

UNIDAD DIDACTICA

OPORTUNIDADES DE NEGOCIO

Tema

**EJERCICIOS PRÁCTICOS EN
EQUIPO PARA GENERAR
MÚLTIPLES IDEAS**

EJERCICIOS PRÁCTICOS EN EQUIPO PARA GENERAR MÚLTIPLES IDEAS

1. Introducción

En el entorno empresarial actual, la capacidad de generar ideas innovadoras en equipo se ha convertido en una competencia esencial para detectar y aprovechar oportunidades de negocio. La creatividad colectiva permite que los miembros aporten diferentes perspectivas, habilidades y experiencias, lo que multiplica las posibilidades de encontrar soluciones originales y viables. Dentro del curso de *Oportunidades de Negocios*, la práctica de ejercicios en equipo no solo potencia la creatividad, sino que también fomenta el trabajo colaborativo, la comunicación efectiva y la capacidad de análisis conjunto.

Este tema aborda estrategias, técnicas y dinámicas que los estudiantes pueden aplicar para producir múltiples ideas de manera eficiente.

2. Importancia de trabajar en equipo para generar ideas

El trabajo en equipo tiene un valor agregado cuando se trata de creatividad y detección de oportunidades:

- **Diversidad de perspectivas:** Cada integrante interpreta un problema desde su experiencia, generando propuestas distintas.
- **Estimulación cruzada:** Una idea inicial puede inspirar a otros a construir sobre ella.
- **Mayor volumen de ideas:** En grupo se pueden generar más opciones en menos tiempo.
- **Retroalimentación inmediata:** Las ideas se pueden evaluar y ajustar rápidamente.

- **Mayor compromiso:** Al ser partícipes en la generación de la idea, aumenta la motivación para implementarla.

3. Principales técnicas para generar múltiples ideas en equipo

3.1. Lluvia de ideas (Brainstorming)

Descripción: Técnica clásica en la que todos los participantes aportan ideas sin filtros ni juicios durante un tiempo limitado.

Reglas básicas:

- Suspender el juicio crítico durante la fase de generación.
- Aceptar y registrar todas las ideas.
- Buscar cantidad sobre calidad inicialmente.
- Combinar y mejorar ideas previas.

Ejercicio práctico sugerido:

- Formar grupos de 5 personas.
- Plantear un reto: *"Cómo ofrecer un servicio innovador de entrega de productos en la ciudad"*
- Asignar 10 minutos para generar ideas sin debatir.
- Registrar las propuestas y luego seleccionar 3 para su desarrollo.

3.2. Técnica 6-3-5

Descripción: Método estructurado donde 6 participantes escriben 3 ideas cada uno en 5 minutos, luego pasan el papel a otro participante que añade mejoras o nuevas ideas.

Ventajas: Estimula la creatividad de forma secuencial y organizada.

Aplicación:

- Ideal para clases presenciales donde el tiempo está limitado.

- Permite obtener hasta 108 ideas en 30 minutos.

3.3. Mapas mentales en equipo

Descripción: Herramienta visual que organiza ideas alrededor de un concepto central.

Ejercicio práctico:

- Definir un tema central (ej. "Nuevos negocios sostenibles").
- Dibujar ramas con categorías (producto, servicio, mercado, tecnología).
- Cada miembro aporta ideas en las ramas correspondientes.

3.4. SCAMPER

Descripción: Acrónimo de SUSTITUIR, COMBINAR, ADAPTAR, MODIFICAR, PONER OTRO USO, ELIMINAR, REORDENAR.

Aplicación: Sirve para mejorar productos/servicios existentes.

Ejemplo en clase:

- Tomar un producto común (*botella de agua*) y aplicar cada pregunta de SCAMPER para idear nuevas versiones.

3.5. Técnica del Rol Invertido

Descripción: Los participantes asumen roles diferentes al suyo (cliente, competidor, proveedor) y generan ideas desde esa perspectiva.

Objetivo: Romper patrones de pensamiento y explorar soluciones no evidentes.

4. Recomendaciones para aplicar los ejercicios en el aula

- **Definir un objetivo claro** para la sesión.
- **Establecer tiempo limitado** para mantener la energía y el enfoque.
- **Promover un ambiente seguro** donde ninguna idea sea ridiculizada.
- **Usar recursos visuales** (pizarras, post-it, herramientas digitales).

- **Registrar todas las ideas** antes de evaluarlas.
- **Finalizar con una fase de selección** para identificar las propuestas más viables.

5. Beneficios esperados para los estudiantes

- Incremento de la creatividad individual y colectiva.
- Mejora en la comunicación y escucha activa.
- Capacidad de análisis de ideas con criterios objetivos.
- Desarrollo de habilidades para la negociación y consenso.
- Experiencia práctica en la generación de propuestas de negocio.

6. Ejemplo de sesión de clase (90 minutos)

1. **Introducción (10 min):** Explicación del objetivo y técnica a usar.
2. **Actividad grupal (30 min):** Aplicar dos técnicas (brainstorming + mapas mentales).
3. **Discusión y filtrado (20 min):** Selección de ideas más viables.
4. **Desarrollo rápido (20 min):** Elaborar un esquema de propuesta de negocio.
5. **Cierre y reflexión (10 min):** Retroalimentación grupal y aprendizajes clave.

Bibliografía (APA 7ma edición)

- Osborn, A. F. (2013). *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem-Solving* (3.ª ed.). Scribner.
- Michalko, M. (2011). *Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques* (2.ª ed.). Ten Speed Press.
- De Bono, E. (2017). *El pensamiento creativo*. Paidós Empresa.
- Goleman, D., Kaufman, P., & Ray, M. (2014). *El espíritu creativo*. Editorial Kairós.
- Kelley, T., & Littman, J. (2016). *Las 10 caras de la innovación*. Gestión 2000.



INSTITUTO
KHIPU