

- Realiza un efecto multiplicador de ideas en poco tiempo.
- Contribuye a tener ideas, partiendo de las ideas de otros.
- Mantiene las ideas a la vista.

¿Para qué?

Se utiliza para generar muchas ideas en un tiempo limitado.

¿Cómo?

Intervienen en el proceso 3 actores: Dinamizador/a (dinamiza el proceso), secretario/a (apunta las ideas) y miembros del grupo (aporta las ideas).

1. El grupo durante un periodo de tiempo (15-20”) aporta ideas con relación al foco. El secretario/a apunta todas las ideas aportadas en un lugar visible; panel, pizarra, con post-it…
2. Las ideas se agrupan por afinidad.

Ejemplo

Con motivo de facilitar el conocimiento del alumnado del centro, queremos realizar una actividad interdepartamental. Los representantes de todos los grupos serán los encargados de seleccionar o elegir una actividad en la que pueda participar todo el alumnado.

Ideas aportadas:

- Karaoke
- Concurso de disfraces ***con material reciclable.***
- Comida popular ***aportando el material*** y ***realizarlo en el patio.***
- Yincana con pruebas de cada ciclo.
- Carrera ***de relevos entre grupos. Carrera de sacos.***
- Festival musical.
- Concurso para superar diferentes pruebas (saltos,…)
- Partido de futbito.
- Concurso de selfies.

(Los diferentes colores representan ideas añadidas por otras personas a las iniciales que aparecen en negro)

Agrupamos las ideas por afinidades:

- Pruebas deportivas.
- Pruebas musicales.
- Pruebas fotográficas.
- Concurso de disfraces.

RECURSOS

Material fungible: panel, pizarra, tablero, papel grande, cartulina o similar, posts-it, bolígrafos

TEMPORALIZACIÓN

5-10 minutos para la generación de ideas.

10 min para la agrupación por afinidades.

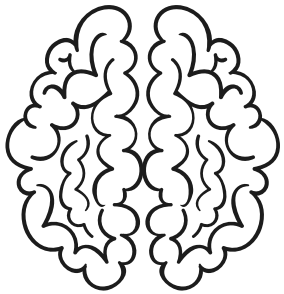
Brainwriting

¿Qué es?

Es una técnica de generación de ideas que permite **recopilar muchas ideas.** Es una variante del brainstorming que se realiza por escrito.

¿Para qué?

- **Sirve para generar muchas ideas en un tiempo limitado como el brainstorming.**
- **Ayuda a aumentar la participación e implicación.**
- **Es útil para personas tímidas.**
- **Sirve cuando hay personas de distintos niveles jerárquicos o personas que intimidan.**



¿Cómo?

1. Se crean grupos de 4 a 6 personas.
2. Se entrega a cada participante un papel de diferente color.
3. Cada participante anota al menos cuatro ideas en su papel en 5'.
4. A continuación, los papeles se colocan boca abajo en el centro de la mesa.
5. Cada participante coge un papel de distinto color al suyo original, y en 7' añade ideas o comentarios a las expuestas.

El proceso puede repetirse tantas veces como sea necesario. Tendremos presente que cada ronda requiere de más tiempo ya que se van acumulando ideas y generar nuevas es más complicado.

Ejemplo

Actividades para acercar al alumnado a diversas realidades sociales.

Ideas surgidas:

- Plantear un role play utilizando diferentes temas que se desarrollan en las películas y ***realizarlo en clase.***
- Realizar entrevistas a mujeres campesinas de la zona y ***hacer plantillas para recoger los datos, utilizar diferentes herramientas informáticas.***
- Diseñar un anuncio favoreciendo la educación para todos/as y exponerlo en el centro
- Pensar una canción utilizando esta temática ***y grabarla en el departamento de imagen y sonido.***
- Investigar diferentes entidades que trabajan con temas sociales
- Obtener información sobre soberanía alimentaria y transmitirla al grupo a través de diferentes herramientas tecnológicas.
- Colaborar con otros departamentos (salud ambiental,....) que haya en el centro y ***compartir conocimiento, realizando una exposición.***
- Realizar un mapa conceptual sobre el origen del feminismo
- Asignar un lugar geográfico que tenga problemas con el agua y desarrollar un paralelismo sobre nuestro uso y el de un autóctono.
- Realizar diferentes plantillas para recoger datos.

(Los diferentes colores representan ideas añadidas por otras personas a las iniciales que aparecen en negro)

RECURSOS:

- Material fungible: folios de colores, bolígrafos, paneles,...
- Se puede hacer una tabla para recopilar todas las aportaciones

TEMPORALIZACIÓN

20´ para escribir las aportaciones

Ideas preconcebidas: Técnica de creatividad

¿Qué es?

Es una técnica para la estimulación de la creatividad y la generación de ideas, a través de los cambios de paradigmas.

Se parte de las ideas preconcebidas que nos atenazan, nuestros paradigmas.

Se generan ideas rompiendo lo preconcebido, cambiando nuestros paradigmas.

¿Para qué?

La utilización de esta técnica es recomendable para generar ideas rupturistas para salirse de los patrones de siempre, y mirar el mundo de manera diferente.

Dinámica de las Ideas Preconcebidas

1. Definir con precisión el Foco creativo.
2. Listar las ideas preconcebidas que tenemos sobre dicho foco.
3. Desechar todas esas ideas preconcebidas.
4. Cambiar el paradigma,.
5. Generar nuevas ideas a partir del nuevo paradigma.

Ejemplo

TÉCNICA DE IDEAS PRECONCEBIDAS.

1. **Foco: Mi empresa pierde dinero. ¿Qué puedo hacer?**
2. Paradigma clásico de las empresas hasta los años 90:
    - Hay que trabajar más.
    - Hay que producir más.
    - Nadie sin producir.
    - Nada de vacaciones.
    - Un gran stock para cuando el cliente pida. Más materia prima.
3. Desechamos todas estas ideas, ya que nos llevan a perder más dinero.

Ejemplo 2

TÉCNICA DE IDEAS PRECONCEBIDAS.

Cambio de paradigma:

No se trata de trabajar más, sino de ganar dinero.

- Producir bajo demanda.
- Si no hay demanda, no se trabaja. Se gasta material , energía y recursos humanos (dinero).
- Stock cero de materia prima.
- Stock cero de producto terminado.

PLANTILLA TÉCNICA "IDEAS PRECONCEBIDAS"

Foco Creativo:

Ideas Preconcebidas

Nuevo paradigma

Generar nuevas ideas

Interrogatoria

¿Qué es?

Técnica de generación de ideas a través de preguntas realizadas al grupo de participantes.

¿Para qué?

Para relacionar y combinar elementos disponibles.

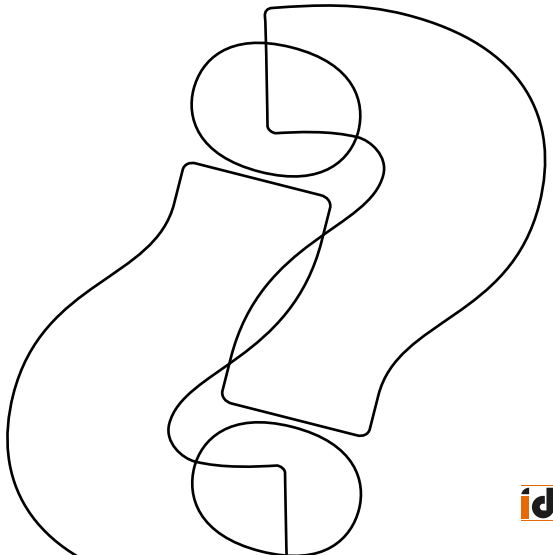
Obligan a pensar en las deficiencias y en la búsqueda de datos complementarios.

Abren nuevas perspectivas de observación.

Ayudan a la búsqueda de implicaciones no visibles en las ideas.

¿Cómo?

1. Preparar diferentes tipos de preguntas.
2. Lanzar las preguntas.
3. Recoger las respuestas y encadenar nuevas preguntas hasta llegar a una idea clave.



Ejemplo

RECURSOS

- Tipos de preguntas:
- INTERPRETACIÓN; ¿Qué crees que nos quiere decir tu compañero con…? ¿Qué te inspira el siguiente cuadro?
- SINTÉTICAS; ¿Cómo titularías este texto? ¿Cuáles son las características más importantes de..?
- REFLEXIVAS; ¿Por qué el cielo es azul?
- EXPLORATORIAS; Siempre se ha hecho así no es una razón, ¿Por qué crees que…?
- OTRAS PERSPECTIVAS; Analizar desde otros puntos de vista. De qué otra manera se podría mirar o enfocar esto…. ?; ¿Podrías explicar por qué es esto necesario o beneficioso y a quién beneficia?; ¿Cuál es la diferencia entre… y …?; ¿A quién perjudicaría….?
- PARA COMPROBAR IMPLICACIONES Y CONSECUENCIAS; Los argumentos que se dan pueden tener implicaciones lógicas que se pueden pronosticar o predecir. ¿Tienen sentido? ¿Son deseables?¿Y entonces qué pasaría?; ¿Cómo puede … usarse para …?; ¿Cuáles son las implicaciones de …?; ¿De qué manera … afecta …?; ¿En qué forma … se conecta con lo que sabemos…?; ¿Por qué … es importante?; ¿Por qué es el mejor …?
- ESTIMULANTES; ¿Qué harías si te tocara una loto de 10 millones?
- REDEFINICIÓN; ¿Qué otra cosa es parecida a ésta? ¿Qué otra idea te puede sugerir?
- DIVERGENTES; ¿Cómo sería la vida de una palmera en el polo?
- HIPOTÉTICAS; ¿Qué crees que hubiera pasado si no se hubiese inventado el fuego?
- SOBRE LAS PREGUNTAS; Se puede voltear las preguntas hacia las preguntas mismas. ¿Por qué crees que se te ha ocurrido esa pregunta?; ¿Qué quiere decir eso?.
- PARA COMPROBAR CONJETURAS O SUPUESTOS; Hace que se piense acerca de presuposiciones y creencias no cuestionadas en las que se están basando sus argumentos. Esto sacude las bases y pretende que se hagan avances a terreno más sólido.¿Qué más podríamos asumir o suponer?; ¿Por favor explica por qué o cómo?; Estás de acuerdo o en desacuerdo con….?
- COMPARATIVAS; Constituyen una herramienta muy importante para entender mejor un tema ¿Cuáles son las diferencias más importantes entre el instituto y la universidad?
- ANALÍTICAS. Nos permiten profundizar en una cuestión. Cómo funciona un móvil?
- ACLARATORIAS. ¿ Lo que quieres decir es…¿Cómo se relaciona ésto con lo que hemos venido hablando?

TEMPORALIZACIÓN

20’

Lista de atributos

¿Qué es?

La lista de atributos es una técnica para la estimulación de la creatividad y la generación de ideas.

Fue desarrollada por Robert P. Crawford.

Consiste en la generación de ideas creativas con el objetivo de mejorar cualquier producto, servicio o proceso.

Se pueden hacer listas de características físicas, usos, sinónimos, antónimos, partes, connotaciones, etc. Los atributos pueden ser muy numerosos hasta hacer difícil su tratamiento, lo que obliga a reducir su numero. Por esto, el método distingue los atributos esenciales del resto, para quedarse sólo con los primeros.

LISTA DE ATRIBUTOS 1 ©Axon

- Altura
- Anchura
- Color
- Componentes
- Fecha
- Distanci
- Duración
- Estructura
- Estado
- Estatus
- Hecho de
- Fiabilidad
- Finalidad
- Flexibilidad
- Profundidad
- Forma
- Fortaleza
- Frecuencia
- Identificador
- Importancia
- Lugar
- Medida
- Origen
- Peso
- Posición
- Propietario
- Cantidad
- Parecido a
- Tiempo
- Textura
- Tipo
- Velocidad
- Volumen

LISTA DE ATRIBUTOS © M. Michalko

Descriptivos:

Sustancia
Estructura
Color
Forma
Textura
Sonido
Sabor
Olor
Espacio
Densidad

De proceso:

Marketing
Fabricación
Venta
Función
Tiempo

De precio:

Coste del fabricante
Coste del mayorista
Coste del detallista
Coste del consumidor

Sociales:

Responsabilidades
Política
Tabúes

¿Para qué?

Mediante este método se identifican los atributos de un producto, servicio o proceso, con la finalidad de considerarlos cada uno como una fuente de modificación y perfeccionamiento.

Dinámica de lista de atributos

Seleccionar el objeto de mejora.

Hacer una lista de atributos lo más completa posible.

Tomar cada atributo por separado y ver cómo mejorarlo haciéndose preguntas sobre él, por ejemplo aplicando alguna técnica de brainstorming.

Técnicas de la lista de atributos.

Ejemplo 1

Lista de atributos:

1. Elección del foco: “mejora de la comunicación interdepartamental.
2. Descripción de Atributos: datos, fiabilidad dudosa, finalidad, rigidez, ocasionalidad, frecuencia, lugar, origen, lentitud, forma de comunicación
3. Selección de los atributos esenciales susceptibles de ser mejorados: ocasionalidad, datos, fiabilidad dudosa, lentitud, forma de comunicación
4. Estudio de todas las posibles modificaciones de estos atributos, de manera que resulte una mejora del producto.
5. Selección del proceso nuevo, fruto de todas las modificaciones de los atributos.

Ejemplo 2

Ocasionalidad:

- Regularidad, Fluidez,

Datos:

- Notas, Problemas, Convocatorias

Fiabilidad dudosa:

- Seguridad de la fuente, Contrastación

Lentitud:

- Rapidez, Velocidad,

Forma de comunicación:

- Comunicación escrita y/o digital

Ejemplo 3

Regularidad:

La comunicación interdepartamental debería producirse una vez por semana o cuando haya una notificación importante que compartir.

Información:

La información debería ser importante y de calidad.

Seguridad de la Fuente:

El responsable del hecho a comunicar debería ser el emisor de la información.

Rapidez:

El hecho a comunicar debería ser transmitido cuanto antes.

Comunicación Escrita/Digital:

Debería evitarse la comunicación verbal.

Ejemplo 4

Procedimiento de comunicación interdepartamental:

1. Siempre que se genere una información importante, el responsable deberá contrastar la información.
2. Una vez contrastada la información, se le enviará a los agentes implicados.
3. Esta información deberá ser transmitida en cuanto se produzca para evitar problemas mayores.
4. Esta comunicación deberá ser escrita para que quede constancia.

RELACIONES FORZADAS

(Charles S. Whiting)

¿Qué es?

Consiste en comparar el Foco con algo que tenga muy poco o nada en común con él, y como resultado generar nuevas ideas.

Es buscar un estímulo para generar ideas originales.

Este puede ser una "Palabra al azar". Edward de Bono lo llama "Estímulos aleatorios".

Puede ser de dos tipos: Fusión y Descomposición.

¿Para qué?

Su utilidad nace de un principio "combinar lo conocido con lo desconocido". Fuerza una nueva situación.

De este proceso pueden surgir ideas muy originales.

De hecho, esta técnica es extremadamente útil para darle un nuevo empuje al Brainstorming, cuando este proceso llega a un punto muerto.

¿Cómo?

Busco una palabra al azar en un libro, por ejemplo (página 20, tercera palabra, del segundo párrafo), o digo un número y lo busco en la lista de Kent y Romanoff o en el listado de Edward de Bono (Anexo I)

FUSIÓN

Por ejemplo “Queremos cambiar las actividades de la jornada de puertas abiertas”

Buscamos la palabra 13 de la lista de Edward de Bono CEBOLLA

FOCO: “QUEREMOS CAMBIAR LAS ACTIVIDADES DE LA JORNADA DE PUERTAS ABIERTAS”

ESTÍMULO	¿Qué te sugiere?…	IDEAS
	MUCHAS CAPAS	Podemos crear un espacio con diversas cortinas, para que vayan pasando los alumnos y en cada uno haya una pequeña exposición, materia audiovisual… con los proyectos o actividades de cada ciclo más llamativos.
	LLORAR	Podemos hacer un teatro con los alumnos de 2º o presentar un video, que les emocione.
	TORTILLA DE PATATA	Podemos poner unos campingas junto con los ingredientes y hacer un concurso de tortilla de patatas que servirá para que se vayan conociendo y será el almuerzo de ese día.
	SALSA	Podemos hacer una mezcla con los ciclos que consideremos complementarios, para sacar un profesional más completo.
	CARAMELIZADA	Podemos poner recipientes con chuches, para endulzarles el comienzo de curso.

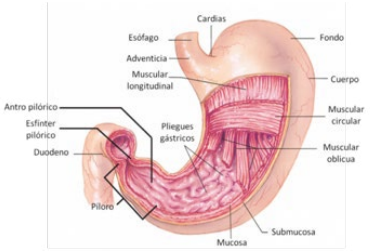
DESCOMPOSICIÓN

FOCO: “QUEREMOS CAMBIAR EL ASPECTO DEL SALÓN DE ACTOS”

Descomponemos: sillas, escenario, paredes

Palabra 39 de la lista de Kent y Romanoff

ESTOMAGO



ESTÍMULO	¿Qué te sugiere?…	IDEAS
	Saco muscular que tiene contracciones	Mamparas para adaptarlo a nuestras necesidades. El escenario es movible.
	Absorbe la comida	Buena acústica.
	Descompone y mezcla los alimentos	Totalmente modulable
	Por fuera liso	Las paredes serán pintables
	Por dentro rugoso	Colocaremos un suelo confortable para poderse tumbar

Además de la palabra al azar para esta técnica de generación de ideas se pueden utilizar

PERSONAJES

CULTURAS

INSPIRAVIDEOS

Tomamos una palabra al azar, determinamos, por ejemplo: vamos a ver el tercer video que aparezca en la lista en Youtube o el primero que su duración no exceda de 5 mn.

Según se visiona se toman notas y éstas posteriormente se cruzan con el foco.

OLFATO

Se pide a los participantes que cierren los ojos y se relajen, que respiren pausadamente 3 ó 4 veces.

Se lanza el estímulo olfativo, y cada persona escribe: sensaciones, recuerdos y/o contextos… que nos da el estímulo.

Posteriormente se cruza con el foco y se buscan ideas de solución.

Compartir las vivencias y sensaciones crean un mayor sentimiento de grupo.

VISTA

Los estímulos visuales que se usan en esta técnica son obras de arte, sobre todo pintura.

1. Elegimos intuitivamente o al azar algunas pinturas (preferiblemente que sean de distintas épocas y de diferentes estilos).

2. Ahora definiremos las características de las pinturas, extrayendo conceptos que nos transmitan dichas obras. De ahí pueden surgirnos aspectos emocionales, adjetivos, historias, experiencias, misterios, contradicciones, afirmaciones, negaciones, etc.

La riqueza de lo visual nos aporta muchos ingredientes interesantes para resolver el foco creativo.

3. Una vez hayamos concluido con esta fase, crearemos conexiones entre el foco creativo y las pinturas.

Las fichas se rellenan individualmente, y, después, se hace una puesta en común con el grupo y se combinan y/o asocian las ideas.

OIDO

Lo mismo que la técnica anterior, sólo que cambiamos los olores por música.

RECURSOS

- Fichas
- Banco de imágenes de personajes, culturas, cuadros, músicas
- Botes con esencias

1. CARPINTERO	16. CERVEZA	31. DIAMANTE	46. BALLENA
2. MARGARITA	17. GRAPADORA	32. DESIERTO	47.TAPICERÍA
3. CALAMAR	18. CHALECO	33. WHISKY	48. SOFÁ
4. CREMALLERA	19. REPRODUCTOR MP3	34. GRIFO	49. TOMATE
5. FRESA	20. BOLETÍN ELECTRÓNICO	35. CEBRA	50. VELA
6. LUGARTENIENTE	21. TRANSBORDADOR	36. CANASTA	51. CEJA
7. DVD	22. COCHE DE CARRERAS	37. VENTANA	52. ENSALADA
8. CHITA	23. METRO (TRANSPORTE)	38. MARIPOSA	53.PLANETA
9. NIEBLA	24. CALCULADORA	39. ALMOHADA	54. SERPIENTE
10. PALA	25. EMBRAGUE	40. RIFLE	55.BOTELLA
11. AMBULANCIA	26. REFLECTOR	41. LLUVIA	56. HALCÓN
12. CAMPANARIO	27. ACORDEÓN	42. MARTILLO	57. BURBUJA
13. CEBOLLA	28. MURCIÉLAGO	43. PERLA	58. BUFFET
14. ZAPATILLA	29. ORDENADOR PORTÁTIL	44. CUERVO	59. BAR
15. BILLETERA	30.CHIMENEA	45. DINAMITA	60. ESCALERA

GENERADOR DE PALABRAS

http://www.palabrasque.com/palabra-aleatoria.php?Submit=Nueva+palabra

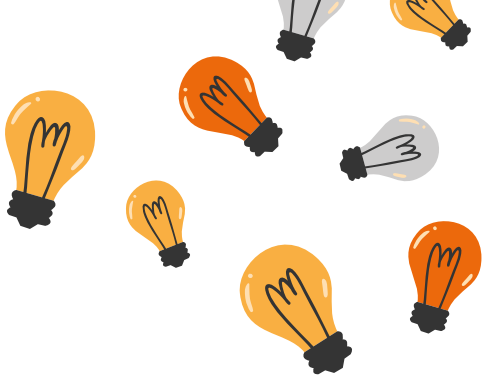
1. Mesa
2. Sombra
3. Música
4. Mal amor
5. Hombre
6. Profundo
7. Blando
8. Hambriento
9. Montaña
10. Casa
11. Negro
12. Cordero
13. Confort
14. Mano
15. Corto
16. Fruto
17. Mariposa
18. Mandamiento
19. Silla
20. Dulce
21. Silbido
22. Mujer
23. Frío
24. Lento
25. Aguja
26. Rojo
27. Sueño
28. Cólera
29. Tapiz
30. Niña
31. Alto
32. Trabajador
33. Agrio
34. Tierra
35. Llano
36. Soldado
37. Repollo
38. Duro
39. Estómago
40. Tallo
41. Lámpara
42. Sueño
43. Amarillo
44. Pan
45. Justicia
46. Joven
47. Luz
48. Salud
49. Biblia
50. Recuerdo
51. Rebaño
52. Baño
53. Rápido
54. Azul
55. Sacerdote
56. Océano
57. Cabeza
58. Poeta
59. Largo
60. Religión
61. Whisky
62. Niño
63. Amargo
64. Martillo
65. Sediento
66. Mantequilla
67. Doctor

PLANTILLA PARA RELACIONES FORZADAS

FOCO:

ESTÍMULO: Imagen, olor, cultura...	¿QUÉ TE SUGIERE?	IDEAS

S.C.A.M.P.E.R



¿Qué es?

Es una técnica para la estimulación de la creatividad y la generación de ideas. En realidad, es una mezcla de varias técnicas.

Fue desarrollada por Bob Eberlee a mediados del siglo 20, publicada en su libro con el mismo nombre, y generada a partir de la lista de preguntas establecida por Alex Osborn.

Se basa en una serie de preguntas que surgen a partir de 7 conceptos.

Dichos conceptos son:

S = Sustituir (sustituir cosas, lugares, procedimientos, gente, ideas…) (Substitute)

C = Combinar (combinar temas, conceptos, ideas, emociones…) (Combine)

A = Adaptar (adaptar ideas de otros contextos, tiempos, escuelas, personas…) (Adapt)

M = Modificar (añadir algo a una idea o un producto, transformarlo) (Modify)

P = Poner otros usos (dar otros usos diferentes a las cosas) (Put to other uses)

E = Eliminar (eliminar o minimizar, sustraer conceptos, partes, elementos del problema) (Eliminate)

R = Reorganizar (o invertir elementos, cambiarlos de lugar, roles…) (Rearrange)

¿Para qué?

- La utilización de esta técnica es recomendable cuando la generación de ideas con otras técnicas no da resultados.
- Es especialmente adecuada para usar con objetos.

¿Cómo?

1. Definir con precisión el Foco creativo.
2. Se plantean las preguntas **S.C.A.M.P.E.R.**
3. Se generan ideas a partir de las respuestas.
4. Se evalúan dichas ideas.

Técnicas S.C.A.M.P.E.R.

Ejemplo 1

S.C.A.M.P.E.R. con un vaso.

- **SUSTITUIR** (sustituir cosas, lugares, procedimientos, gente, ideas…)

  ¿Qué puede sustituirse en un vaso?

  ¿Cómo puede sustituirse un vaso?

  ¿Y si cambiamos la forma del vaso?

- **COMBINAR** (combinar temas, conceptos, ideas, emociones…)

  ¿Con qué puedo combinar un vaso para mejorarlo?

  ¿Y si combino un vaso y un termo?

  ¿y si combino un vaso con un autómata?

- **ADAPTAR** (adaptar ideas de otros contextos, tiempos, escuelas, personas…)

  ¿Qué puedo adaptar a un vaso?

  ¿Cómo sería un vaso del espacio?

  ¿Cómo sería un vaso si no tuviéramos manos

Ejemplo 2

- **MODIFICAR** (añadir algo a una idea o un producto, transformarlo)

  ¿Qué puede modificar en un vaso?

  ¿Qué pasa si le cambio el material?

  ¿Y si cambiamos la forma de agarrarlo?

- **DARLE OTROS USOS** (dar otros usos diferentes a las cosas)

  ¿Para qué otra cosa puede servir un vaso?

  ¿Qué otra cosa puede hacer la función de un vaso?

  ¿y si el vaso hace de botella?

- **ELIMINAR** (eliminar o minimizar, sustraer conceptos, partes, elementos del problema)

  ¿Qué puedo eliminar de un vaso?

  ¿Cómo sería un vaso sin base?

  ¿Cómo sería un vaso si no tuviera apertura?

Ejemplo 3

- **REORGANIZAR** (o invertir elementos, cambiarlos de lugar, roles…)

  ¿Qué podemos reordenar en un vaso?

  ¿Qué pasa si lo usamos al revés?

  ¿Y si el líquido está fuera del vaso?

Ideas Generadas

- Vaso con tapa y boquilla para beber.
- Vaso del espacio para poder beber en gravedad cero.
- Vaso programable para calentar el líquido.
- Vaso con teléfono
- Vaso con televisión
- Vaso con alarma y localizador para que no se lo lleven.
- Vaso con teléfono y televisión.
- Vaso que cambia de apariencia
- Vaso para usar sin manos
- Vasos portátiles

Mapa mental del S.C.A.M.P.E.R.

Plantilla técnica "S.C.A.M.P.E.R."

Foco Creativo.

S =Sustituir (sustituir cosas, lugares, procedimientos, gente, ideas…)

C =Combinar (combinar temas, conceptos, ideas, emociones…)

A =Adaptar (adaptar ideas de otros contextos, tiempos, escuelas, personas…)

M =Modificar (añadir algo a una idea o un producto, transformarlo)

P =Poner otros usos (dar otros usos diferentes a las cosas)

E =Eliminar (eliminar o minimizar, sustraer conceptos, partes del problema…)

R =Reorganizar (o invertir elementos, cambiarlos de lugar, roles…)

Storytelling

¿Qué es?

Es una técnica que permite generar ideas como respuesta a un foco, mediante la representación teatral de una escena relacionada con él.

¿Para qué?

El storytelling se hace para que sean más visibles los problemas que hay que solucionar. El objetivo es generar ideas de una forma más natural, y desde una confianza mayor, al mostrar diferentes puntos de vista a través de un teatrillo.

¿Cómo?

Dinámica (en grupo):

- Partimos del foco que hemos acordado previamente.
- Se divide el grupo en dos.
- La mitad del grupo piensa en cómo representar el problema del foco.
- Una vez preparada la representación, cada uno asume un papel diferente.
- La otra mitad del grupo se encarga de ver y analizar la representación e intentar buscar soluciones a las actitudes que se están representando.
- Una vez acabada la representación y analizada por cada uno de los espectadores, se ponen en común las ideas generadas.

Ejemplo

1. **¿Cómo puedo hacer que mis clases sean más amenas a través de la creatividad?**
2. **Se representa una clase en la que el profesor da una clase magistral sin opción a preguntas y los alumnos parecen aburridos.**
3. **En el papel de alumnos, uno está dormido, el otro está a punto de dormirse, otro está pensando en otra cosa…y el profesor está dando la típica clase magistral en la que él y sólo él es el foco de atención.**
4. **Mientras tanto, la otra mitad del grupo atiende y analiza las posibles soluciones que se podrían aplicar a la situación que se está viendo.**
5. **Finalmente, se ponen en común las posibles soluciones:**

- Que el profesor no sea el centro de atención
- Utilizar la sorpresa para los que se estén evadiendo
- Hacer preguntas a los alumnos para mantener su atención
- Utilizar técnicas de creatividad para que las clases no sean tan monótonas y evitar así el “siempre lo mismo”
- Fomentar la participación
- Hacer un descanso mental cambiando de tema o contando anécdotas
- Preguntar a los alumnos que ámbitos concretos de su área de estudio les interesa más

RECURSOS:

- Necesitamos un aula para poder representar el teatrillo anteriormente mencionado.

TEMPORALIZACIÓN

Para realizar esta técnica disponemos de un tiempo de 15-20 minutos.

RESULTADOS

Aprender una técnica nueva para generar muchas y diferentes ideas.