FORMATO DE PROFUNDIZACIÓN

FECHA ELABORACION	10/03/2026
DOCENTE:	Martha Lucía Franco Laverde
CURSO:	Emprendimiento Sostenible
SUBTEMA / MODULO:	Identificación y evaluación de oportunidades de emprendimientos sostenibles en contextos territoriales y de conservación
TITULO	Herramienta de ideación Scamper

1. INTRODUCCIÓN

En los procesos de emprendimiento sostenible, la generación de ideas innovadoras es una fase crítica para transformar problemas ambientales y sociales en oportunidades de negocio. En contextos territoriales, especialmente en áreas rurales o con alto valor ecológico, el proceso de ideación permite identificar soluciones que integren valor económico, social y ambiental.

Dentro de las herramientas para fomentar la creatividad aplicadas al emprendimiento, SCAMPER se ha consolidado como una de las más efectivas para estimular el pensamiento divergente y la generación sistemática de ideas. Esta herramienta propone una serie de preguntas orientadoras que permiten modificar, mejorar o reinventar productos, servicios o procesos existentes.
Diversos estudios han demostrado que la aplicación de SCAMPER contribuye al desarrollo de habilidades de creatividad, flexibilidad cognitiva y generación de alternativas, aspectos fundamentales en procesos de innovación y emprendimiento. Khawaldeh, H. (2018).

En el contexto del emprendimiento sostenible, SCAMPER facilita que los emprendedores analicen su entorno y transformen recursos locales, problemáticas ambientales o necesidades comunitarias en iniciativas productivas innovadoras y sostenibles.

2. DESARROLLO CONCEPTUAL

2.1 CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EN EL EMPRENDIMIENTO

La creatividad es entendida como la capacidad de generar ideas nuevas, útiles y valiosas. Según **Amabile (1996)**, la creatividad surge de la interacción entre conocimientos, habilidades cognitivas y motivación intrínseca.

En el ámbito del emprendimiento, esta capacidad se traduce en:

- Identificación de oportunidades de negocio
- Desarrollo de nuevas propuestas de valor
- Innovación en productos, servicios o modelos de negocio
- Solución de problemas complejos

El proceso creativo generalmente se estructura en tres etapas que van desde la comprensión del problema, la generación de ideas y la evaluación/selección de soluciones.

La etapa de generación de ideas o ideación es especialmente relevante, ya que determina la diversidad y calidad de las soluciones potenciales.

2.2 SCAMPER COMO HERRAMIENTA DE IDEACIÓN

Esta herramienta fue desarrollada en 1971 por Bob Eberlee a partir de las ideas sobre creatividad de Alex Osborn, creador del brainstorming.

El concepto SCAMPER es un acrónimo que representa siete estrategias para estimular la generación de ideas, en la tabla 1 se pueden identificar las acciones de cada letra en el uso de la herramienta.

Tabla 1. Estrategias de la metodología SCAMPER

Letra	Acción	Pregunta orientadora
S	Substitute (Sustituir)	¿Qué elemento del producto o proceso se puede reemplazar?
C	Combine (Combinar)	¿Se pueden integrar dos ideas o recursos diferentes?
A	Adapt (Adaptar)	¿Se puede adaptar una solución existente a otro contexto?
M	Modify (Modificar)	¿Qué se puede mejorar, ampliar o reducir?
P	Put to another use (Dar otro uso)	¿Se puede utilizar de otra manera?
E	Eliminate (Eliminar)	¿Qué elementos pueden simplificarse o eliminarse?
R	Reverse/Rearrange (Reorganizar)	¿Qué sucede si se invierte o cambia el orden del proceso?

Fuente: propia, 2026, basado en: https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/idear-tercera-fase-design-thinking

Esta herramienta promueve el pensamiento divergente, que consiste en generar múltiples alternativas para abordar un problema. Varias investigaciones sobre programas de creatividad basados en SCAMPER evidencian que su uso incrementa la flexibilidad cognitiva y la capacidad de producir ideas innovadoras en estudiantes y emprendedores, Khawaldeh, H. (2018).

2.3 SCAMPER APLICADO AL EMPRENDIMIENTO SOSTENIBLE

La metodología SCAMPER constituye una herramienta particularmente útil para la generación de ideas en el ámbito del emprendimiento sostenible, ya que permite analizar problemas, recursos y oportunidades desde diferentes perspectivas creativas. Cuando se aplica a contextos territoriales, esta herramienta facilita que los equipos de trabajo transformen problemáticas ambientales, necesidades sociales o recursos locales en propuestas de valor innovadoras. A través de sus siete estrategias: **sustituir, combinar, adaptar, modificar, dar otro uso, eliminar y reorganizar**, SCAMPER orienta la reflexión sobre cómo mejorar, transformar o replantear productos, servicios o procesos existentes, promoviendo así la identificación de nuevas soluciones sociales o productivas.

En un ejercicio práctico de ideación, el proceso inicia con la identificación de un problema u oportunidad presente en el territorio, como por ejemplo: *la acumulación de residuos orgánicos en comunidades rurales o áreas agrícolas*. A partir de esta situación, los participantes aplican las preguntas orientadoras de la metodología para explorar distintas alternativas de solución. Por ejemplo, al analizar la posibilidad de **sustituir**, se podría plantear el reemplazo de fertilizantes químicos por abonos orgánicos elaborados localmente; al **combinar**, se podría integrar el compostaje con la producción de huertas comunitarias o sistemas de agricultura urbana; mientras que al **adaptar**, se podrían incorporar prácticas existentes como la lombricultura o técnicas tradicionales de manejo de residuos orgánicos. Del mismo modo, la estrategia de **modificar** puede conducir al desarrollo de productos con mayor valor agregado, como biofertilizantes procesados y empaquetados para mercados urbanos, mientras que la lógica de **dar otro uso** permite visualizar los residuos agrícolas como materia prima para nuevos productos.

La reflexión sobre qué elementos podrían **eliminarse** puede conducir a modelos productivos más simples y eficientes, reduciendo intermediarios o empaques innecesarios, y finalmente la **reorganización** del proceso puede inspirar esquemas de recolección comunitaria de residuos o sistemas de comercialización directa entre productores y consumidores.

De esta manera, la aplicación de SCAMPER no solo estimula la creatividad, sino que también orienta la generación de ideas que contribuyen simultáneamente a la reducción de impactos ambientales, la creación de oportunidades económicas y el fortalecimiento de las dinámicas productivas locales, elementos fundamentales para el desarrollo de emprendimientos sostenibles.

3. RECOMENDACIONES PARA APLICAR SCAMPER EN PROCESOS DE EMPRENDIMIENTO

Para maximizar el potencial de la herramienta en procesos de ideación orientados al emprendimiento sostenible, es importante considerar una serie de buenas prácticas que facilitan la generación de ideas relevantes, viables e innovadoras. Estas recomendaciones permiten aprovechar el pensamiento creativo de manera estructurada y orientada a la resolución de problemas del territorio.

a. Partir de problemas reales del territorio

Los procesos de ideación más efectivos surgen cuando se fundamentan en la comprensión profunda del contexto territorial. En lugar de iniciar con ideas abstractas, es recomendable identificar primero problemas concretos, necesidades comunitarias o retos ambientales que puedan transformarse en oportunidades de emprendimiento.

El análisis del territorio permite reconocer:

- **Problemas ambientales**: como la acumulación de residuos, afectación en el suelo o pérdida de biodiversidad.
- **Necesidades sociales o productivas:** relacionadas con empleo, acceso a servicios o mejora de las condiciones de vida.
- **Recursos disponibles**: como materias primas locales, saberes tradicionales o infraestructura existente.

Cuando las preguntas se aplican sobre estas realidades territoriales, las ideas generadas tienen mayor probabilidad de convertirse en soluciones sostenibles y pertinentes. Este enfoque conecta la creatividad con el desarrollo local y la innovación basada en recursos del territorio.

b. Trabajar en equipos multidisciplinarios

La creatividad se fortalece cuando participan personas con diferentes conocimientos, experiencias y perspectivas. Los equipos multidisciplinarios favorecen la generación de ideas más diversas y enriquecidas, ya que cada participante observa el problema desde un enfoque distinto.
Por ejemplo, en un proceso de ideación para iniciativas sostenibles pueden participar productores o actores locales, profesionales en áreas ambientales, emprendedores o empresarios, diseñadores o expertos en innovación, lideres comunitarios.

La interacción entre estas perspectivas facilita la identificación de nuevas conexiones entre problemas, recursos y soluciones.

c. Generar muchas ideas antes de evaluarlas

Una de las reglas fundamentales de los procesos de ideación es separar la generación de ideas de su evaluación. En las primeras etapas del proceso creativo se debe priorizar la cantidad de ideas producidas, evitando críticas o juicios prematuros.
Este principio se basa en el concepto de pensamiento divergente, que consiste en explorar múltiples alternativas posibles para resolver un problema. Durante esta etapa se recomienda:

- Formular tantas ideas como sea posible.
- Permitir ideas poco convencionales o aparentemente irreales.
- Evitar descartar propuestas demasiado pronto.

Posteriormente, en una segunda fase del proceso, las ideas pueden evaluarse según criterios de viabilidad, impacto o sostenibilidad. Esta dinámica permite ampliar el universo de soluciones potenciales antes de seleccionar las más prometedoras.

d. Documentar todas las ideas generadas

Registrar todas las ideas que surgen durante el proceso de ideación es fundamental para aprovechar plenamente el potencial creativo del grupo. Muchas veces las soluciones más innovadoras no aparecen de manera inmediata, sino que surgen a partir de la combinación o evolución de ideas iniciales.

Por esta razón se recomienda:

- Escribir todas las ideas propuestas.
- Utilizar herramientas visuales como mapas mentales o diagramas.
- Registrar las ideas sin modificarlas ni censurarlas en la etapa inicial.

La documentación del proceso permite analizar posteriormente las ideas generadas, identificar patrones o conexiones entre ellas y desarrollar propuestas más estructuradas.
Además, este registro constituye una memoria del proceso creativo, útil para futuras etapas de diseño del modelo de negocio o validación de la idea.

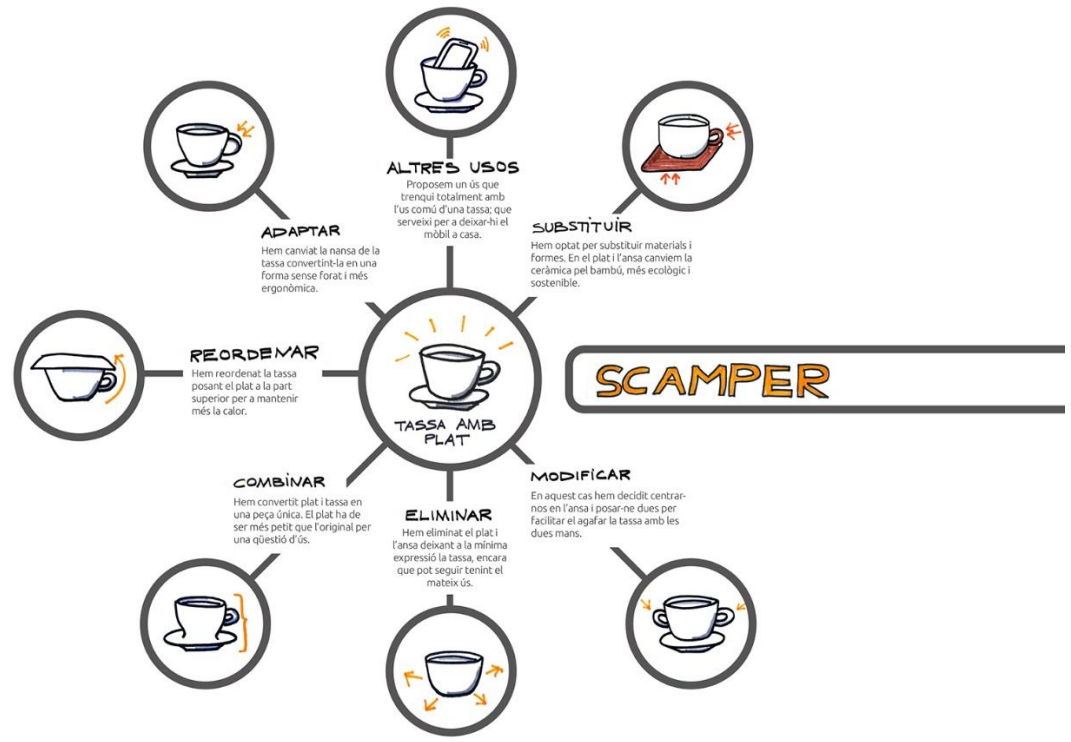
e. Conectar las ideas con criterios de sostenibilidad

En el caso del emprendimiento sostenible, la generación de ideas no debe limitarse únicamente a la innovación o creatividad, sino que también debe incorporar criterios de sostenibilidad que garanticen el equilibrio entre las dimensiones económica, ambiental y social.
Por ello, las ideas generadas mediante SCAMPER deben analizarse posteriormente considerando aspectos como:

- **Impacto ambiental:** reducción de residuos, uso eficiente de recursos naturales, conservación de ecosistemas.
- **Viabilidad económica:** capacidad de generar ingresos, sostenibilidad financiera del emprendimiento y potencial de mercado.
- **Impacto social:** generación de empleo, fortalecimiento de comunidades locales y mejora de la calidad de vida.

La integración de estos criterios permite seleccionar ideas que no solo sean innovadoras, sino que también contribuyan al desarrollo sostenible del territorio.
https://www.youtube.com/watch?v=EXpz1wyr3So

FORMATO DE PROFUNDIZACIÓN



https://www.larabonilla.com/tecnica-de-creatividad-scamper/

FORMATO DE PROFUNDIZACIÓN

DOCUMENTOS CONSULTADOS

Lista de documentos o fuentes consultadas con técnicas APA, preferiblemente con enlace de consulta.

Fuente	Enlace
MME Alemanya , Llanos Cuencaa , Leonor Ruiza y Andrés Bozaa aDepartamento de Organización de Empresas. Universitat Politècnica de València. Equipo de Innovación Educativa AEGECATE.	https://riunet.upv.es/server/api/core/bitstreams/dee4db95-2793-4ac6-ac7a-bd054b03670e/content
Hamzah Mahmod Ali Khawaldeh, The effectiveness of scamper and cort programs on creativity among gifted and talented students, Universiti utara malaysia 2018	https://etd.uum.edu.my/7420/2/s95521_01.pdf
Aprendemos qué es el método Scamper y cómo puede ayudar a tu negocio	https://www.eude.co/blog/2022/09/20/aprendemos-que-es-el-metodo-scamper-y-como-puede-ayudar-a-tu-negocio/
Tracy, B. 2016. *Creatividad y resolución de problemas.* Grupo Nelson.	https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=lang_es&id=sVEVCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=creatividad+para+resolver+problemas&ots=lfNuaegH2T&sig=x5DypQVYfX8qdvNKF35kbAnfzWM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
Idear, la tercera etapa en un proceso de desing thinking	https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/idear-tercera-fase-design-thinking