

La técnica "6-3-5 *extendida*" para la competencia de creatividad, innovación y emprendimiento.

Apellidos, nombre	Llanos Cuenca (llcuenca@omp.upv.es) , Faustino Alarcón (faualva@omp.upv.es) , M.M.E. Alemany (mareva@omp.upv.es) , Andrés Boza (aboza@omp.upv.es) , Marta Fernández-Diego (marferdi@omp.upv.es) , MariLuz Gordo (magormon@upvnet.upv.es) , Leonor Ruiz (lruiz@omp.upv.es)
Departamento	Organización de Empresas
Centro	Universitat Politècnica de València

1 Resumen de las ideas clave

En este artículo se va a presentar la técnica de creatividad 6-3-5 para la generación de ideas. Se ha denominado extendida, porque se ha ampliado para que incluya aspectos relacionados con la innovación y emprendimiento. De manera que pueda ser aplicada para el aprendizaje de la competencia transversal de creatividad, innovación y emprendimiento. Esta competencia corresponde a la CT-4 de las 13 competencias transversales identificadas por la Universitat Politècnica de València.

2 Introducción

Podemos comenzar planteándonos una serie de preguntas: ¿Cuántos de nosotros hemos tratado de potenciar la participación de nuestros alumnos? Y ¿cuántos nos hemos visto desilusionados cuando siempre han participado los mismos o hemos pasado el tiempo esperando que alguien reaccione?

¿Qué está fallando? ¿Porque no participan? Posiblemente porque no estaban atentos, no entendían lo que les estábamos preguntando o simplemente les da *vergüenza participar*.

Y ¿Qué ocurre cuándo solo contestan dos o tres alumnos de la clase? Quizá sean los únicos que sí atienden, sí entienden la pregunta y no les da vergüenza participar.

Y nosotros, ¿Cómo actuamos, que dudas tenemos? Debemos tener cuidado y comprobar si preguntamos a todos por igual, hasta cuándo tiene sentido seguir insistiendo, si las preguntas interrumpen el ritmo de la clase, si forzamos la participación, y si las ideas que se generan acaban siendo repetitivas.

¡Pasemos a la acción!

Presentamos una técnica que fomenta la creatividad en la generación de ideas, y permite hacerlo en un tiempo limitado. Está dentro de lo que se conoce como *brainwriting*; a diferencia del *brainstorming*, aquí las ideas se escriben.

3 Objetivos

Una vez leído con detenimiento este documento sobre la actividad 6-3-5 extendida, serás capaz de:

- Describir la técnica.
- Aplicar la técnica.
- Modificar la técnica para adaptarla a las necesidades de cada grupo.
- Experimentar nuevas aplicaciones de la técnica.



4 Desarrollo

Es el momento de plantear la técnica.

No es necesario tener conocimientos previos, solo hace falta saber **¿qué quieres conseguir de sus alumnos? Por ejemplo:**

- Que aporten ideas para resolver un problema.
- Que aporten ideas para llevar a cabo una determinada acción.
- Que aporten ideas de acuerdo a unos criterios establecidos.

¿Y cuál debe ser el problema, la acción o los criterios? El que tú plantees! Eso es lo bueno de esta técnica, que puede ser aplicada a cualquier situación, y serán capaces de generar 108 ideas en solo 30 minutos.

Primero conviene explicar de dónde viene el nombre de la técnica:

6-3-5: 6 alumnos, tres ideas, cinco minutos

Cada grupo estará formado por 6 alumnos, que aportarán 3 ideas, que habrán pensado durante 5 minutos.

¿Y por qué extendida?

Porque para la competencia de creatividad, innovación y emprendimiento, no solo necesitamos tener ideas, sino que éstas aporten valor y sean llevadas a cabo con una actitud emprendedora.

Durante esta técnica un grupo de 6 personas aporta tres ideas a una situación dada pensándolo durante 5 minutos. Cada uno de los miembros del grupo tiene una hoja y escribe sus ideas indicando su nombre. Una vez pasado este tiempo, se pasa la hoja al siguiente compañero y se repite el ejercicio.

Vamos con los pasos:

1) Identificación del problema sobre el que se desarrolla la actividad: El problema sobre el que se aportarán ideas o soluciones es introducido por el profesor.

Ejemplos para diferentes ámbitos:

- ¿Cómo innovar a través de tecnología de información (TI)?
- ¿Cómo mejorar la calidad del agua?
- ¿Cómo contribuir a la sostenibilidad en la cadena de suministro?
- ¿Cómo construir estructuras más flexibles?

2) Aplicación de la técnica básica de 6-3-5 (30 min)

Cada alumno durante 5 minutos aporta 3 ideas, pasado este tiempo se pasa la hoja al compañero siguiente y se inicia el mismo proceso. Se trabaja sobre la siguiente plantilla (Tabla 1).

Tabla 1 Plantilla de aplicación de la técnica 6-3-5

3-6-5	Idea 1	Idea 2	Idea 3
Nombre 1:			
Nombre 2:			
Nombre 3:			
Nombre 4:			
Nombre 5:			
Nombre 6:			

Los conceptos genéricos "idea 1", "idea 2" e "idea 3" pueden ser adaptados a cualquier situación, guiando al alumno en la generación de ideas. Por ejemplo, si trato de mejorar la gestión de un supermercado los términos se pueden sustituir por: "ideas relacionadas con marketing", "ideas relacionadas con la tecnología" e ideas relacionadas con la distribución".

Al recibir la hoja con información completada por otro alumno se genera asociación de ideas y mejora la creatividad para siguientes aportaciones.

Los siguientes pasos corresponden a la extensión de la técnica (propuesta original de los autores de este artículo docente).

3) Selección de ideas (individual)

Cada alumno tiene una hoja con 18 ideas. Estas ideas se revisan individualmente y se seleccionan 5 según diferentes criterios. (El criterio será asignado por el profesor).

- Idea más original.
- La que implica menor riesgo.
- La más urgente.
- La que aporta más beneficio.
- La que aporta más valor (económico, de marca, etc.).

4) Selección de ideas (grupal)

Finalizado el proceso anterior, se ponen en común las 5 ideas seleccionadas por cada participante.

De nuevo se seleccionan 5 de acuerdo a los criterios anteriores.

Al finalizar esta fase el grupo obtiene una lista final de 5 ideas.

La selección de ideas se refleja gráficamente en la siguiente figura (Figura 1).

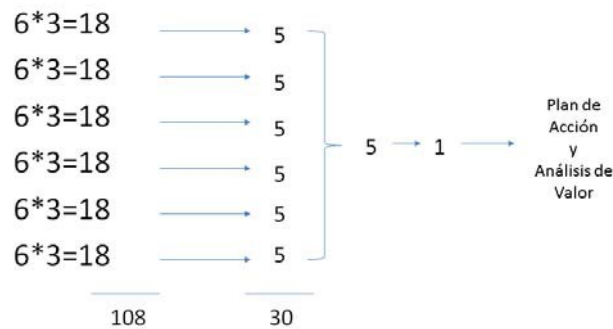


Figura 1 Representación de la selección de ideas

5) Plan de acción

Por último en base a los criterios definidos en el grupo, se selecciona una de las ideas a implantar, (la más urgente, la que mayor beneficio aporta,...).

El grupo propone un plan de acción para implantar la idea seleccionada.

6) Análisis de valor

Indica el valor de la innovación propuesta. Indica que tipo de análisis llevarías a cabo.

Esta fase se adaptará a los conocimientos de cada grupo para llevarlo a cabo.

7) Debate

Puesta en común de las ideas principales y dificultades encontradas.

5 Cierre

El Método 6-3-5 consiste en que seis personas se reúnen en torno a una mesa y se les entrega una hoja en blanco. En ella se deberán escribir tres ideas acerca del problema o la cuestión propuesta al inicio. Para ello dispondrán los participantes de cinco minutos. Al terminar el tiempo se pasará la hoja a su compañero y de nuevo habrá que escribir seis ideas en cinco minutos.

Al finalizar el ejercicio obtendremos un total de 108 ideas en tan sólo treinta minutos.

Algunas propuestas estarán repetidas y otras serán absurdas, pero, la capacidad para generar ideas en poco tiempo es elevada

Los alumnos quedan sorprendidos de su capacidad para plantear nuevas ideas, al principio dudaban de poder completar todas las rondas.

El debate que surge al final del modelo de negocio es tan importante como el resultado.

En esta actividad no solo se prestado atención a la generación de ideas, sino también al planteamiento propuesto para su puesta en marcha y su análisis de valor. Completando así la competencia transversal CT-4 creatividad, innovación y emprendimiento.

Ventajas

- Fácil de entender y usar.
- El potencial innovador del grupo crece.

- Todos los participantes permanecen activos e implicados (lo cual no ocurre así en una sesión de brainstorming).
- Se evitan las discusiones prematuras (pueden tener un efecto negativo en el grupo).
- Cualquier idea útil se desarrolla sistemáticamente después.
- El autor de la idea puede ser identificado.

Inconvenientes

- Algunos participantes pueden tener problemas al describir sus ideas de forma concisa (de manera que la idea no queda clara para los demás participantes).
- Algunos participantes pueden sentirse presionados por el tiempo límite de 5 minutos.

Variantes

La técnica puede tener variantes, en cuanto al número de alumnos, ideas y tiempo dedicado.

Por otra parte, el término idea puede ser cambiado por lo que queramos que el alumno indique, por ejemplo si quiero que aborden el problema de la crisis económica y como afecta a las empresas, las familias y el estado; estos tres elementos sustituyen al termino idea en la hoja. Como muestra el ejemplo de la siguiente hoja.

Tabla 2 Plantilla adaptada de aplicación de la técnica 6-3-5

Problema: _____

6-3-5	Familia	Estado	Empresa
Nombre 1:			
Nombre 2:			
Nombre 3:			
Nombre 4:			
Nombre 5:			
Nombre 6:			

¿Qué más variantes podríamos aplicar en esta técnica? os animo a pensar en ello.

6 Referencias

Chikh, A. (2014). A general model of learning design objects. *Journal of King Saud University-Computer and Information Sciences* 26(1), pp. 29-40.

Fernández Romero, Andrés (2005). "Creatividad e innovación en empresas y organizaciones: técnicas para la resolución de problemas". Editorial: Díaz de Santos. ISBN 9788479787240

Morales et al. (2013) Morales, E. M., García, F., Campos, R. A., & Astroza, C. (2013). Desarrollo de competencias a través de objetos de aprendizaje. *RED. Revista de Educación a Distancia* 36, pp. 1-19.

Plan de docencia en red de la UPV.
<http://www.upv.es/contenidos/DOCENRED/infoweb/docenred/info/U0687016.pdf>