

Pensamiento Creativo e Innovación

Ideación (parte 1)

Clase 9



La excelencia no se improvisa



INTRODUCCIÓN DE LA CLASE

Ahora que ya tenemos un problema claro y validado, es momento de pasar a la siguiente etapa del proceso creativo: la ideación. Aquí se abre el espacio para generar la mayor cantidad posible de alternativas de solución. Recuerda, en esta etapa no buscamos “la idea perfecta”, sino explorar, imaginar y, sobre todo, atrevernos a pensar diferente.

Tal como lo propone Matthew E. May (2013) en su artículo *Observe First, Design Second: Taming the Traps of Traditional Thinking*, muchas veces saltamos a soluciones sin entender con profundidad el contexto. Por eso, en esta clase combinaremos herramientas para fomentar la generación libre de ideas, siempre basadas en una comprensión clara del problema.

Clase 9: Ideación (parte 1)

RdA 2: Aplicar métodos y herramientas para la solución creativa de problemas organizacionales y entornos económicos específicos.

La generación de alternativas es un paso fundamental en la búsqueda de soluciones innovadoras. Una vez que se identifica y comprende a profundidad el problema, es esencial abrir el abanico de posibilidades y permitir que surjan propuestas diversas, algunas disruptivas y otras más convencionales. Fomentar un ambiente donde la creatividad fluya sin restricciones ayuda a desafiar supuestos, descubrir conexiones inesperadas y enriquecer el proceso de diseño de soluciones.

Ideación (parte 1)

En esta etapa de ideación, es importante suspender el juicio y permitir que todas las posibilidades sean consideradas, por inverosímiles que parezcan en un principio. El objetivo no es encontrar la respuesta definitiva, sino explorar el territorio de lo posible y reunir un repertorio amplio sobre el cual trabajar. Las ideas que surgen pueden ser el punto de partida para soluciones inesperadas, y el proceso mismo fortalece el pensamiento creativo, la colaboración y la capacidad de adaptación en el equipo.

Figura 1

Proceso creativo de ideación grupal.



Nota. Esquema del trabajo colaborativo para generar ideas en fases de divergencia, evaluación y convergencia, con roles y dinámicas grupales. Adaptado de Imagen generada con Copilot, de Microsoft (s. f.), Copilot. Términos de uso de Microsoft Copilot.

Técnicas para generar alternativas

Para potenciar la generación de alternativas, existen diversas metodologías que guían y estimulan la creatividad tanto individual como colectiva. Estas herramientas ayudan a superar bloqueos mentales, favorecer la participación y garantizar que se exploren caminos poco transitados. La selección de la técnica adecuada dependerá del contexto, la naturaleza del reto y las características del equipo, pero todas comparten el propósito de multiplicar opciones y enriquecer el repertorio de propuestas.

Explorar distintas metodologías permite enriquecer el repertorio creativo del equipo y adaptar las dinámicas a los desafíos particulares a los que se enfrentan. Es fundamental alternar entre enfoques divergentes y convergentes, promoviendo tanto la generación libre de ideas como la transformación y refinamiento de estas. Así, se crea un ciclo virtuoso en el que la imaginación y el análisis crítico se potencian mutuamente, incrementando las probabilidades de encontrar soluciones verdaderamente innovadoras y pertinentes.

La ideación requiere apertura mental, disposición al juego y herramientas adecuadas.

Algunas de las más reconocidas son:

Brainstorming (lluvia de ideas): es una técnica colaborativa que reúne a un grupo de personas con el objetivo de generar la mayor cantidad posible de ideas en torno a un problema o reto específico. Durante la sesión, se fomenta un ambiente abierto donde todas las propuestas, sin importar los extravagantes o improbables que parezcan, tienen cabida y se registran sin emitir juicios ni críticas. Esta suspensión del juicio permite que la creatividad fluya libremente y que personas de distintos perfiles aporten perspectivas diversas.

Figura 2

Brainstorming (lluvia de ideas)



Nota. Representación del proceso de lluvia de ideas en equipo, enfatizando la generación libre de propuestas, la suspensión del juicio y la selección posterior. Adaptado de Brainstorming for Fun and Profit – 5 Tips for Teams, de Phil McKinney, s. f.,

<https://www.philmckinney.com/brainstorming-for-fun-and-profit-5-tips-for-teams/>.

Derechos reservados.

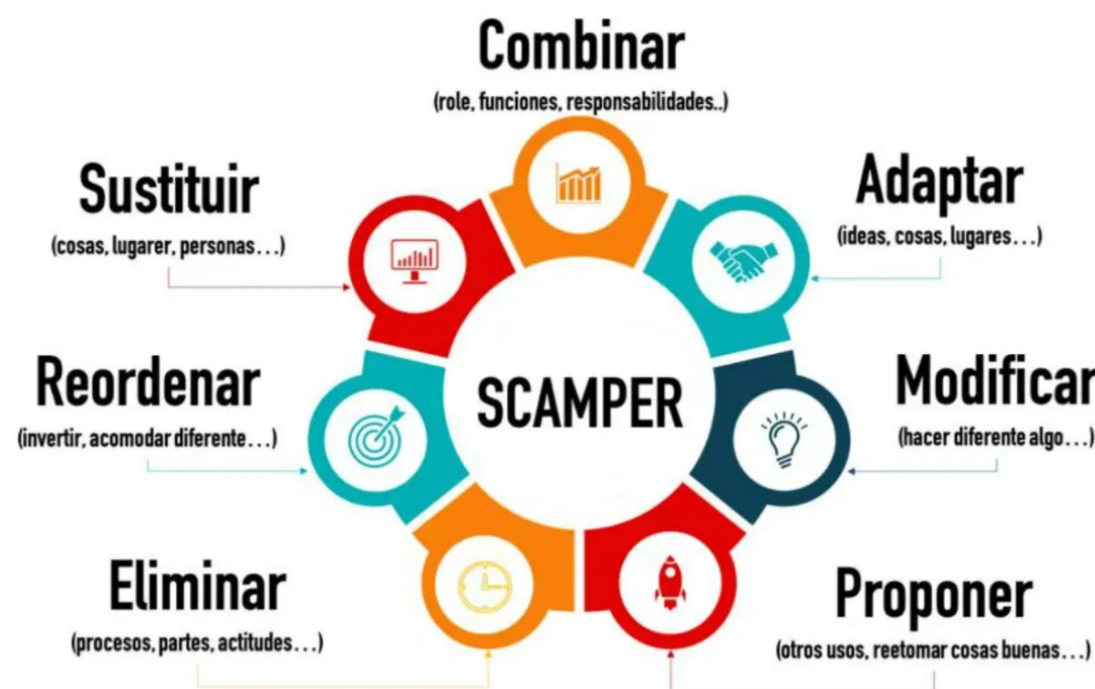
El proceso suele desarrollarse en varias rondas, iniciando con la exposición libre de ideas y, posteriormente, agrupando y refinando las propuestas más prometedoras. La cantidad inicial de ideas es prioritaria sobre la calidad, ya que muchas veces las soluciones más innovadoras surgen de combinaciones inesperadas o de conceptos que al principio parecían poco viables.

Para que el brainstorming sea efectivo, es fundamental contar con una facilitación adecuada, reglas claras que promuevan el respeto y la escucha activa, y herramientas visuales para documentar todas las ideas. De este modo, se crea un espacio de confianza donde la imaginación colectiva es el motor principal para resolver problemas y descubrir nuevas oportunidades.

SCAMPER: se trata de una técnica creativa cuyo nombre es un acrónimo en inglés de las acciones que propone para transformar ideas existentes y estimular nuevas perspectivas. Cada letra representa una acción específica: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos, Eliminar y Reordenar.

Figura 3

SCAMPER



Nota. Visualización del acrónimo que agrupa siete operaciones para estimular ideas: sustituir, combinar, adaptar, modificar/magnificar/minimizar, poner a otros usos, eliminar y reordenar. Adaptado de Técnicas de creatividad en la empresa, de Yesid Ariza, 2021, <https://yesidariza.blogspot.com/2021/06/tecnicas-de-creatividad-en-la-empresa.html>. Derechos reservados.

Este método invita al equipo a examinar cualquier producto, proceso o concepto desde diferentes ángulos, cuestionando sus elementos fundamentales y proponiendo alteraciones. Por ejemplo, se puede preguntar: ¿Qué pasaría si sustituimos un componente por otro?, ¿podemos combinar esta idea con otra ya existente?, ¿de qué forma podría adaptarse a un contexto diferente?, ¿qué podríamos modificar para mejorar su función?, ¿existe la posibilidad de darle un uso completamente distinto?, ¿hay algo que podamos eliminar para simplificarlo?, o ¿qué resultados surgirían si reordenamos sus partes?

Al recorrer sistemáticamente cada una de estas acciones, SCAMPER permite desbloquear el pensamiento, descubrir oportunidades ocultas y generar una amplia gama de alternativas innovadoras. Es especialmente útil cuando el objetivo es evolucionar o perfeccionar ideas previas, ya que proporciona una estructura clara para el análisis creativo y la experimentación sin límites.

Sinéctica: se basa en el uso deliberado de analogías y metáforas para abordar un problema desde perspectivas poco habituales, facilitando así la generación de soluciones creativas y abstractas. Esta técnica, desarrollada por William J.J. Gordon y George Prince, parte del principio de que la creatividad puede estimularse al unir elementos aparentemente inconexos. Para llevarla a cabo, el equipo se sumerge en ejercicios donde se comparan situaciones, objetos o conceptos alejados del problema original, buscando conexiones inesperadas que permitan su reinterpretación.

Figura 4

Sinéctica

Nota. Representación de la técnica de sinéctica para estimular la creatividad mediante analogías directas, personales, simbólicas y fantásticas. Adaptado de Sinéctica impacta en el futuro, de Gestión, 2020, <https://gestion.pe/blog/el-arte-de-emprender-y-fallar/2020/12/sinectica-impacta-en-el-futuro.html/>. Derechos reservados.



La sinéctica promueve el alejamiento consciente del pensamiento lógico inmediato, animando a quienes participan a “hacer lo extraño, familiar y lo familiar extraño”. Esto puede lograrse a través de distintos tipos de analogías: directas (comparar el problema con otra situación concreta), personales (ponerse en el lugar de algún elemento del problema), simbólicas (utilizar símbolos o imágenes evocadoras) y fantásticas (imaginar soluciones sin restricciones de la realidad).

Durante su aplicación, es importante fomentar un ambiente lúdico y seguro, donde cualquier comparación —por inusual que parezca— pueda ser explorada. Así, la sinéctica no solo amplía el rango de soluciones posibles, sino que también favorece el desarrollo de una mirada más flexible y abierta frente a los desafíos complejos del proceso creativo.

A continuación, se presenta una tabla comparativa que resume las principales características de tres de las técnicas creativas más empleadas en procesos de ideación: brainstorming, SCAMPER y sinéctica. Esta herramienta facilita visualizar, de manera clara y concisa, en qué consiste cada método y cómo pueden complementar el trabajo creativo del equipo.

Tabla 1

Técnicas para fase de ideación

Técnica	Descripción
Brainstorming (lluvia de ideas)	Técnica grupal que busca generar muchas ideas sin juzgarlas. Se basa en la cantidad antes que la calidad inicial.
SCAMPER	Siglas en inglés que invitan a modificar ideas existentes a través de acciones como Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos, Eliminar, y Reordenar.
Sinéctica	Se basa en usar analogías y metáforas para abordar un problema desde ángulos inusuales, permitiendo soluciones más creativas y abstractas.

Nota. El cuadro resume tres técnicas de ideación y su principio operativo: Brainstorming para maximizar cantidad sin juicio; SCAMPER para Iterar y transformar ideas existentes; y Sinéctica para explorar analogías que abran perspectivas no evidentes. Funciona como guía rápida para elegir la técnica según el objetivo de la sesión y el momento del proceso creativo. Elaboración propia.

Estas técnicas, aunque distintas en su enfoque, comparten el objetivo de liberar el pensamiento de restricciones convencionales y abrir paso a la innovación. Al entender los fundamentos y el propósito de cada una, es posible entrelazarlas estratégicamente durante el proceso de resolución de problemas. La interacción entre brainstorming, SCAMPER y sinéctica permite no solo generar alternativas disruptivas, sino también transformarlas y explorarlas desde perspectivas insospechadas, enriqueciendo así el repertorio de soluciones creativas tanto a nivel individual como colectivo.

Para complementar la comprensión de las técnicas de ideación y observar cómo se aplican en la práctica, te recomiendo ver el siguiente video. Este recurso visual ofrece

una explicación dinámica y ejemplos concretos que pueden enriquecer tu proceso creativo:

Título del enlace relacionado: Video | ¿Qué es Diseño UX? (Diseño de experiencia de usuario) | Fundamentos básicos

Descripción del enlace relacionado: Este recurso visual ofrece una explicación sobre qué es el diseño de experiencia de usuario de un modo comprensible y amigable.

Enlace: <https://youtu.be/rKQ1qdD1hrE?si=0YDxX5Oh-9yRdDwj>

Taller de ideación: Generar alternativas de solución

Participar en un taller de ideación, realizado con rigor, pero también con un toque lúdico (divertido), es una oportunidad invaluable para desarrollar habilidades esenciales en la generación de alternativas de solución tanto en el ámbito profesional como en el personal. Este espacio facilita el descubrimiento de nuevas perspectivas y la experimentación creativa, lo cual resulta especialmente útil para enfrentar problemas complejos o retos cotidianos. Al igual que otras técnicas empleadas en la administración, la ideación estructurada permite a cada persona ampliar su repertorio de estrategias y recursos, fomentando el pensamiento divergente y la confianza en la propia capacidad para innovar. La combinación de metodologías probadas con dinámicas entretenidas transforma el proceso en una experiencia enriquecedora, donde las ideas fluyen y se potencian en colaboración. Así, aprender a idear de manera sistemática no solo enriquece el perfil profesional, sino que también provee herramientas de valor para la vida diaria y la toma de decisiones informada.

La clave del taller radica en experimentar con estas herramientas de manera sistemática y reflexiva. Al combinar diferentes metodologías, no solo se multiplican las opciones, sino que también se profundiza en la comprensión del problema y en la calidad de las posibles respuestas. Es fundamental abordar el desafío sin temor al error, valorando tanto las ideas aparentemente descabelladas como aquellas que surgen de la tradición. A partir de este enfoque, cada persona puede ampliar su repertorio creativo y adaptar las técnicas a su propio estilo.

Antes de adentrarnos en el desarrollo práctico de la creatividad, es fundamental contar con una guía clara que oriente el proceso de ideación. La siguiente tabla presenta, de manera estructurada, los pasos esenciales para abordar el problema seleccionado mediante el uso de técnicas como brainstorming, SCAMPER y la sinéctica. Cada etapa está diseñada para estimular el pensamiento divergente y facilitar la transformación de ideas en soluciones concretas, permitiendo así que el grupo explore alternativas desde distintos enfoques y lenguajes creativos.

Tabla 2

Pasos para realizar un taller de ideación

Paso	Descripción
Elegir problema	Alta rotación de personal, evasión tributaria en pequeños negocios, baja digitalización en procesos administrativos
Brainstorming	Escribe al menos 15 ideas en 10 minutos. No las evalúes.
SCAMPER	Aplica la técnica SCAMPER a las 3 ideas que más te llamen la atención.
Analogía sinéctica	¿Cómo resolvería este problema un chef, un ciclista o una app de citas?
Registro	Registra tus ideas, combinaciones y reflexiones. Este será insumo para tu solución final.

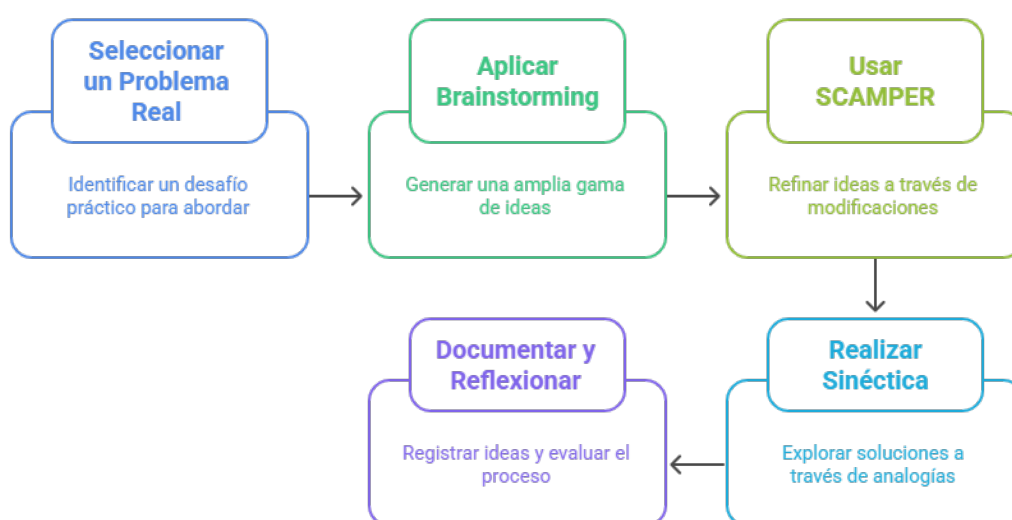
Nota. Secuencia operativa para conducir un taller de ideación: delimitar el problema, divergir (brainstorming), transformar ideas (SCAMPER), ampliar perspectivas con analogías sinécticas y cerrar con un registro sistemático para la siguiente fase del proyecto. Elaboración propia.

Instrucciones:

A continuación, se presenta un paso a paso para que puedas realizar el taller de ideación.

Figura 5

Taller de ideación – paso a paso



Nota. Diagrama que sintetiza la secuencia operativa de un taller: definir el problema, divergir (brainstorming), transformar (SCAMPER), explorar analogías (sinéctica) y registrar para la fase de solución. Elaboración propia.

1. Selección de un problema real:

Elige un reto concreto, preferentemente uno que hayas trabajado previamente o que sea relevante para tu entorno. Ejemplos: alta rotación de personal en una empresa pequeña, evasión fiscal entre microempresas, baja digitalización de procesos en escuelas, desmotivación en equipos de voluntariado, dificultad para registrar gastos menores en negocios de barrio.

2. Aplicación de la técnica de brainstorming:

Reúne a un grupo diverso (puede ser presencial o virtual). Durante 10 minutos, anota todas las ideas que surjan, por más extravagantes o simples que parezcan. La meta es llegar, al menos, a 15 propuestas. Por ejemplo, si el problema es la evasión fiscal en microempresas, podrían surgir ideas como: crear talleres gratuitos, ofrecer incentivos a

quienes presenten facturas electrónicas, desarrollar una app para recordatorios automáticos, o lanzar una campaña en redes sociales.

3. Uso de SCAMPER para profundizar:

Selecciona tres ideas que destaquen por su potencial, originalidad o viabilidad. Pasa cada una por las siglas de SCAMPER:

- Sustituir: ¿Qué parte de la idea puedes cambiar? Por ejemplo, si pensaste en talleres presenciales, sustitúyelos por webinars o pódcast.
- Combinar: ¿Puedes unir dos ideas en una? Ejemplo: App móvil + sistema de premios para quienes usen el registro digital.
- Adaptar: ¿Cómo podrías ajustar la idea a un contexto diferente? Ejemplo: adaptar un diario de gastos usado por influencers para microempresas.
- Modificar: ¿Qué aspecto podrías mejorar o exagerar? Ejemplo: convertir una hoja de cálculo en una ruleta digital que premie al azar cada registro nuevo.
- Poner en otros usos: ¿Esa idea sirve en otro ámbito? Ejemplo: la app de registro de gastos podría usarse para administrar fondos de una asociación escolar.
- Eliminar: ¿Qué puedes quitar para simplificar? Ejemplo: eliminar formularios extensos y reducirlos a preguntas clave.
- Reordenar: ¿Puedes invertir el proceso? Ejemplo: registrar primero los gastos y luego clasificarlos, en vez de hacerlo al revés.

4. Ejercicio de sinéctica (analogías creativas):

Elige una analogía poco habitual: piensa cómo enfrentaría el problema alguien de otro campo o con otra perspectiva.

- Por ejemplo, si el problema es la baja digitalización, imagina cómo lo resolvería una aplicación de citas: ¿qué tal un “match” entre necesidades y herramientas digitales?
- Si se trata de motivar registros de gastos, ¿cómo lo haría un chef? Podría comparar cada gasto con un ingrediente esencial para la receta de éxito del negocio.

- Si el reto es la evasión fiscal, ¿cómo lo abordaría una ciclista? Quizás mediante metas diarias y pequeños logros, acumulando “kilómetros” de cumplimiento tributario.

Permítete explorar ideas que, a primera vista, parezcan ajenas o disparatadas; ahí suele surgir la innovación más genuina.

5. Registro y reflexión:

Documenta todo el proceso utilizando pizarras, post-its digitales, mapas mentales o cualquier herramienta visual. Anota cada idea, combinación y los cambios realizados con cada técnica.

Al final, responde estas preguntas:

- ¿Qué ideas surgieron gracias a cada técnica?
- ¿Qué combinaciones abrieron nuevas posibilidades?
- ¿Qué método te resultó más útil o desafiante?

Reflexionar sobre el proceso te ayudará a identificar patrones creativos, fortalezas y oportunidades de mejora para futuras sesiones, enriqueciendo tu capacidad y la de tu equipo para resolver problemas de manera innovadora.

Durante el desarrollo del taller, es útil mantener un registro visual de las ideas que van surgiendo y de los cambios que se generan a partir de las distintas técnicas. Puedes apoyarte en pizarras, post-its digitales o mapas mentales para organizar propuestas y asociaciones inesperadas. Además, compartir los resultados con el grupo propicia el intercambio, permitiendo que cada persona analice y retroalimente los aportes de las demás, enriqueciendo así el proceso.

Al finalizar el ejercicio, reflexiona sobre cómo cada método influyó en tus propuestas y qué combinaciones abrieron nuevas posibilidades. Esta documentación te permitirá identificar patrones, fortalezas y oportunidades de mejora para futuras sesiones de ideación.

En el siguiente video descubrirás cómo cinco técnicas esenciales pueden transformar cualquier sesión de ideación en una experiencia dinámica y eficiente. A través de ejemplos prácticos y explicaciones accesibles, aprenderás a aplicar métodos

que potencian la creatividad, facilitan la generación de soluciones innovadoras y te ayudan a romper los límites del pensamiento convencional. Ya sea que trabajes en equipo o de manera individual, estas estrategias te permitirán abordar problemas desde nuevas perspectivas y enriquecer tus procesos creativos.

Título del enlace relacionado: Video | 5 técnicas para generar ideas creativas

Descripción del enlace relacionado: Video breve que presenta de forma dinámica cómo funcionan algunas técnicas de ideación y cómo aplicarlas a problemas reales.

Enlace: <https://youtu.be/sbds8mhWFpc?si=AjuuvdZjw14J3DPt>

Referencias citadas en la clase 9.

May, M. E. (2013). Observe first, design second: Taming the traps of traditional thinking. En R. L. Martin & K. Christensen (Eds.), *Rotman on design: The best on design thinking from Rotman magazine* (pp. 202–207). University of Toronto Press. utppublishing.com+1

Boyd, D., & Goldenberg, J. (2014). Dentro de la caja: El proceso creativo que funciona en todos los casos. Empresa Activa. factorhuma.org+1

Guilera, L., & Garrell, A. (2021). *Productos y servicios inteligentes y sostenibles: Técnicas para la innovación y la creatividad*. Marge Books. VitalSource+1

Cañeque, H. (2014). *8 claves para el cambio creativo: En la empresa y en la vida*. Ediciones Granica.



La excelencia no se improvisa

síguenos

