

Gimnasio de creatividad: retos exprés y método SCAMPER

Una sesión de calistenia mental para entrenar la mirada emprendedora. La clase encadena retos cronometrados de pensamiento divergente y después aplica el método SCAMPER a un producto cotidiano para generar veinte ideas de mejora en minutos. Cierra reconociendo y desmontando los frenos mentales que matan las ideas antes de nacer.

DURACIÓN

55 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

individual + grupos pequeños (3-4)

UNIDAD 4

Mentalidad emprendedora e innovación

MATERIALES

- Tarjetas de retos exprés de pensamiento divergente
- Objeto cotidiano por grupo (un boli, una mochila, una botella, un carrito de la compra...)
- Póster del método SCAMPER (Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Proponer otros usos, Eliminar, Reordenar)
- Cronómetro visible y campana o señal de cambio
- Mural o pizarra para volcar las ideas

ENCAJE CURRICULAR · Saberes RA3.a, RA3.b, RA3.c · Comp. específicas RA3 · Comp. clave CE, STEM, CPSAA

Planteamiento

La creatividad no es un don con el que se nace, sino un músculo que se entrena. La Unidad 4 defiende que la mentalidad emprendedora es una forma de mirar los problemas, y esta dinámica la pone a sudar. Funciona como un gimnasio: primero un calentamiento de **retos exprés** que rompen el miedo a decir ideas absurdas, y luego una rutina seria con el método **SCAMPER**, una de las herramientas más usadas para generar ideas a partir de algo que ya existe.

La trampa que todos llevamos dentro es el juez interior que descarta una idea antes de terminar de pensarla. Por eso la dinámica separa con claridad el momento de **divergir** (generar mucho, sin filtro) del de **converger** (elegir). El cierre nombra los frenos mentales más comunes —“esto ya está inventado”, “no va a funcionar”— para que cada uno los reconozca la próxima vez que aparezcan.

Objetivos didácticos

- Entrenar el pensamiento divergente generando muchas ideas sin censura previa.
- Aplicar el método SCAMPER para innovar a partir de un producto existente.
- Distinguir la fase de generación de ideas de la de selección.
- Identificar y desactivar los frenos mentales que bloquean la creatividad.

Pasos

- 1. Calentamiento de retos exprés (10 min).** Rondas cronometradas de 60-90 segundos: “usos imposibles de un clip”, “mejora este aula”, “un negocio que no existe y debería”. Se valora cantidad, no calidad. La campana marca el cambio.
- 2. Reglas del juego divergente (5 min).** El profesor fija la norma de oro: en la fase de generar, está prohibido decir “no” o “pero”. Toda idea suma.

3. **SCAMPER sobre un objeto (25 min).** Cada grupo recibe un objeto cotidiano y recorre las siete operaciones del método, anotando al menos veinte ideas de mejora o reinvención en el mural.
4. **Convergencia (10 min).** Ahora sí se filtra: cada grupo elige las dos ideas más prometedoras y explica por qué. Cierre con la lista de frenos mentales que han notado durante la sesión.

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Fluidez de ideas	El grupo genera muchas ideas sin autocensurarse	30 %
Aplicación de SCAMPER	Usa de verdad las siete operaciones, no solo dos o tres	30 %
Calidad de la convergencia	Selecciona con criterio las ideas con más recorrido	25 %
Reconocimiento de frenos	Identifica los bloqueos mentales propios	15 %

Variantes y extensiones

- **Variante reto del aula.** Aplicar SCAMPER a un problema real del centro o del taller, para que las ideas tengan recorrido fuera de clase.
- **Variante combinatoria forzada.** Sortear dos palabras al azar y obligar a cruzarlas en un producto nuevo, para entrenar la conexión inesperada.
- **Conexión con la Unidad 5.** Las dos mejores ideas de cada grupo entran como candidatas a oportunidad en la unidad siguiente.

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