

Fábrica de oportunidades: de la molestia a la idea en una sesión

Dinámica cronometrada en la que cada grupo parte de molestias cotidianas reales, las convierte en oportunidades y genera ideas con brainstorming y SCAMPER, respetando estrictamente la separación entre fase divergente y convergente.

DURACIÓN

60 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

grupos pequeños (3-4)

UNIDAD 6

Creatividad, innovación e iniciativa

MATERIALES

- Una cartulina o folio A3 por grupo, dividido en tres zonas: molestias, ideas y propuesta final
- Rotuladores de varios colores (uno reservado para la fase convergente)
- Una plantilla SCAMPER por grupo (los siete verbos en columnas)
- Pósts para el voto puntuado de la puesta en común
- Cronómetro o reloj visible para toda la clase

ENCAJE CURRICULAR · Saberes B.2, B.4 · Comp. específicas CE4 · Comp. clave CPSAA, CE, CCEC

Planteamiento

La unidad sostiene dos ideas que el alumnado suele resistirse a creer: que las oportunidades se esconden en las molestias cotidianas y que la creatividad se entrena. Esta dinámica las pone a prueba en una sola sesión. Cada grupo parte de problemas reales que vive a diario, los convierte en oportunidades y genera muchas ideas con dos técnicas —brainstorming y SCAMPER—, respetando la regla de oro: **primero se generan ideas sin juzgar, después se eligen.**

El objetivo no es inventar una empresa, sino que cada alumno compruebe en su propia cartulina que, partiendo de una queja banal y aplicando un método, salen ideas. Quien entra a la sesión convencido de que “no se me ocurre nada” termina con varias propuestas escritas. Eso, en sí mismo, desmonta una creencia limitante de la unidad.

Objetivos didácticos

- Detectar oportunidades a partir de molestias y necesidades cotidianas reales del propio entorno.
- Distinguir en la práctica una simple idea de una oportunidad (necesidad real, alguien que la valore, realizable).
- Aplicar dos técnicas de generación de ideas, brainstorming y SCAMPER, de forma genuina.
- Experimentar y respetar la separación estricta entre fase divergente (generar) y fase convergente (elegir).

Pasos

- 1. Encuadre y reglas (5 min).** El docente recuerda las reglas de la fase divergente —cantidad sobre calidad, prohibido criticar, construir sobre las ideas de los demás— y las deja visibles. Avisa de que durante los primeros 35 minutos está prohibida la frase “esto no funcionaría”.

2. **Caza de molestias (8 min).** Sin pensar todavía en soluciones, cada grupo escribe en la zona “molestias” de su cartulina **al menos 8 cosas que le irritan o le cuestan** en su día a día (en el instituto, en casa, en el transporte, con el móvil). La consigna: molestias concretas y reales, no genéricas.
3. **De la molestia a la oportunidad (7 min).** El grupo elige **las 3 molestias más compartidas** (las que le pasan a más gente, no solo a ellos). Para cada una formula la necesidad que hay detrás en una frase: “muchas gente necesita...”. Aquí se introduce la distinción entre idea y oportunidad: nos quedamos con problemas que le pasan a mucha gente.
4. **Brainstorming sobre una oportunidad (8 min).** El grupo escoge **UNA** de las tres oportunidades y hace una lluvia de ideas de posibles soluciones: el mayor número posible en el tiempo dado, sin valorar ninguna. Meta mínima: **10 ideas**. Un miembro del grupo vigila que nadie critique.
5. **Ronda SCAMPER para forzar variaciones (12 min).** Sobre la mejor línea de solución, el grupo aplica la plantilla SCAMPER para generar variaciones que no habían aparecido: ¿qué Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner otros usos, Eliminar, Reordenar? Al menos **una idea nueva por cada verbo que les encaje** (no se fuerzan los siete a la fuerza).
6. **Fase convergente: elegir (8 min).** Ahora sí, con el rotulador reservado, el grupo evalúa todas sus ideas con tres criterios: ¿responde a una necesidad real?, ¿alguien lo valoraría?, ¿es realizable con recursos al alcance? Marca **la propuesta más prometedora** y la escribe en la zona “propuesta final”.
7. **Puesta en común y voto (12 min).** Cada grupo presenta en 60 segundos su propuesta: de qué molestia partió, a qué necesidad responde y en qué consiste. Tras todas las presentaciones, cada alumno reparte sus pólitos (voto puntuado) entre las propuestas que no sean la suya. Cierre del docente: ¿de dónde salieron las mejores ideas, de la primera ocurrencia o del método?

Variantes y extensiones

- **Variante express (35 min):** hacer solo los pasos 2, 3, 4 y 6 (caza de molestias, oportunidad, brainstorming y elección), sin SCAMPER ni voto.
- **Conexión con la Unidad 7:** la propuesta más votada se retoma en la siguiente unidad para formularle una misión y una visión, dando el salto de la idea al proyecto.
- **Variante con restricción creativa:** imponer una limitación al azar a cada grupo (“tiene que costar menos de 50 €”, “no puede usar pantallas”, “debe servir a personas mayores”). Las restricciones suelen disparar la creatividad.
- **Reto individual de casa:** durante una semana, cada alumno anota en el móvil cada molestia que vive (un “diario de molestias”) y trae las tres mejores oportunidades a la siguiente clase.

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Detección de oportunidades	Las molestias elegidas son reales, concretas y compartidas por mucha gente	25 %
Cantidad de ideas generadas	El grupo alcanza el mínimo en brainstorming y aplica SCAMPER de forma genuina	25 %
Disciplina de fases	Durante la fase divergente no ha habido críticas a las ideas propias o ajenas	20 %
Calidad de la propuesta final	La propuesta responde a una necesidad real, es valorable y plausible	20 %
Presentación en 60 segundos	El mensaje cabe en el tiempo y explica molestia, necesidad y solución	10 %

Notas para el docente

- **El paso 2 es el más decisivo.** Si las molestias son genéricas (“que haya exámenes”), las ideas serán flojas. Conviene insistir en lo concreto: “se me descarga el móvil a media mañana y no hay enchufes”.
- **No saltarse la separación de fases.** Si durante el brainstorming alguien empieza a evaluar, parar y recordar la regla en voz alta. Ver cómo una crítica frena al grupo es la lección central de la sesión.
- **SCAMPER no se aplica entero a la fuerza.** Algunos verbos no encajan con cada problema; mejor pocas variaciones genuinas que siete forzadas.
- **El cierre importa.** Hacer notar que las mejores ideas casi nunca son la primera ocurrencia, sino las que aparecen tras varias rondas, refuerza el mensaje de que la creatividad es método y no inspiración.

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