

LLUVIA DE IDEAS O BRAINSTORMING

La estrategia lluvia de ideas o brainstorming es una herramienta de planeamiento que se puede utilizar para obtener ideas respecto a lo que los estudiantes saben de un tema determinado o, también se puede utilizar para obtener ideas a partir de la creatividad de un grupo y con ello resolver un problema.

En caso de querer utilizar esta estrategia para obtener ideas respecto a los conocimientos de sus estudiantes respecto a un tema, su aplicación es similar a la técnica S-Q-A (ver ficha). No obstante, si se desea utilizar para llegar a resolver un determinado problema por ejemplo, el brainstorming funciona planteando el problema, y después dejando emerger tantas soluciones originales surjan del grupo.

Esta herramienta fue creada en el año 1941 por Alex Osborn, quién basándose en la estructura física y mental del cerebro -la cual tiene dos partes: la razonadora y la creativa- consideró que la búsqueda de ideas creativas resultó en un proceso interactivo de grupo no estructurado que generaba más y mejores ideas que las que los individuos podían producir trabajando de forma independiente; dando oportunidad de sugerir sobre un determinado asunto y aprovechando la capacidad creativa de los participantes.

Reglas primordiales

1. *No es válido criticar* sus propias ideas ni las de ninguna otra persona.
2. Establecer un ambiente de libre *expresión*. Nadie deberá sentir temor de sus ideas antes el grupo, por absurdas que éstas parezcan. Es más fácil irlas eliminando posteriormente que pensar en otras nuevas una vez pasado el momento oportuno.
3. Generar el *mayor número de ideas* que sea posible. Entre más surjan en el grupo, habrá mayores oportunidades de que encuentren buenas ideas, por lo tanto, nunca hay que detenerse. Debe prolongarse hasta que todas se hayan expresado.
4. Procurar *combinar las ideas*. Se deben buscar formas de combinar dos o más ideas en una nueva. Pueden hacerse tantas combinaciones como se puedan, no importando quiénes las hayan expresado.

¿Cómo se utiliza?

1. Se define el problema a plantear a los estudiantes.
2. El docente asume el rol de conductor del ejercicio o puede asignar a otra persona este rol. Esta decisión dependerá del número de estudiantes que tenga el curso, ya que, si el grupo es numeroso se sugiere que el docente sólo asuma el rol de facilitador.
3. Antes de comenzar la lluvia de ideas se debe explicar en qué consistirá el ejercicio, el objetivo que tiene para la clase y sus reglas (por ejemplo, la participación es voluntaria, las ideas no deben repetirse y la crítica no está permitida).
4. Se permite que los estudiantes emitan ideas libremente sin extraer conclusiones en esta etapa. Mientras mayor sea el número de ideas, más cerca se estará de lograr una solución creativa al problema planteado. Además, es importante estimular la mezcla de ideas.
5. Se escriben las ideas en una pizarra, papelógrafo o diapositiva desde el computador de la sala de clases.
6. El ejercicio termina cuando ya no existen nuevas ideas.
7. Se analizan, evalúan y organizan las mismas, para valorar su utilidad en función del objetivo que se pretendía lograr con el empleo de esta técnica.

Respecto a su uso, la *lluvia de ideas* puede usarse de varias formas, cuya elección dependerá de las características del curso:

No estructurado (flujo libre)

1. El docente asume el rol de facilitador y toma apunte de las ideas o solicita a uno de los estudiantes que lo haga.
2. El conductor o facilitador plantea el problema o el asunto de discusión.
3. Escribir cada idea que va mencionándose en el menor número de palabras posible para no detener el dinamismo del ejercicio.
4. Verificar con la persona que hizo la contribución cuando se esté repitiendo la idea.
5. No se permite la evaluación, pues el evaluar las ideas puede no permitir que la creatividad y la innovación fluyan adecuadamente. En esta fase inicial y generativa, debe evitarse la descalificación a las ideas del otro.
6. Establecer un tiempo límite (aproximadamente 25 minutos)
7. Fomentar la creatividad de los estudiantes y estimular a quienes no estén participando.
8. Cuantas más ideas se generen mejor, se motiva a construir sobre las ideas de los pares, o un proceso de enriquecimiento de las ideas planteadas inicialmente.
9. Debe promoverse la innovación, de manera que las ideas propuestas sean diferentes, poco comunes, pero que sean acordes con el problema inicial planteado
10. Los miembros del grupo de “lluvia de ideas” y el facilitador nunca deben criticar las ideas de los otros.
11. Revisar la lista para verificar su comprensión.
12. Eliminar las duplicaciones, problemas no importantes y aspectos no negociables.
13. Todas las ideas aportadas inicialmente serán evaluadas en una sesión posterior. Momento en el cual se fomenta el uso del pensamiento crítico, con el objeto de decidir la viabilidad de las propuestas, su sustento, el grado de aceptación. Es en este momento que se llegaría a un consenso sobre los problemas que parecen redundantes o no importantes. Para finalizar esta etapa, se recomienda el desarrollo de una plenaria para la discusión de las propuestas y conclusiones con los equipos.



Universidad del Desarrollo
Centro de Innovación Docente

Estructurado (en círculo)

Tiene las mismas metas que la lluvia de ideas no estructurada. La diferencia consiste en que cada miembro del equipo presenta sus ideas en un formato ordenado, por ejemplo, de izquierda a derecha. No hay problema si un miembro del equipo cede su turno si no tiene una idea en ese instante, con el fin de no detener el dinamismo del ejercicio. Si bien, la lluvia de ideas como tal no necesariamente debe tener una estructura, esta forma se sugiere realizar con estudiantes con pasiva participación, con el propósito de posteriormente implementar el modo no estructurado.

Silenciosa (lluvia de ideas escritas)

Los participantes piensan las ideas pero registran en un papel sus ideas en silencio. Cada participante pone su hoja en la mesa y la cambia por otra hoja de papel. Cada participante puede entonces agregar otras ideas relacionadas o pensar en nuevas ideas. Este proceso continúa por cerca de 25 minutos y permite a los participantes construir sobre las ideas de otros y evitar conflictos o intimidaciones por parte de los miembros dominantes. Por ello, es importante conocer las características del curso antes de elegir el modo en que realizará este ejercicio.

Referencias bibliográficas.

- Silva, María Teresa y Ortiz (1996): El proceso de la creatividad. Universidad Nacional Autónoma de México. Ciudad de México.
- Prieto, Jorge (2005): Los proyectos, la razón del presente. ECOE Ediciones. Bogotá.
- Díaz, Frida y Hernández, G (2010): Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista, Editorial Mc Graw-Hill (3era edición); México.