

Sesión de creatividad: SCAMPER aplicado a un objeto cotidiano

Una sesión cronometrada de 60 minutos en la que cada pareja o grupo pequeño aplica las siete preguntas de SCAMPER a un objeto cotidiano del aula (mochila, silla, bolígrafo, botella) hasta producir al menos quince variaciones nuevas y elegir la más prometedora.

DURACIÓN

60 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

parejas o grupos pequeños (3-4)

UNIDAD 11

Emprender: persona emprendedora, habilidades e ideas

MATERIALES

- Un objeto cotidiano por grupo (mochila, silla escolar, bolígrafo, botella reutilizable, estuche, paraguas, auriculares...)
- Una plantilla SCAMPER por grupo (los siete verbos en columnas)
- Folios A3 o cartulina para apuntar las ideas
- Rotuladores de varios colores
- Cronómetro o reloj visible para toda la clase
- Pizarra para la puesta en común final

ENCAJE CURRICULAR · **Saberes** Qué es emprender y sus formas, Perfil y habilidades de la persona emprendedora, Creatividad y generación de ideas, Análisis del entorno y detección de oportunidades, Ética, sostenibilidad y emprendimiento social · **Comp. específicas** CE5 · **Comp. clave** CPSAA, CE, CCEC

Planteamiento

La Unidad 2 explica que la creatividad **no es esperar a la inspiración**, sino una habilidad entrenable basada en combinar lo conocido de un modo nuevo. Esta sesión pone a prueba esa idea: en 60 minutos, cada equipo cogerá un objeto que tiene delante todos los días y, aplicando las siete preguntas de **SCAMPER** (Eberle, años 70), generará al menos **15 variaciones nuevas** del objeto. Después, todo el grupo elegirá la propuesta más prometedora y la defenderá en 60 segundos delante de la clase.

El objetivo no es inventar un producto millonario; es **demostrarse a uno mismo** que la creatividad se entrena. Quien empieza la sesión convencido de que «*no soy creativo*» termina con cinco ideas suyas escritas en la cartulina. Eso ya cambia la conversación.

Objetivos didácticos

- Aplicar las siete preguntas de SCAMPER de forma genuina (no forzada) a un objeto concreto.
- Practicar la **separación estricta entre fase divergente y fase convergente**: primero se generan ideas sin juzgar, después se eligen.
- Experimentar en primera persona la **regla de cantidad sobre calidad** del brainstorming: producir mucho para que aparezcan algunas ideas buenas.
- Defender una propuesta en formato corto (60 segundos) ante la clase, practicando comunicación efectiva.

Pasos (cronometrados)

- 1. Encuadre y reparto (5 min).** El profesor recuerda las tres reglas de la fase divergente —cantidad sobre calidad, sin críticas, construir sobre lo que dicen los demás— y reparte un objeto distinto a cada grupo. La regla de oro durante los próximos 30 minutos: **prohibido decir «esto no funcionaría»**.
- 2. Calentamiento divergente (5 min).** Sin tocar todavía SCAMPER, cada grupo escribe en su cartulina **5 cosas que NO le gustan o que mejoraría** del objeto recibido. Sirve para mirar el objeto con ojos nuevos antes de aplicarle las siete preguntas.
- 3. Ronda SCAMPER cronometrada (21 min · 3 min por verbo).** El profesor lleva el tiempo en voz alta y cambia de verbo cada 3 minutos. El grupo debe escribir **al menos 2 ideas por verbo** en su cartulina:
 - **S — Sustituir** (3 min): ¿qué componente del objeto puedo cambiar por otro?
 - **C — Combinar** (3 min): ¿qué puedo unir con esto que ahora va por separado?
 - **A — Adaptar** (3 min): ¿qué de otro contexto puedo traer aquí?
 - **M — Modificar** (3 min): ¿qué puedo hacer más grande, más pequeño, de otro color, con otra forma?
 - **P — Poner otros usos** (3 min): ¿para qué más podría servir esto?
 - **E — Eliminar** (3 min): ¿qué puedo quitar y que siga funcionando?
 - **R — Reorganizar** (3 min): ¿qué orden o disposición puedo cambiar?

Mínimo final: **14 ideas nuevas por grupo** (2 por verbo). Lo razonable es llegar a 15-20.
- 4. Selección interna (5 min).** Ahora sí, fase convergente. Cada grupo lee sus ideas y, con un rotulador de color, marca **las 3 más prometedoras**. Criterios sugeridos: ¿es realmente nuevo? ¿lo querría comprar alguien? ¿es factible con tecnología actual?
- 5. Elección final y preparación del pitch (10 min).** De las 3 marcadas, el grupo elige **UNA**. Prepara un pitch de **60 segundos** que responda a tres preguntas:
 - ¿Qué hemos cambiado del objeto original?
 - ¿Quién lo compraría y por qué?
 - ¿Qué riesgo importante vemos?
- 6. Pitches al aula (10 min — 60 s por grupo).** Cada grupo presenta su propuesta delante de la clase. Cronómetro visible. Al acabar los 60 segundos, el siguiente grupo entra. El profesor anota en pizarra el título de cada propuesta.
- 7. Cierre individual (4 min).** Cada alumno escribe en su cuaderno: la propuesta del aula que más le ha gustado (que no sea la suya) y por qué.

Reglas de la fase divergente (visibles durante toda la sesión)

- 1. Aplaza el juicio.** No se valora si una idea es buena, solo si es nueva.
- 2. Cantidad antes que calidad.** Las buenas ideas emergen del volumen.
- 3. Las ideas raras son bienvenidas.** A veces son brillantes, a veces son escalones para llegar a las brillantes.
- 4. Construye sobre las ideas de los demás.** *Sí, y...* en lugar de *no, pero...*

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Cantidad de ideas generadas	El grupo llega al mínimo de 14 ideas (2 por verbo SCAMPER)	25 %
Aplicación correcta de SCAMPER	Los siete verbos se han trabajado de forma genuina, no forzada ni repetitiva	25 %
Disciplina de fases	Durante los 21 minutos de SCAMPER no ha habido críticas a las ideas propias o ajenas	15 %
Calidad de la propuesta final	La idea seleccionada es concreta, original respecto al objeto inicial y plausible	20 %
Pitch de 60 segundos	El mensaje cabe en el tiempo, responde a las tres preguntas y se entiende a la primera	15 %

Variantes y extensiones

- **Variante intensa (90 min):** después de los pitches, la clase entera vota con voto puntuado (3 pegatinas por persona, repartibles como se quiera) y los tres grupos más votados prototipan en cartón o papel su idea durante 20 minutos extra.
- **Variante con objeto sorpresa:** el profesor lleva una bolsa opaca con objetos curiosos (un colador, un imperdible, un mando de TV antiguo) y cada grupo saca uno al azar. Sube el grado de dificultad y de diversión.
- **Variante curricular cruzada:** en lugar de un objeto físico, aplicar SCAMPER a un servicio del centro (la biblioteca, el sistema de tutorías, la cafetería). Permite enlazar con la idea de *cliente* y *necesidad* que aparecerá en la Unidad 4.

Pistas para el profesor

- Si un grupo se atasca en un verbo (típicamente **Adaptar** y **Reorganizar**), echarles una pista: «¿qué tiene un objeto de otro sector que aquí no hay?», «¿y si lo abriera por otro lado?». No dar la idea hecha; abrir la pregunta.
- Si alguien dice «eso es una tontería» durante los 21 minutos de SCAMPER, parar y recordar la regla. Es el momento más educativo de la sesión: ver en directo cómo una crítica frena al grupo entero.
- La sensación de «esto no va a funcionar» es habitual durante los primeros 5 minutos. A partir del tercer verbo, el grupo coge ritmo. Es importante no cortar la sesión antes de que pase ese umbral.

Material abierto de profedeeconomia.es · Licencia Creative Commons BY-NC-SA · Currículo LOMLOE