

Creatividad, diseño y aprendizaje mediante retos



Bloque 4. La ideación y selección

Autores

Servicio de Formación en Red. INTEF

Índice

LA IDEACIÓN Y SELECCIÓN	2
Ideando en educación.....	4
Resultados en educación.....	4
Design for change.....	5

LA IDEACIÓN Y SELECCIÓN

LA IDEACIÓN Y SELECCIÓN

Pasar de Retos a Ideas

Esta es la etapa quizá más conocida y familiar de los procesos creativos. La generación de ideas.

Una vez que hemos seleccionado la pregunta sobre la que trabajar, abrimos un proceso de ideación. Poco más que decir esta etapa salvo que de nuevo, se deben respetar la separación de divergencia y convergencia.

En la literatura creativa existen multitud de publicaciones que hacen referencia a técnicas y herramientas a usar en esta parte del proceso. Con buscar "técnicas para generar ideas" en google se pueden encontrar miles de referencias. Nosotros siempre recomendamos consultar la página de neuronilla.com para acceder a herramientas que permiten la ideación, tanto para las fases de divergencia como las fases de convergencia.

Las ideas, cuando nacen, son sensibles, abstractas, requieren de un proceso de crecimiento. Es como un bebé recién nacido, que requiere de mucha atención. Las ideas nacen incompletas y si no les damos tiempo a que tomen forma, será fácilmente "asesinables" Por ello, si aplicar el aplazamiento de juicio era importante a lo largo de todo el proceso, en esta fase en concreto, mucho más. Incluso, nosotros recomendamos separar en el tiempo los procesos, de tal manera que un día se haga divergencia de ideas, y otro día, la convergencia. Así las ideas reposan y las personas del equipo tienen tiempo para verlas evolucionar en su imaginación y pensar cómo las llevarían a cabo.

FASE DIVERGENTE

Algunas recomendaciones a tener en cuenta en esta fase:

- **Construye sobre las ideas de otro:** Las ideas que a otros les parecen descabelladas, de poca utilidad o que simplemente creen que son vías muertas, puede que inspiren en nosotros soluciones aplicables al problema que nos enfrentamos. No dudes en apropiarte de las ideas de otros para construir sobre ellas.
- **Desagrupar categorías (unclumping):** Desarrolla hasta donde puedas cada categoría de elementos que explores. Por ejemplo, Marte es un planeta, pero existen otros tantos diferentes, Neptuno, Plutón... y cada uno de ellos puede generar nuevas categorías que explorar.
- **Evocación sensorial:** Utiliza tus cinco sentidos para generar más opciones o expandir aquellas ideas que pensabas que ya no llegan más lejos. Piensa en cómo se relaciona tu problema con la vista, el olfato, el tacto, el gusto o el oído.

FASE CONVERGENTE

Está orientada a resolver tus retos de “¿Cómo podría?”

Recuerda que estás intentando resolver los retos evaluados en el paso 3, la definición de problemas.

Tiene un elemento de novedad

No retrocedas a elecciones “seguras” que ya conoces o has experimentado antes.

Es concreta

Eres capaz de visualizar cómo será esta idea una vez esté completada.

Es fácil de entender

Un espectador inocente y completamente ajeno al proceso debe ser capaz de leer la idea y comprender lo que significa.

El próximo paso a seguir es obvio

La forma de redactar la idea sugiere el próximo paso que se debe dar para implementarla.

A la hora de seleccionar las ideas en esta fase, entran en juego multitud de criterios que tienen que ver con la viabilidad o factibilidad en la puesta en marcha. En función del proyecto y de la naturaleza de los objetivos podremos seguir unos criterios u otros, si bien, recomendamos tener siempre presentes algunas nociones que deban cumplir estas ideas.

- **Ideas que respondan al reto que estamos trabajando.** Muchas veces llegados a este punto del proceso las ideas que se manejan están trabajando conceptos alejados del punto de partida inicial. No es malo que así sea, siempre que la evolución haya tenido sentido para el equipo. Ahora bien, sí es importante que la idea esté respondiendo al reto que habíamos marcado trabajar.

- **Si es creativa, mejor.** A estas alturas deberíamos de haber introducido a lo largo de todo el proceso elementos creativos que nos hayan permitido conjugar nuevas posibilidades y soluciones. Por ello, un criterio que siempre debería estar presente es el grado de novedad de la idea frente a lo que ya existe.

- **Es concreta.** Una de las cosas que suelen suceder en esta fase es enunciar ideas del tipo " un plan para establecer un orden de acción durante el proceso de evaluación...." y si eso lo queremos poner en marcha mañana, no sabríamos por dónde empezar. Por eso suele ser de utilidad seleccionar aquellas ideas donde el equipo intuye, aunque sea de manera difusa, cómo implementaría la solución o al menos, saber por dónde empezaría.

Ideando en educación

[Vídeo \(YouTube\) – vídeo 3 INTEF Creatividad Ideación Blanca Cañamero \(Educacionlab\) – 04:49\)](#)

[Enlace a la presentación](#) usada por Blanca Cañamero en el vídeo anterior.

Enlaces mencionados sobre el Método Scamper, en el blog de Blanca Cañamero:

- [Propuesta de la actividad con el Método Scamper](#)
- [Aplicación del Método Scamper](#)
- [Trabajo de los alumnos 1](#)
- [Trabajo de los alumnos 2](#)

[Vídeo \(Think1.tv\) – BAE: Idear – \(03:48\)](#)

Resultados en educación

[Vídeo \(YouTube\) – vídeo 4 INTEF Creatividad Ejemplo de PROYECTOS Blanca Cañamero – \(08:59\)](#)

[Enlace a la presentación utilizada en el vídeo anterior](#)

[Información sobre cada uno de los trabajos en el blog de "Iniciativa Emprendedora"](#)

[Presentación \(Prezi\) – Aprender a emprender sin miedo \(Blanca Cañamero\)](#)

[Enlace a la experiencia de Alvaro Pascual](#), @alvaropascual81, en su blog.

A continuación se incluye vídeo realizado por sus alumnos y [enlace a otro artículo](#) en el que explica por qué utilizar *Design Thinking* en el aula.

[Vídeo \(YouTube\) - ¿Qué es el Design Thinking? #TicSg – \(05:17\)](#)

Design for change

¿Conoces *Design for Change*?

Es un movimiento internacional que ofrece a niños y jóvenes la oportunidad de poner en práctica sus propias ideas para cambiar el mundo comenzando por su propio entorno. Forman parte de una iniciativa global: **DESIGN FOR CHANGE** *is the largest global movement designed to give children an opportunity to express their own ideas for a better world and put them into action*. Kiran Bir Sethi, su fundadora, explica en [este vídeo](#) cómo la experiencia en *Riverside School*, en India, les enseña a los niños la lección más importante: "Yo puedo".

[Vídeo \(TED\) – Kiran Bir Sethi enseña a los niños a responsabilizarse – \(09:28\)](#)

La iniciativa *Design for Change* se desarrolla actualmente en 34 países. En España disponen de portal propio: [Enlace al portal de la iniciativa en España](#) (Disponen de material para uso en el aula).

En el siguiente vídeo los alumnos del Colegio Virgen del Carmen, de Castellón, muestran su experiencia. Puedes consultar los vídeos de los distintos proyectos en su [canal de Youtube](#).

[Vídeo \(YouTube\) – DFC España MISIÓN INFANTIL Colegio Virgen del Carmen ONDA Castellón – \(07:51\)](#)



Formación en Red del INTEF

Licencia [Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).