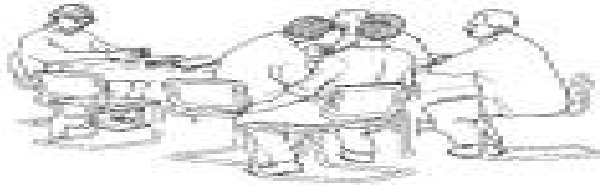


Nombre de la herramienta:

Tormenta de ideas o brainstorming



Definición:

El brainstorming o tormenta de ideas es una herramienta de planeamiento que se puede utilizar para obtener ideas a partir de la creatividad de un grupo y con ello resolver un problema.

El brainstorming funciona focalizando un problema, y después dejando emerger - deliberadamente y sin un orden preestablecido - tantas soluciones originales cuantas sean posibles, llevándolas tan lejos cuanto se pueda

El fundamento del brainstorming es la generación de ideas, en modo individual o en grupo, evitando evaluaciones inmediatas: la investigación científica ha demostrado que este principio es altamente productivo tanto en el esfuerzo individual como en el trabajo de grupo.

Principios y supuestos

1. Aplazar el juicio y no realizar críticas, hasta que no agoten las ideas, ya que actuaría como un inhibidor. Se ha de crear una atmósfera de trabajo en la que nadie se sienta amenazado.
2. Cuantas más ideas se sugieren, mejores resultados se conseguirán: "la cantidad produce la calidad". Las mejores ideas aparecen tarde en el periodo de producción de ideas, será

más fácil que encontremos las soluciones y tendremos más variedad sobre la que elegir.

3. La producción de ideas en grupos puede ser más efectiva que la individual
4. El asociatividad del grupo: se pone en juego la imaginación y la memoria de forma que una idea encadena y trae a otra. Las leyes que contribuyen a asociar las ideas son:
 - a) Semejanza: con analogías, metáforas...
 - b) Oposición: nos da ideas que conectan dos polos opuestos mediante la antítesis, la ironía...
5. Tampoco debemos olvidar que durante las sesiones, las ideas de una persona, serán asociadas de manera distinta por cada miembro, y hará que aparezcan otras por contacto.

Condiciones Ambientales necesarias



- a) Físicas: Debe disponerse un lugar espacioso, cómodo y que disponga de una pizarra o un bloc gigante para exponer las ideas que surjan. Los participantes deben colocar las sillas en círculo alrededor de una mesa.
- b) Humanas: Las personas que componen el grupo deben estar motivadas para solucionar el problema, y con un ambiente que propicie la participación de todos. Todos pueden sentirse confiados y con la sensación de que pueden hablar sin que se

produzcan críticas. Todas las ideas en principio deben tener el mismo valor, pues cualquiera de ellas puede ser la clave para la solución. Se ha prestado mucha atención a las frases que pueden coartar la producción de ideas. Además durante la celebración no deberían asistir espectadores.

Debemos evitar todos los bloqueos que paralizan la ideación: como son nuestros hábitos o ideas preconcebidas, el desánimo o falta de confianza en si mismo, el temor y la timidez...

Descubrir hechos:

- Al menos con un día de antelación, el director comunica por escrito a los miembros del grupo sobre los temas a tratar.
- El director explica los principios de la Tormenta de ideas e insiste en la importancia de tenerlos en cuenta.
- Precalentamiento: se comienza la sesión con una ambientación de unos 10 minutos, tratando un tema sencillo y no comprometido. Es una fase especialmente importante para los miembros sin experiencia.
- Planteamiento del problema: se determina el problema, delimitando, precisándolo y clarificándolo. A continuación se plantea el problema, recogiendo las experiencias que se poseen o consultando documentación. Cuando es complejo, conviene dividirlo en partes. Aquí es importante la utilización de análisis, desmenuzando el problema en pequeñas partes y conectando lo nuevo y lo desconocido.

B. Producir ideas (es la fase de tormenta de ideas propiamente dicha):

- Se van aplicando alternativas. Se busca producir una gran cantidad de ideas, aplicando los principios que hemos visto (principios y supuesto teóricos)... Además, es útil cuando se ha trabajado mucho, alejarse del problema, pues es un buen momento para que se produzcan

asociaciones. Muchas de las nuevas ideas serán ideas antiguas, mejoradas o combinadas con varias ya conocidas.

- Clausura de la reunión: al final de la reunión, el director da las gracias a los asistentes y les ruega que no abandonen el problema, ya que al día siguiente se le pedirá una lista de ideas que les puedan haber surgido.
- Se incorporan las ideas surgidas después de la reunión.

C. Descubrir soluciones:

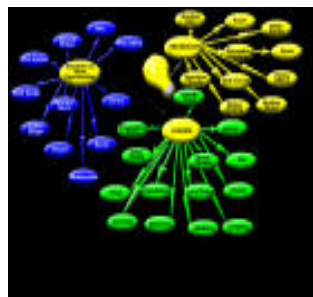
Se elabora una lista definitiva de ideas, para seleccionar las que parecen más interesantes.

- La selección se realiza desechando las ideas que no tienen valor y se estudia si son válidas las que se consideran interesantes. Lo mejor es establecer una lista de criterios de conveniencia o no de cada idea.

- Se seleccionan las ideas más útiles y si es necesario se ponderarán. Pueden realizarlo los mismos miembros del grupo o crear otros para esta tarea, clasificadas por categorías (tarea que corresponde al director).

Presentación de las ideas seleccionadas:

- se presentan de forma atractiva, ayudado de soportes visuales.



Reglas del Juego para los participantes:



La «sesión de tormenta de ideas» es como un juego. No un juego competitivo en el que el deseo de cada participante es ganar. Es un juego de cooperación.

Para que la tormenta de ideas cumpla su propósito, de igual forma, es necesario que usted, como participante, entienda y respete las reglas del juego durante la duración de éste. que desea ganar.

Una de las reglas fundamentales de una sesión de tormenta de ideas es la de que el moderador es el que hace las preguntas. Estas preguntas se hacen con la intención de guiarle a usted y a los demás participantes a través del proceso. Usted y los demás, como grupo, son los responsables de elegir las respuestas (que llevarán a decisiones de grupo, no individuales). Al preguntar, la intención del moderador es centrarse en los temas en curso, y ayudar al proceso de la toma de decisiones colectivas.

La regla fundamental más importante durante una sesión de tormenta de ideas es que no debe haber disputas ni críticas. Cuando el moderador hace una pregunta, se invita a todos y cada uno de los participantes a hacer una sugerencia, y ninguno de los otros participantes debe hacer ni el mínimo comentario sobre ellas. Recuerde que esta regla se aplica sólo a la sesión de tormenta de ideas, no a la vida real (tampoco seguimos las reglas del fútbol fuera del partido, en la vida real). Note que el moderador tampoco comentará, criticará o reaccionará a ninguna sugerencia. Se limitará a escribirla en una pizarra.

¿Quién guía el proceso de tormenta de ideas?



1. Alguien debe ser encargado de controlar la sesión, de definir muy claramente desde el inicio el problema a resolver y los objetivos que se deben alcanzar, y debe mantener la sesión en este ámbito. No poner límites predefinidos a la discusión del problema.
2. Esta persona debe estimular una actitud entusiasta y priva de sentido crítico en el grupo y alentar la participación de todos los miembros del grupo. Es oportuno especificar la duración de la sesión, y ninguna corriente de pensamiento deberá ser seguida por mucho tiempo. Es necesario mantener el brainstorming relacionado con el objetivo, y tratar de orientar la sesión hacia soluciones prácticas.
3. Se debe estimular el grupo a hacer el brainstorming en el modo más informal y divertido, aceptando todas las ideas posibles, desde aquellas sólidamente prácticas a aquellas aparentemente irrealizables, creando un ambiente en el cual la creatividad es apreciada. Todas las ideas serán aceptadas y registradas.
4. Es oportuno estimular los participantes a construir sobre las ideas de los otros, a buscar combinaciones, retoques, y mejoramientos.