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:

Copyright 2026

- **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.

Copyright 2026



SCAMPER

LA PALABRA QUE TE AYUDARÁ CON TU CREATIVIDAD

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

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/2gJII6HT7Tk?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

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:

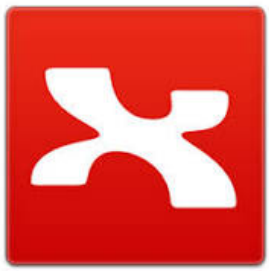
- **Creately**: una plataforma online que permite crear y compartir mapas mentales, diagramas de flujo, organigramas y otros tipos de gráficos. Tiene plantillas prediseñadas para el método y permite la edición en tiempo real con otras personas.

Copyright 2026

- **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.

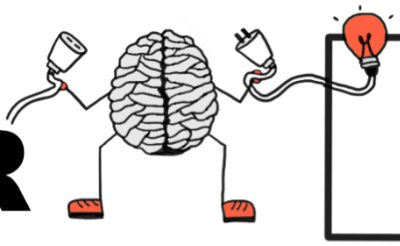


También compartimos esta plantilla editable.

Copyright 2026

REA Empresa e Iniciativa Emprendedora. Proyecto EDIA
Ciclos Formativos. Grado medio y Grado Superior.

TÉCNICA SCAMPER



IDEA

SUSTITUIR _____

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

COMBINAR _____

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

ADAPTAR _____

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

MODIFICAR _____

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

PONER OTROS USOS _____

Utilizar para otros usos, extraer utilidades ocultas.

ELIMINAR _____

Suprimir partes del objeto o elementos del problema.

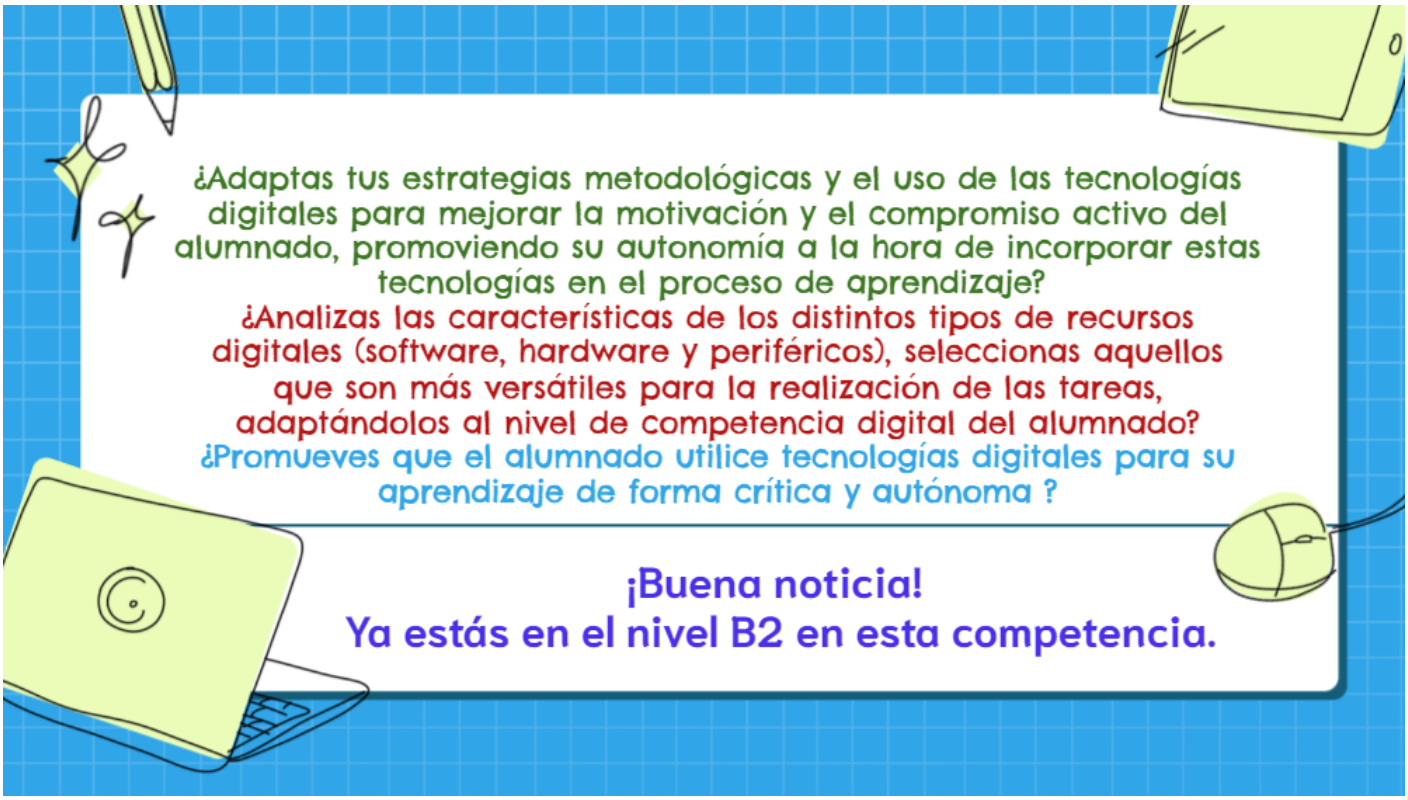
REORDENAR _____

Cambiar de lugar, de roles, invertir elementos.

cedec CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO CURRICULAR EN SISTEMAS NO PROPIETARIOS

Este organizador gráfico forma parte de un recurso original de Daniela Gimeno y Pablo Peñalver,alojado en https://consaburalabs.com/eie3retos y se encuentran bajo una Licencia Creative Commons Atribución-Compartilgual 4.0 España.

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.



Revision #4
Created 2023-05-30 07:59:24 CEST by Karmele Expósito Heras
Updated 2023-11-13 19:25:09 CET by Karmele Expósito Heras

Copyright 2026