

BRAINSTORMING O LLUVIA DE IDEAS

Fomentar el flujo de ideas innovadoras

La lluvia de ideas es un método muy conocido para recoger ideas oralmente. Anima a los participantes a pensar libre y abiertamente, sin inhibiciones, estimulando la creatividad y los procesos de pensamiento espontáneos. Este método puede generar inspiración para la innovación. Los temas tratados pueden examinar escenarios optimistas o consecuencias deseadas y no limitarse a planteamientos negativos de los problemas. Al igual que el brainwriting, el brainstorming o lluvia de ideas permite a un grupo centrarse en un tema específico y concreto y desarrollar soluciones o ideas al respecto de forma simultánea pero individual.

Finalidad:
Construcción del conocimiento

Tamaño del grupo:
< 20

Duración: < 30 min

Apto para varios idiomas: no

Nivel de interacción:
alto

UTILICE ESTE MÉTODO PARA:

- Producir ideas y estimular la creatividad.
 - Definir las ideas.
 - Superar los bloqueos y pensar de forma crítica.
 - Planificar planteamientos o resolver problemas.
-

ESTE ESPACIO
SE PUEDE
LLENAR CON
TUS APUNTES



PASOS PARA APLICAR EL MÉTODO

Preparación

1. Defina el propósito de la actividad de aprendizaje y el tema de la sesión. El tema debe ser específico y concreto y puede versar sobre un problema, un proyecto, un resultado, una organización o una idea.
 - Durante la sesión de brainstorming, hay que registrar las ideas generadas. Si usted, como facilitador/a, decide anotar las ideas, es útil contar con un/a moderador/a, para asegurarse de que todas las opiniones se recogen adecuadamente y de que el proceso se gestiona bien.
 2. En función del objetivo de la actividad de aprendizaje: planifique la sesión para un grupo reducido de participantes (menos de 10 personas) (variante 1) o para más participantes distribuidos en pequeños grupos (variante 2).
 - Para fomentar una participación equilibrada, planifique esta sesión para grupos reducidos.
 - Para ambas variantes, considere la posibilidad de aplicar el enfoque *de lluvia de ideas en tres fases*:
 - El planteamiento comienza con una breve lluvia de ideas sobre temas sencillos para que los participantes entren en el modo de pensamiento creativo.
 - Fase 1 “Brain dump” (descarga de cerebros): los participantes comparten sus ideas sobre el tema específico.
 - Fase 2 “Pensamiento divergente”: los participantes generan ideas relacionadas con las ya captadas, como riesgos, aplicación o recursos.
 - Fase 3 “Ideación creativa”: los participantes examinan las ideas más a fondo y las reformulan en posibles soluciones.
 3. Cree una serie de preguntas para el tema y defina el límite de tiempo para la sesión de lluvia de ideas.
 4. Defina la herramienta que va a utilizar, familiarícese con sus funcionalidades y prepare el espacio en línea con salas de reunión.

Considere la posibilidad de utilizar una pizarra colaborativa o una herramienta de anotación.
-

ESTE ESPACIO
SE PUEDE
LLENAR CON
TUS APUNTES



Impartición

Inicie la actividad de aprendizaje

1. Informe a los participantes y explíqueles la actividad de aprendizaje y su finalidad.

- Presente el tema y explique que la intención del ejercicio es generar tantas ideas como sea posible sin pensar demasiado en ellas. Más adelante se debatirán, analizarán y evaluarán.
- Introduzca 4 reglas: Todas las ideas son bienvenidas, hay que pensar con originalidad, no se aceptan juicios de valor, se fomenta y se incentiva la libre circulación de ideas.
- Muestre el espacio previamente diseñado sin hacer zoom en el contenido (si se utilizan herramientas adicionales).
 - Presente la herramienta para facilitar la actividad de aprendizaje (si utiliza otras herramientas). Incluya: Nombre de la herramienta, requisitos de los participantes. **Nota:** Dedique un tiempo de la sesión a que los participantes prueben la herramienta seleccionada si no están familiarizados con ella.
- A continuación, el o la animador/a presenta al grupo un tema o problema como reto y el tiempo de que dispondrán los participantes para la actividad de aprendizaje.
 - Variante 1:
 - Los participantes disponen de XX minutos para una lluvia de ideas. Escriben sus ideas individualmente.
 - Los participantes comparten sus ideas oralmente dentro del grupo.
 - El animador registra todas las ideas y las agrupa en grupos lógicos de ideas relacionadas.
 - Los participantes y el moderador debaten los resultados.
 - Variante 2:
 - Los participantes son asignados a grupos y se distribuyen en salas de reunión.
 - Los grupos nombran a un representante para que registre todas las ideas generadas.



ESTE ESPACIO
SE PUEDE
LLENAR CON
TUS APUNTES



- Los grupos disponen de XX minutos para hacer una lluvia de ideas. Durante este tiempo, los participantes escriben sus ideas individualmente.
 - Los participantes comparten sus ideas oralmente dentro de sus grupos.
 - Todas las ideas se registran en un lugar visible para todos los miembros del grupo.
 - Los grupos disponen de XX minutos para organizar y priorizar las ideas. Las ideas mejor valoradas están agrupadas.
 - Los representantes del grupo presentan las ideas priorizadas a un grupo más amplio.
 - El animador agrupa las ideas de todos los grupos y debate los resultados con todos los participantes.
2. Presente el tema o el problema, el calendario de la sesión y comience la actividad de aprendizaje de inmediato (variante 1) o asigne a los participantes a grupos y distribúyalos en salas (variante 2).

Nota: Controle a cada grupo durante la sesión.

 - Permita que los participantes trabajen en la actividad de aprendizaje durante un tiempo determinado.
 3. Debatir, analizar y evaluar ideas.
 - Variante 1: En primer lugar, organice las ideas agrupándolas en grupos lógicos de ideas relacionadas. Continúe con el debate.
 - Variante 2: Reúna a todos los participantes en la sala principal. Invite a los representantes de los grupos a compartir los resultados de su trabajo en grupo.
 - Las cámaras y los micrófonos sólo están habilitados para el/la facilitador/a y los representantes de cada grupo.
 4. Para ambas variantes: Considere la posibilidad de utilizar el método Dotmocracy para evaluar las ideas conjuntamente. Muestre todas las ideas y pida a los participantes que coloquen un punto u otro indicador debajo de las ideas más prometedoras. Seleccione las ideas con más “votos” para seguir analizándolas o actuar en consecuencia.
 5. Concluya la actividad de aprendizaje con una sesión informativa participativa de la sesión de lluvia de ideas y anunciando las ideas mejor valoradas.
-

ESTE ESPACIO
SE PUEDE
LLENAR CON
TUS APUNTES



Nota: Las ideas generadas pueden servir de base para ejercicios posteriores sobre el contenido, como por ejemplo [casos prácticos de estudios de caso](#) o [De Bono Seis sombreros para pensar](#).

Recomendaciones

- Cree un ambiente productivo y lúdico para animar a los participantes a relajarse y compartir sin inhibiciones.
- Deje que el proceso siga su curso natural sin límites de tiempo ni indicaciones.
- Para hacer un uso práctico de las ideas, siga el ejercicio con procesos convergentes para agruparlas y evaluarlas.
- Una forma sencilla de representar las ideas recopiladas es utilizar una herramienta gratuita en línea para generar una nube de palabras: <http://www.wordle.net>.
- Vea las [Listas Top 100](#) para otro enfoque del Brainstorming o [TRIZ](#) para métodos de brainstorming inverso.

Nota: Para la actividad de aprendizaje, necesitará un cronómetro.

CONSEJOS SOBRE LAS HERRAMIENTAS

<https://padlet.com/>

<https://miro.com/templates/brainstorming/>