DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO

Más y mejores ideas en equipo: superar el brainstorming

Módulo adaptativo · ~20 min

Bien dirigida, la creatividad colectiva produce el efecto 1 + 1 = 3 de la inteligencia colectiva. Este módulo reúne tres métodos validados por la investigación, entre ellos el brainwriting, que genera un 20 % más de ideas y un 42 % más de ideas originales que una ronda de intervenciones clásica. También detalla las cinco condiciones de éxito de una sesión creativa y las herramientas que la dinamizan a distancia, en formato híbrido y con inteligencia artificial (IA).

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

01 Identificar las cuatro limitaciones del brainstorming clásico, de la autocensura al efecto anclaje que uniformiza las ideas.

02 Generar más ideas con tres métodos: el brainwriting 6-3-5, el reverse brainstorming y el 1-2-4-All.

03 Reunir las cinco condiciones de una sesión creativa, de la pregunta adecuada al facilitador que hace respetar las reglas.

04 Dinamizar una sesión a distancia con las herramientas adecuadas y hacer de la inteligencia artificial generativa un acelerador y un aliado creativo.

PÚBLICO DESTINATARIO

Facilitadores y participantes de sesiones creativas, presenciales o a distancia, que quieren generar juntos mejores ideas.

- **Requisitos previos:** ninguno

DESARROLLO DEL MÓDULO

En autonomía, con un entrenamiento adaptado a cada participante.

1. **Autodiagnóstico**: sobre 9 dimensiones, para situar las propias prácticas y orientar el entrenamiento.
2. **Vídeo de experto**: de 10 minutos, con 3 pausas de reflexión.
3. **Casos prácticos**: 2 primeros casos elegidos a partir del autodiagnóstico y, después, otros 16 opcionales. Cada respuesta recibe un feedback: sus efectos y una pista para mejorar.
4. **Compromiso con fecha**: una acción que probar, redactada por el participante o elegida entre las propuestas.
5. **Ficha resumen descargable**: puntos clave, preguntas, compromiso, notas personales y listas de comprobación.

EVALUACIÓN Y VALIDACIÓN

Umbral: 80 %

La puntuación tiene en cuenta las respuestas a los casos prácticos, el compromiso formulado y, en su caso, las actividades de aprendizaje complementarias. Para validar el módulo se requieren un compromiso y una puntuación de al menos 80 %.

MÉTODOS Y MODELOS

- Brainstorming, de Alex Osborn (BBDO), popularizado por «Applied Imagination» (1953)
- Brainwriting, incluido el formato 6-3-5, inspirado en Bernd Rohrbach (1968)
- Design Sprint, de Jake Knapp, Google Ventures (2016)
- Cuadro de las 5 condiciones de una sesión creativa y reglas tipo de sesión: principio de Afthonios

FUENTES Y REFERENCIAS

- Brucks & Levav, Nature: la videoconferencia reduce la generación de ideas creativas
- Leigh Thompson (Kellogg), «Creative Conspiracy»: el brainwriting genera un 20 % más de ideas y un 42 % más de ideas originales que el brainstorming oral
- Paulus et al., Human Factors: el brainwriting asíncrono genera un 71 % más de ideas por persona y por minuto
- Michael Diehl & Wolfgang Stroebe, «Productivity Loss in Brainstorming Groups: Toward the Solution of a Riddle», Journal of Personality and Social Psychology (1987): tres mecanismos frenan el brainstorming oral —el bloqueo de la producción, el miedo a ser juzgado y la reducción del esfuerzo—, y el bloqueo explica la mayor parte de la pérdida

- Módulo creado por Afthonios.com.
- Contenido verificado el 13 de octubre de 2026