

Estímulos aleatorios



Subetapa:
Ideación



Tiempo:
30 min



Dinámica recomendada:
5 personas



Materiales aplicación físico:

- Pintarrón
- Plumones para pintarrón
- Objetos, palabras, imágenes, sonidos, etc.



Materiales aplicación digital:

- Plantilla en Miro
- Laptops con internet



Enlace de descarga:
tooltec.mx



Notas al instructor:

Se debe desde el principio determinar reglas de participación en la sesión, por ejemplo, no burlarse de los demás.

Previo a la sesión se deberán elegir los estímulos aleatorios que se utilizarán como parte de la técnica.

La idea final puede ser la combinación de varias ideas.

Estímulos aleatorios

SoCr · 4

Es una técnica de ideación que implica la introducción deliberada de cualquier objeto o concepto no relacionado con el problema o situación a resolver, lo que funciona como estímulo para la generación de ideas diferentes.

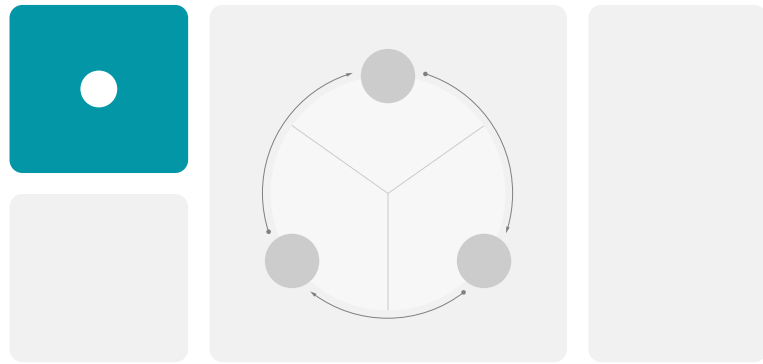
Para entender la herramienta de estímulos aleatorios primero es necesario entender 2 conceptos relevantes: **pensamiento lateral y técnicas de ideación**.

Es una técnica de ideación creada por Edward de Bono que consiste en provocar el pensamiento creativo a través de la introducción de cualquier tipo de objeto, imagen, sonido, sabor, olor, palabra, o cualquier otro elemento no relacionado con la problemática abordada. Los estímulos aleatorios no relacionados generan pensamiento lateral.

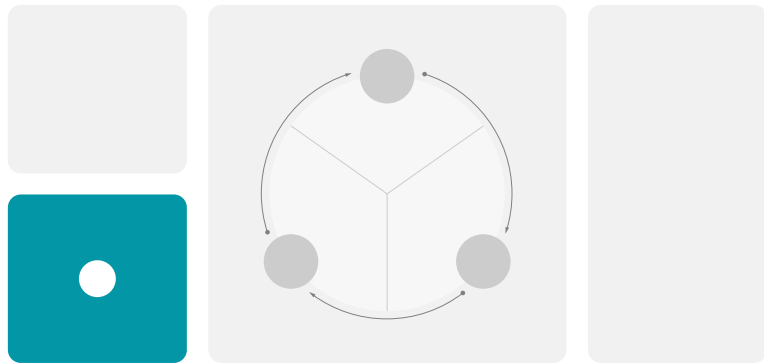
Autor:
Edward de Bono

Bibliografía:
Bono, E. D., & Castillo, O. (1994). *El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas* (Spanish Edition). Ediciones Paidós.

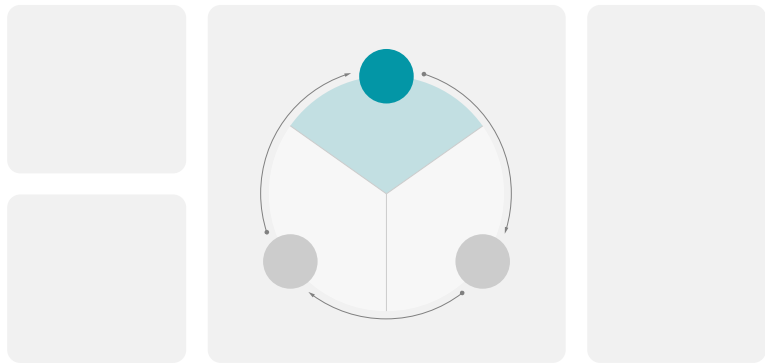
Referencias adicionales:



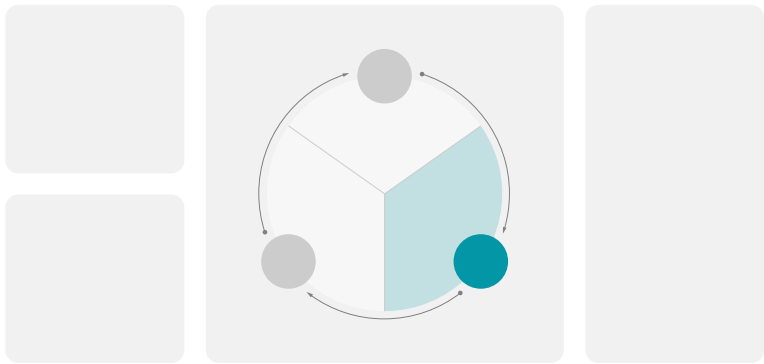
Paso 1.
Explicar la problemática o necesidad a resolver (foco creativo).



Paso 2.
Explicar las reglas de la sesión, por ejemplo, si se seguirá un orden de participación.



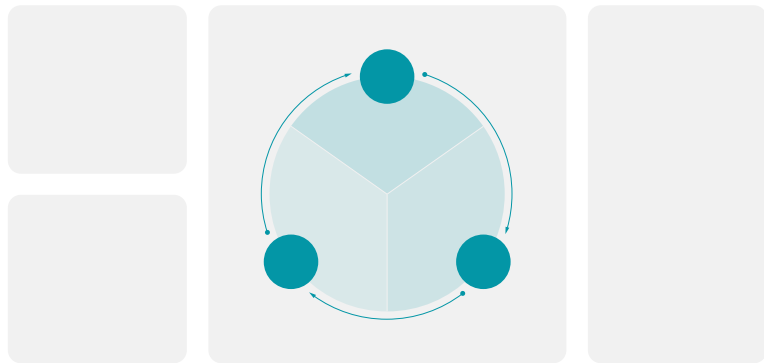
Paso 3.
Los participantes reciben aleatoriamente un elemento.



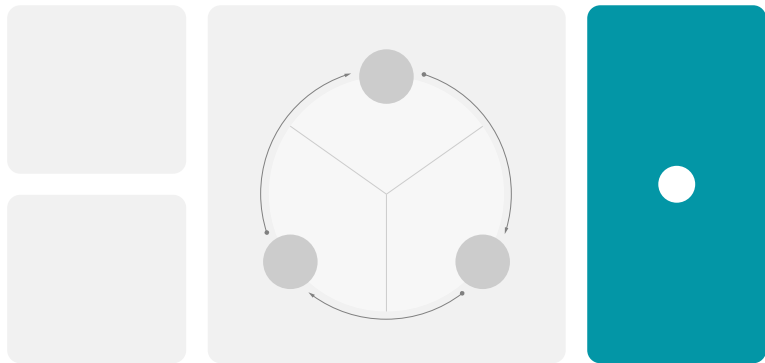
Paso 4.
De manera individual se generan ideas alrededor del elemento antes recibido.



Paso 5.
Se comparten las ideas generadas con el equipo.



Paso 6.
Se repiten los pasos 3, 4 y 5 cuantas veces se requiera.



Paso 7.
Se genera una idea final inspirada en las ideas antes generadas.

