

# Método Scamper para el desarrollo de la creatividad en el aula virtual

Fecha de recepción: junio 2022

Fecha de aceptación: agosto 2022

Versión final: octubre 2022

Rosa Inés Carrasco Reyes(\*)

**Resumen:** Uno de los conflictos principales de los docentes *pandemics* lo constituye el dar clases frente a un conjunto de pantallas negras como nueva normalidad de alumnos poco motivados hacia las clases. El presente trabajo describe una experiencia en una Universidad Pública de la ciudad de Guayaquil-Ecuador en la carrera de Marketing a través del uso del método Scamper como herramienta generadora de trabajo colaborativo, lúdica y sincrónica para el desarrollo de propuestas creativas. El resultado de la experiencia se traduce en aumento en la interacción estudiante-estudiante y creatividad en los productos resultantes y en su presentación en la clase.

**Palabras clave:** aprendizaje colaborativo - creatividad - educación a distancia - espacio lúdico - virtualidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 111]

## Introducción

El presente trabajo describe una experiencia en el aula que surge como estrategia didáctica en la asignatura Creatividad e Innovación jornada matutina en una universidad pública de la ciudad de Guayaquil- Ecuador. El marco teórico bajo el cual se sustenta el trabajo tiene como base el binomio cognición-emoción, el cual forma parte de los hallazgos del campo de las *neurociencias* y *neurodidáctica* donde se procura conectar las emociones durante el momento de clase para generar experiencias de aprendizaje significativas. Se revisa también brevemente el método para desarrollo de la creatividad SCAMPER el cual fue utilizado como herramienta durante la experiencia.

Se seleccionó este binomio en busca de hallar modos de motivar a los estudiantes en este entorno de la virtualidad donde es una constante para nosotros los docentes, el dar nuestras clases frente a pantallas negras esperando respuestas o interacciones de nuestra audiencia.

Siendo la mayoría de los estudiantes de la universidad objeto del estudio sujetos pertenecientes a la Generación Z o nativos digitales, además del reto que representan los encuentros virtuales, se encuentran los desafíos que presenta esta generación, considerando que su denominador común es la socialización en entornos digitales y cambios en sus patrones de comportamiento social. (Bas, 2014).

## Metodología de Investigación

El enfoque metodológico de la presente investigación fue cualitativo, a través de un estudio descriptivo, siendo las preguntas que guiaron la investigación las siguientes: ¿se puede desarrollar un proceso creativo mediado por entornos virtuales? ¿qué herramientas facilitan un trabajo colaborativo al momento de desarrollar procesos creativos? y ¿el trabajo grupal puede actuar como motivador en el entorno virtual?

El instrumento utilizado fue la observación participante virtual a través del monitoreo de las *mini-salas* creadas para el trabajo grupal, y el análisis de los productos terminados presentados al final de la sesión.

La muestra estuvo constituida por 41 estudiantes de tiempo completo, registrados en la asignatura Creatividad e Innovación jornada matutina. Esta asignatura corresponde al segundo semestre de la carrera. Habiendo iniciado la modalidad *online* debido a la pandemia en Abril del 2020, este grupo de estudiantes no conoce aún físicamente ni la universidad, ni a sus docentes, ni a sus compañeros de clase con quienes han compartido ya tres ciclos académicos.

## Marco Teórico

Son varios los estudios que afirman que la motivación y las emociones son claves para que nuestro cerebro pueda aprender, es así que el binomio Cognición-Emoción toma protagonismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje especialmente para los denominados docentes *pandemics*, término al que hago alusión al referirme a los docentes que tuvimos que adaptarnos a llegar a nuestros estudiantes a través de la virtualidad.

El binomio Cognición-Emoción nace desde el campo de las Neurociencias donde se han desarrollado aportes significativos al área de la educación, de allí surge también la Neurodidáctica o Neuroeducación, conocida también como *Mind, Brain Education* (Blake & Gardner, 2007) (Fischer, 2004), campo el cual busca promover el desarrollo cognitivo a través de experiencias de aprendizaje significativas.

El uso del binomio cognición-emoción tiende a favorecer la confianza en los estudiantes (Aliste & Alfaro, 2007) (Carrasco, 2018), el uso de este binomio durante el proceso de enseñanza demanda nuevas estrategias didácticas capaces de despertar en los estudiantes la motivación e interés por aprender (Mora Teruel, 2013) (Gomez Escalonilla, 2019).

(Hubel & Wiesel, 1970) señalan que cuando los estudiantes participan activamente en las experiencias de clase, esta experiencia mejora la actividad cerebral y modela la manera en que el cerebro trabaja. logrando mejorar las conexiones neuronales a través de las neuronas y sinapsis.

En relación con el método objeto del estudio, el *SCAMPER* se refiere a una lista de atributos o de preguntas capaces de estimular ideas, de acuerdo a (Fernández Romero, 2005) algunas de las preguntas del método fueron formuladas por Alex Osborn, creador de la lluvia de ideas o *brainstorming*, atribuyéndosele el modelo final a (Eberle, 1971) en el cual a manera de acrónimo cada inicial representa una acción la cual detona la creatividad en los participantes del ejercicio grupal, siendo estas acciones propuestas Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar o Magnificar, Proponer otros usos, Eliminar o reducir al mínimo, Reordenar o darle la vuelta.

Esta técnica es altamente recomendada para incentivar la interacción y motivación en entornos grupales y ayuda a desarrollar la creatividad, generar más ideas, combinarse fácilmente con otras herramientas de divergencia. (Creative Education Foundation, 2015)

### Descripción de la experiencia pedagógica virtual

La experiencia se desarrolló durante dos sesiones sincrónicas mediadas por la plataforma *Zoom*, durante la primera mitad de la experiencia se presentó la herramienta de modo gráfico ejemplificando las distintas acciones que podían generarse a través de su uso, posteriormente a través de la plataforma *Lino It* la cual actúa como un muro virtual donde los estudiantes pueden colaborar se realizó una lluvia de ideas sobre productos no tradicionales sobre los cuales podría aplicarse el *SCAMPER*. El anonimato al momento de expresar sus ideas fomentó la participación de un alto porcentaje de los estudiantes conectados, estando entre las ideas un servicio exequial, una peluquería para perros e insumos para higiene femenina, en esa misma sesión se armaron grupos de trabajo y se sortearon los productos mencionados por los mismos estudiantes.

Durante la segunda sesión cada grupo fue reunido en las mini salas o *break out rooms* y les fue dado un tiempo para utilizar la herramienta *SCAMPER* para proponer innovaciones incrementales o radicales al producto asignado. Durante el trabajo colaborativo, la docente supervisó el trabajo ingresando a las mini salas y escuchando las distintas ideas que presentaban.

### Resultados

A diferencia de la clase regular donde la docente se encuentra frente al gran grupo, la formación de mini grupos fomentó la interacción y participación entre estudiantes, se evidenció un clima de camaradería entre los participantes al interactuar sin presencia del docente. Las presentaciones finales reflejaron interesantes propuestas de innovaciones incrementales y radicales a los productos asignados a cada grupo.

A pesar de sugerir que mantengan su cámara encendida para interactuar, no todos los estudiantes siguieron la consigna, sin embargo, sí se apreció un considerable aumento de los estudiantes que la encendieron durante la actividad grupal.

Se les solicitó a los estudiantes al finalizar las exposiciones que subieran sus exposiciones mediante enlace a la plataforma virtual para a manera de cierre que sus compañeros brinden retroalimentación a las propuestas presentadas.

### Conclusiones

De esta experiencia pedagógica, se puede afirmar que el cerebro aprende mejor en compañía de otros y que por tanto es social, por otro lado, se confirma que es posible desarrollar la creatividad mediada a través de las herramientas correctas como el *SCAMPER* y el uso de espacios virtuales para trabajos de grupos pequeños. El aprendizaje cooperativo virtual generó un mejor clima de interacción estudiante-estudiante e involucró altos niveles de creatividad y producción.

Se recomienda explorar el trabajo colaborativo a partir de otras herramientas de generación y análisis de ideas que fomenten el pensamiento creativo y motiven a los grupos hacia la exploración de su potencial.

### Trabajos citados

- Aliste, A., & Alfaro, V. (2007). *Educación emocional una alternativa para evitar el fracaso escolar*.
- Bas, E. (2014). Educar para Innovar: La innovación como cultura. *Revista Estudios de Juventud: Imágenes de futuro en la juventud*, 11-31.
- Blake, P., & Gardner, H. (2007). A first course in mind, brain and education. *Mind, Brain and Education*, 61-65.
- Caine, G., & Caine, R. (2001). *The brain, education and the competitive edge*. Lanham: Scarecrow Press.
- Carrasco, R. (2018). Prácticas Pedagógicas en la Educación Universitaria con apoyo de las tics basadas en algunos principios de la neurodidáctica. *Foro Educación Superior. Innovación e Internacionalización: Encuentro Virtual Educa*, (págs. 1-8). Buenos Aires.
- Creative Education Foundation. (2015). *Creative Problem Solving Tools and Techniques Resource Guide*. Massachusetts: CEF.
- Eberle, R. (1971). *SCAMPER: Games for imagination development*. Buffalo, NY: DOK.
- Ferlazzo, L. (27 de 03 de 2014). Creating Instagram Video "Book Trailers" with English Language Learners. Obtenido de <http://larryferlazzo.edublogs.org>
- Fernández Romero, A. (2005). *Creatividad e Innovación en Empresas y Organizaciones*. Buenos Aires: Díaz de Santos.
- Fischer, K. (2004). Myths and promises of the learning brain. *The Magazine of the Harvard Graduate School of Education N.48(1)*, 28-29.
- Gomez Escalonilla, J. (2019). *Neuromotivación: Neurociencias aplicadas al proceso de aprendizaje*. España: Círculo Rojo.
- Hubel, D., & Wiesel, T. (1970). The period of susceptibility to the physiological effects of unilateral eye closure in kittens. *Journal of Physiology*, 206, 419-436.
- Lapansie, M. (2013). *Ways Teachers can Use Instagram in the Classroom*. Obtenido de <http://www.emergingedtech.com/2013/03/picture-this-5-waysteachers-can-use-instagram-in-the-classroom>
- Mora Teruel, F. (2013). Qué es una emoción? *Arbor* 189(759), a004.
- Singer, W. (1995). Development and plasticity of cortical processing architectures. *Science* 270, 758-764.

**Abstract:** One of the main conflicts of pandemic teachers is teaching in front of a set of black screens as a new normal for students with little motivation towards classes. The present work describes an experience in a Public University of the city of Guayaquil-Ecuador in the Marketing career through the use of the Scamper method as a tool for generating collaborative, playful and synchronous work for the development of creative proposals. The result of the experience translates into an increase in student-student interaction and creativity in the resulting products and in their presentation in class.

**Keywords:** collaborative learning - creativity - distance education - playful space - virtuality

**Resumo:** Um dos principais conflitos dos professores pandêmicos é o de lecionar diante de um conjunto de telas pretas como um novo normal para alunos com pouca motivação para as aulas. O presente trabalho descreve uma experiência em

uma Universidade Pública da cidade de Guayaquil-Ecuador na carreira de Marketing através do uso do método Scamper como ferramenta para gerar trabalho colaborativo, lúdico e síncrono para o desenvolvimento de propostas criativas. O resultado da experiência traduz-se num aumento da interação aluno-aluno e da criatividade nos produtos resultantes e na sua apresentação em aula.

**Palavras chave:** aprendizagem colaborativa - criatividade - educação a distância - espaço lúdico - virtualidade.

(\*) **Inés Carrasco Reyes.** Emprendedora e investigadora universitaria. Docente a tiempo completo de la cátedra Creatividad e Innovación de la Licenciatura en Mercadotecnia de la Universidad de Guayaquil en Ecuador. Cursa actualmente el doctorado en Educación Superior de la Universidad de Palermo, posee estudios de grado y posgrado en el área de las Ciencias Empresariales.

## Las escuelas rurales en emergencia sanitaria. Aportes hacia la postpandemia

Fecha de recepción: junio 2022

Fecha de aceptación: agosto 2022

Versión final: octubre 2022

Gabriela Casenave<sup>(\*)</sup> y Silvina Mentasti<sup>(\*\*)</sup>

**Resumen:** En contexto de emergencia sanitaria, el trabajo realizado desde un proyecto de investigación de la Facultad de Ciencias Sociales (UNICEN), permitió establecer articulaciones con todas las dependencias de una escuela secundaria local. Tanto el anexo como la extensión de dicha escuela se inscriben en la zona rural, con locaciones distantes hasta 70 kilómetros del casco urbano de la ciudad de Olavarría. Este trabajo aborda la experiencia de una escuela rural con la enseñanza remota, el modo en que se abordaron sus múltiples dimensiones y cómo se tensionaron los vínculos pedagógicos ante demandas a atender que escaparon a lo meramente pedagógico.

**Palabras clave:** Aprendizaje significativo - educación a distancia - escuela rural - escuela secundaria - pandemia - plan de emergencia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 114]

### Introducción

El 20 de marzo de 2020, se emitió para Argentina, el Decreto de Necesidad y Urgencia 297/20 que estableció el Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio (ASPO) en todo el territorio nacional ante el avance del COVID-19 en las distintas regiones del mundo. Ese mismo día, todas las instituciones educativas de todos los niveles cerraron sus puertas sin ninguna certeza respecto de la extensión de la situación de emergencia.

Ante el anuncio del confinamiento obligatorio, autoridades políticas y educativas, directivos y docentes de las escuelas de todo el país, comenzaron a desarrollar un sistema de enseñanza remota para garantizar la llegada de las actividades diseñadas a cada uno de sus estudiantes. Sin embargo, es una situación que se dio en todo el mundo de manera simultánea. De acuerdo a los datos compartidos por UNICEF en junio de ese mismo año,

“el cierre temporal de escuelas afecta [...] a más de 1.000 millones de alumnos en más de 130 países” en lo que respecta a la Argentina, miles de Escuelas Públicas de Gestión Estatal y de Gestión Privada, urbanas y rurales, tanto primarias como secundarias, estuvieron cerradas durante 322 días corridos (en el período comprendido entre marzo 2020 y abril 2021 de acuerdo al análisis compartido por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE).

En las zonas rurales, muchas veces la escuela es el lugar por excelencia de encuentro, diálogo y socialización de los chicos, dados los kilómetros que separan los hogares de cada estudiante y dificultan su encuentro más allá del momento en que se reúnen en el establecimiento educativo. En el contexto de pandemia, las 15.000 escuelas rurales de la Argentina tuvieron que adaptarse a las particularidades que caracterizaron al contexto de emergencia.