

# Método SCAMPER

Una persona es creativa cuando tiene la capacidad de enfrentar las oportunidades de mejora o algún problema de una forma innovadora, original, nueva, diferente.

El **Método SCAMPER** es una herramienta que permite, precisamente, activar y desarrollar esta habilidad: el **pensamiento creativo**. Se trata, básicamente, de una técnica mnemónica (de mnemotecnia o nemotecnia, es la técnica o procedimiento de asociación mental de ideas, esquemas, ejercicios sistemáticos, repeticiones, etc., para facilitar el recuerdo de algo).

Fue creada por **Bob Eberlee**, a partir de una lista de verificación verbal, originada por Alex Osborn (el creador del Brainstorming).

La palabra SCAMPER es un acrónimo que representa diferentes ACCIONES que se pueden hacer para estimular la creatividad: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner/dar otros usos, Eliminar y Reordenar.



Como dijo Edward de Bono, el creador del concepto de **pensamiento lateral**: “La creatividad no consiste en una nueva manera de ver las cosas sino en una nueva forma de hacer las cosas”. El método SCAMPER te permite hacer las cosas de forma diferente, explorando nuevas posibilidades y soluciones desde distintos ángulos y perspectivas.

## Qué ventajas tiene el método SCAMPER para la creatividad

El método SCAMPER tiene varias ventajas para la creatividad, entre las que se pueden destacar las siguientes:

- **Es fácil de aplicar y recordar**, ya que se basa en una palabra mnemotécnica que resume los verbos de acción a usar.
- **Es flexible y adaptable**, ya que se puede usar en cualquier ámbito o situación que requiera una solución creativa e innovadora.

- **Es sistemático y estructurado**, ya que ofrece un marco de referencia para explorar diferentes posibilidades y soluciones desde distintos ángulos y perspectivas.
- **Es estimulante y divertido**, ya que invita a jugar con las ideas y a experimentar con el producto o servicio.



Es una mnemotecnia en inglés que indica los pasos para desarrollar un proceso creativo, incluso te ayudará a solucionar problemas, concretar proyectos o desaparecer un bloqueo mental. Lo único que tienes que hacer es contestar estas preguntas paso a paso y encontrarás áreas de oportunidad que no habías visualizado.

**S****SUBSTITUTE / SUSTITUIR**

¿Qué otros materiales pueden sustituirlo para mejorar el producto?, ¿Qué otro producto o proceso podría usar?

**C****COMBINE / COMBINAR**

¿Qué pasa si combinas propósitos u objetivos?, ¿Qué pasaría si combinaras este producto con otro para crear algo nuevo?

**A****ADAPT / ADAPTAR**

¿Cómo podría adaptar o reajustar este producto para servir a otro propósito o uso?, ¿En qué otro contexto podría poner su producto?

**M****MODIFY - MAGNIFY / MODIFICAR**

¿Cómo podría cambiar la forma, el aspecto o la sensación de su producto?, ¿Qué podría agregar para modificar este producto?, ¿Qué podría destacar o resaltar para crear más valor?

**P****PUT TO OTHER USES / PONER A OTRO USO**

¿Quién más podría usar este producto?, ¿Cómo se comportaría este producto de manera diferente... podría reciclar

# Cómo aplicar el método SCAMPER en el aula

El método SCAMPER es una técnica muy útil para fomentar la creatividad y el **pensamiento crítico** en los alumnos. Se puede aplicar en el aula de diferentes formas y para diferentes fines. Algunas ideas son:

- **Usar el método para mejorar o inventar productos o servicios relacionados con la asignatura o el tema que se esté trabajando.** Por ejemplo, si se está estudiando la historia de la escritura, se puede usar el método SCAMPER para crear un nuevo tipo de alfabeto o un nuevo sistema de comunicación.
- **Usar el método SCAMPER para resolver problemas o retos planteados por el profesor o por los propios alumnos.** Por ejemplo, si se está estudiando la ecología, se puede usar el método SCAMPER para encontrar soluciones a problemas ambientales como el cambio climático o la contaminación.
- **Usar el método para estimular la expresión oral y escrita de los alumnos.** Por ejemplo, se puede pedir a los alumnos que expliquen sus ideas generadas con el método SCAMPER mediante una exposición oral o un texto escrito.

<https://www.youtube.com/embed/2gJlI6HT7Tk?si=sdyxd2XfhT9B3xFT>

Si quieres ver otro ejemplo de cómo llevar a la práctica el método SCAMPER puedes ver este vídeo:

[https://www.youtube.com/embed/T\\_TkM10PG8Y?si=tpRWXZwbQsv4cSFC](https://www.youtube.com/embed/T_TkM10PG8Y?si=tpRWXZwbQsv4cSFC)

Para **aplicar el método SCAMPER en el aula**, no se necesita más que un papel y un lápiz. Sin embargo, existen algunas herramientas digitales que pueden facilitar el proceso y hacerlo más dinámico y colaborativo, a través de la creación de mapas mentales. Algunas de estas herramientas son:

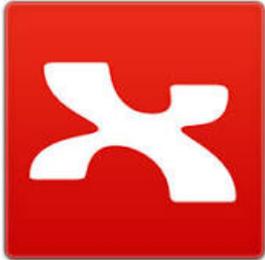
- **Creately:** una plataforma online que permite crear y compartir mapas mentales, diagramas de flujo, organigramas y otros tipos de gráficos. Tiene plantillas prediseñadas para el método y permite la edición en tiempo real con otras personas.



- **MindMeister:** una aplicación web y móvil que permite crear y gestionar mapas mentales de forma sencilla e intuitiva. Tiene funciones de colaboración, exportación, presentación y sincronización con otras herramientas como Google Drive o Evernote.

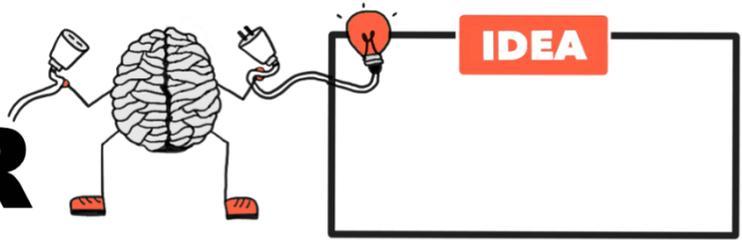


- **XMind**: un software de escritorio y web que permite crear mapas mentales, diagramas de Ishikawa, matrices y otros tipos de gráficos. Tiene opciones de personalización, integración, seguridad y análisis.



También compartimos esta plantilla editable.

# TÉCNICA SCAMPER



# S

USTITUIR



Sustituir cosas, personas, ideas, lugares, procesos, etc.

# C

OMBINAR



Combinar conceptos, ideas, características, temas, emociones, etc.

# A

DAPTAR



Adaptar ideas a otros contextos, lugares, personas, tiempo etc.

# M

ODIFICAR



Cambiar una característica, parte de un objeto, alterar el orden.

# P

ONER OTROS USOS



Utilizar para otros usos, extraer utilidades ocultas.

# E

LIMINAR



Suprimir partes del objeto o elementos del problema.

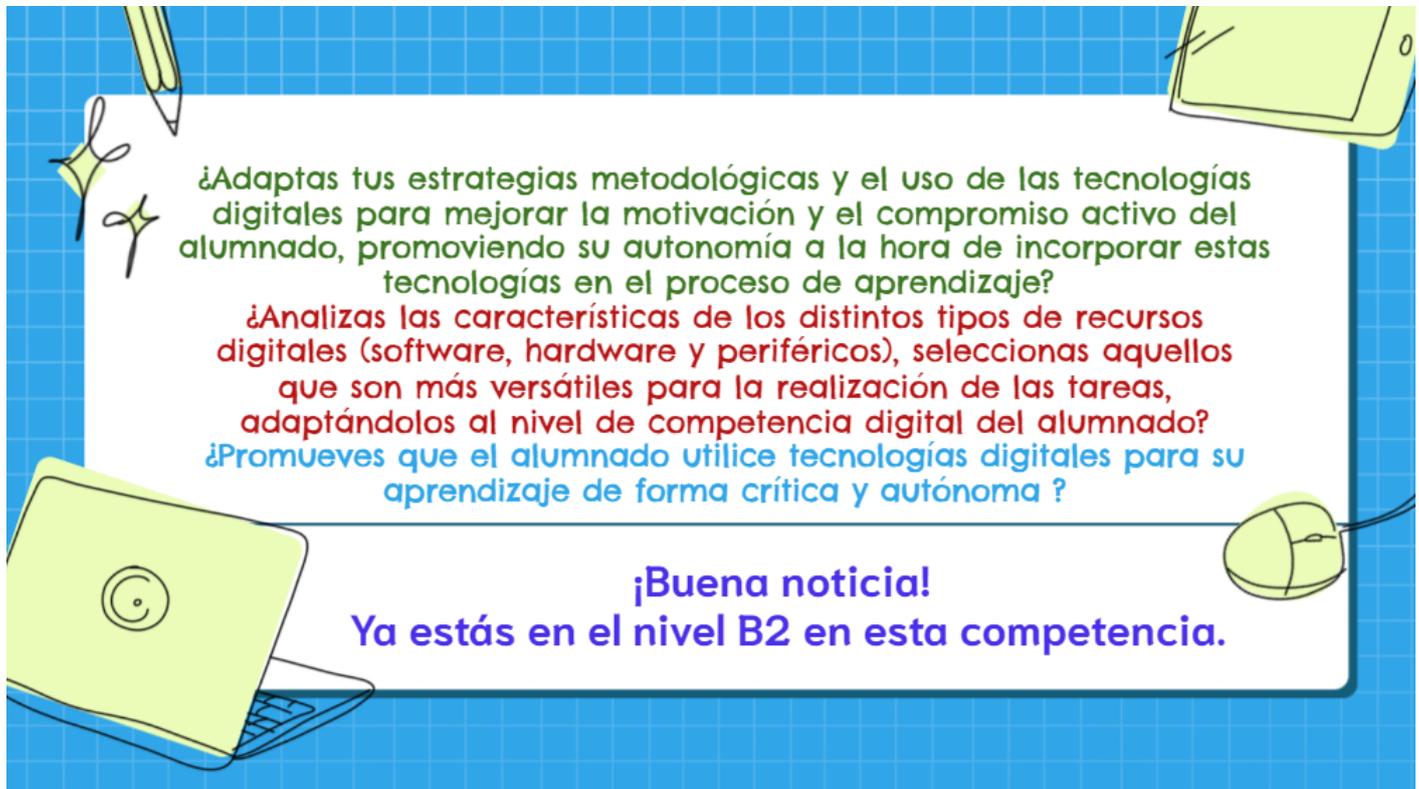
# R

EORDENAR



Cambiar de lugar, de roles, invertir elementos.

El método SCAMPER es una herramienta muy útil para potenciar la **creatividad** y la **innovación** en cualquier ámbito o situación. Se trata de una técnica basada en hacer preguntas que nos ayuden a explorar diferentes posibilidades y alternativas para mejorar o inventar productos o servicios, resolver problemas o retos, o estimular el aprendizaje y la expresión. Este método se puede aplicar de forma individual o colectiva, y se puede combinar con otras técnicas creativas como el brainstorming o el visual thinking.



¿Adaptas tus estrategias metodológicas y el uso de las tecnologías digitales para mejorar la motivación y el compromiso activo del alumnado, promoviendo su autonomía a la hora de incorporar estas tecnologías en el proceso de aprendizaje?

¿Analizas las características de los distintos tipos de recursos digitales (software, hardware y periféricos), seleccionas aquellos que son más versátiles para la realización de las tareas, adaptándolos al nivel de competencia digital del alumnado?

¿Promueves que el alumnado utilice tecnologías digitales para su aprendizaje de forma crítica y autónoma ?

**¡Buena noticia!**  
**Ya estás en el nivel B2 en esta competencia.**

Revision #4

Created 30 May 2023 07:59:24 by Karmele Expósito Heras

Updated 13 November 2023 19:25:09 by Karmele Expósito Heras