

TRABAJO DE GRADO
Opción Investigación o Proyecto de Grado

Laboratorio de la Creatividad y la Innovación: LEGO® Serious Play® en Educación Superior.

Corporación Universitaria Remington.
Facultad de Ciencias Empresariales.
Tecnología Gestión Empresarial y Financiera.

Nombres de los estudiantes autores del trabajo de grado:

Ana María Rivera Bustamante

Omar de Jesus Rojas Alzate

Yarledys Rentería Quejada

Nombre del Tutor del trabajo de grado:

Daniel Restrepo Montoya

Opción en la que realizó su trabajo de grado: Investigación (Semillero)

Año de presentación del trabajo de grado: 2024

Tabla de Contenidos

Resumen.....	3
Palabras clave.....	4
Introducción, Marco teórico o de referencia.....	5
Planteamiento del problema.....	7
Objetivos.....	9
Objetivo General.....	9
Objetivos específicos.....	9
Metodología.....	10
Resultados y Discusión.....	13
Conclusiones.....	18
Referencias.....	20

Resumen

La metodología LEGO® Serious Play® (LSP) es una herramienta innovadora que emplea bloques LEGO para estimular la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Aunque fue diseñada inicialmente para el ámbito corporativo, su aplicación ha demostrado ser valiosa en el entorno educativo, especialmente en la educación superior, donde se requiere un pensamiento innovador y colaborativo. En la Facultad de Ciencias Empresariales de la Corporación Universitaria Remington, sede Medellín, se ha integrado esta metodología en su Laboratorio de Creatividad e Innovación.

En la Corporación Universitaria Remington, LSP se utiliza para promover competencias clave entre los estudiantes, tales como la creatividad y el trabajo colaborativo, en áreas como tecnología, comercio y administración. A través de talleres prácticos, esta metodología busca mejorar la comunicación y generar soluciones innovadoras que respondan a las demandas del mercado actual. Sin embargo, su efectividad depende en gran medida de la capacitación de los facilitadores y de la adecuada adaptación al contexto específico.

El proyecto de investigación actualmente en desarrollo tiene como objetivo principal evaluar el impacto de LSP en el desarrollo de competencias clave en los estudiantes. El problema identificado radica en la escasez de estudios profundos y guías sobre la implementación efectiva de LSP en el ámbito de la

educación superior. La investigación se ha estructurado en dos fases: una revisión exhaustiva de literatura en bases de datos como Emerald Insight, Redalyc y Google Académico, seguida por un análisis crítico de los estudios seleccionados. Los resultados preliminares indican que LSP puede ser altamente beneficioso; sin embargo, su impacto varía según el contexto y la preparación de los facilitadores. Además, se ha subrayado la necesidad de realizar investigaciones más detalladas y comparativas para evaluar su eficacia en diferentes entornos educativos.

En conclusión, a pesar del gran potencial que LSP posee para enriquecer la experiencia educativa, es fundamental contar con documentación adecuada y capacitar a los facilitadores para maximizar su impacto en el desarrollo profesional y en habilidades de resolución de problemas en los ámbitos educativos y empresariales, que constituyen el enfoque primordial de Uniremington.

Palabras clave

Estado del arte, metodología Lego® Serious Play®, educación superior, prototipado, objetivos.

Introducción, Marco teórico o de referencia

Este documento presenta un proyecto de investigación que investiga la implementación de la metodología LEGO® Serious Play® (LSP) en el Laboratorio de Creatividad e Innovación de la Facultad de Ciencias Empresariales en la Corporación Universitaria Remington, sede Medellín. A través de este estudio, exploramos cómo esta metodología puede impactar positivamente en el desarrollo de habilidades cruciales como la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, aspectos fundamentales para la formación de los estudiantes en el ámbito empresarial y financiero.

El proyecto se divide en varias secciones clave, incluyendo el planteamiento del problema, los objetivos de la investigación, la metodología utilizada para recopilar y analizar los datos, y los resultados obtenidos de nuestra investigación. Además, se discutirá la pertinencia y el impacto potencial de la metodología LSP para mejorar la eficacia pedagógica del laboratorio mencionado.

A lo largo de este documento, se destacarán los hallazgos parciales que indican tanto la popularidad como las limitaciones de la metodología LSP, basados en una exhaustiva revisión de la literatura y un análisis detallado de la implementación de LSP en diversos contextos educativos y profesionales. Estos resultados nos permiten ofrecer recomendaciones para optimizar el uso de LSP

y mejorar la experiencia educativa de los estudiantes en la Corporación Universitaria Remington.

Al final del documento, se incluyen las conclusiones parciales que se han extraído hasta el momento, junto con una reflexión sobre las futuras direcciones de investigación que podrían enriquecer aún más nuestra comprensión y aplicación de esta metodología pedagógica innovadora.

Planteamiento del problema.

La Facultad de Ciencias Empresariales de la Corporación Universitaria Remington, sede Medellín, dispone desde hace varios años del Laboratorio de Creatividad e Innovación, un espacio maker dedicado a la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el aprendizaje mediante objetos y juegos. Este laboratorio se centra en la utilización de la metodología LEGO® Serious Play® (LSP), diseñada para potenciar el pensamiento creativo, la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la solución de problemas, habilidades cruciales para la formación en emprendimiento e intraemprendimiento. A pesar de estas potencialidades, el laboratorio enfrenta un uso subóptimo y está actualmente subutilizado, situación que se atribuye principalmente a la falta de documentación técnica adecuada que oriente tanto a docentes como a estudiantes sobre el uso eficaz de esta herramienta pedagógica.

Esta insuficiencia de guías prácticas, manuales y protocolos detallados ha limitado la capacidad de los docentes para integrar la metodología LSP de manera efectiva en sus clases y ha impedido que los estudiantes maximicen las oportunidades de aprendizaje que este espacio ofrece. El desconocimiento sobre cómo aplicar y aprovechar los principios de LSP en el contexto académico ha llevado a que este valioso recurso educativo no se explote en toda su capacidad.

Ante esta situación, surge la necesidad de llevar a cabo una investigación exhaustiva que no solo explore la efectividad de la metodología LSP para mejorar las competencias emprendedoras y creativas de los estudiantes, sino que también desarrolle un conjunto de herramientas y recursos documentales que faciliten la adopción y adaptación de esta metodología por parte de los docentes y estudiantes de la facultad. Este estudio buscará proporcionar evidencia concreta sobre los beneficios de implementar LSP en la educación superior y generar un marco que permita una utilización más amplia y efectiva del Laboratorio de Creatividad e Innovación, contribuyendo así al enriquecimiento del proceso formativo de los futuros profesionales en el campo del emprendimiento.

El proyecto considera la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo puede una revisión detallada del uso de la metodología LEGO® Serious Play® (LSP) en la educación superior contribuir a optimizar la utilización del Laboratorio de Creatividad e Innovación en la Facultad de Ciencias Empresariales de la Corporación Universitaria Remington?

Objetivos

Objetivo General

Determinar el efecto que puede tener del uso de la metodología LEGO® Serious Play® (LSP) en el Laboratorio de Creatividad e Innovación de la Facultad de Ciencias Empresariales en el desarrollo de competencias relevantes para la formación de los estudiantes de la facultad.

Objetivos específicos

1. Realizar una revisión del estado del arte sobre el uso de la metodología LSP en la educación superior.
2. Sintetizar los resultados obtenidos resaltando los efectos de la aplicación de la metodología LSP en el desarrollo de competencias como la creatividad y el trabajo colaborativo.

Metodología

Este proyecto de investigación se llevó a cabo en dos fases principales, cada una centrada en aspectos específicos del uso de la metodología LEGO® Serious Play® (LSP) en contextos educativos y empresariales.

Fase 1: Búsqueda de Documentos Científicos

En la primera fase del estudio, se realizó una exhaustiva búsqueda de literatura académica para recopilar información sobre el uso de LSP. Para ello, se consultaron tres bases de datos prominentes en el ámbito académico: Emerald Insight, Redalyc y Google Académico. Utilizamos un conjunto de palabras clave cuidadosamente seleccionadas para maximizar la relevancia y la amplitud de los resultados. Las palabras clave incluyeron "Review LEGO Serious Play", "LEGO Serious Play", "Estados del Arte LEGOs Serious Play" y "Metodología LEGOs Serious Play".

El proceso de búsqueda generó un número considerable de resultados, de los cuales se filtraron y seleccionaron aquellos documentos que proporcionaban información detallada y relevante sobre LSP. La relevancia de los artículos se determinó mediante una revisión inicial que evaluaba la profundidad del análisis y la aplicabilidad de los casos de estudio relacionados con LSP en universidades

y empresas. En total, identificamos 10 artículos que cumplieron con los criterios de relevancia, proporcionando insights valiosos sobre las aplicaciones prácticas y teóricas de LSP.

Fase 2: Revisión de los Documentos Seleccionados

La segunda fase consistió en una revisión detallada de los documentos identificados en la primera fase. Cada artículo fue sometido a un análisis crítico para evaluar la metodología empleada, los resultados obtenidos y las conclusiones derivadas de cada estudio. Este análisis permitió sintetizar los hallazgos y comprender mejor cómo se ha implementado LSP en diferentes contextos y con qué resultados.

El objetivo de esta fase fue no solo agrupar la información existente sobre LSP, sino también identificar patrones, tendencias y posibles lagunas en la literatura. Esto facilitó la elaboración de recomendaciones para una implementación más efectiva de LSP en el Laboratorio de Creatividad e Innovación de nuestra facultad, asegurando que se adopten las mejores prácticas y se maximice el potencial pedagógico de esta metodología.

En conjunto, estas dos fases proporcionaron una base sólida de conocimiento que guió el desarrollo de estrategias prácticas para mejorar el uso de LSP en la

educación superior. Esto contribuyó significativamente a nuestro entendimiento sobre cómo aplicar esta herramienta pedagógica de manera efectiva y eficiente. No obstante, se continuarán realizando investigaciones a corto plazo que permitan ampliar la información disponible, con el objetivo de enfocar la metodología en aspectos fundamentales para la creación y desarrollo de actividades, así como en la elaboración de reglamentos. Además, se buscarán oportunidades para optimizar la implementación de esta herramienta en el aula de la Universidad Uniremington.

Resultados y Discusión

Los resultados parciales de nuestra investigación sobre la metodología LEGO® Serious Play® (LSP) en la educación superior indican que, aunque sus beneficios son ampliamente reconocidos, los resultados varían según el contexto y las características de los participantes. Este estudio preliminar incluyó una revisión exhaustiva de la literatura existente, destacando tanto la popularidad como las limitaciones actuales de LSP. Además, enfatizamos la importancia del desarrollo profesional continuo para facilitadores y participantes en el uso de esta metodología, tanto en actividades individuales como colaborativas. Por lo tanto, se llevó a cabo una búsqueda de artículos en los siguientes motores de búsqueda, cuyos resultados son los siguientes:

Redalyc

Al utilizar la plataforma Redalyc y buscar con los términos "review lego serious play", se aplicó un filtro para limitar los resultados a artículos publicados a partir del año 2020, en español y relacionados con la educación en países como Colombia, España, México y Brasil. Se obtuvieron 15 resultados; sin embargo, ninguno de ellos contiene información relevante sobre el estado del arte en relación con la metodología LEGO® Serious Play® en la educación superior.

The screenshot shows the Redalyc website interface. At the top, there is a red header with the Redalyc logo and the text "Sistema de Información Científica Redalyc" and "Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia". Below the header, there is a navigation bar with a home icon, a search icon, a Facebook icon, and the text "ESP". The main content area is titled "Búsqueda de artículos" and shows a search bar with the query "review" and "lego serious play". Below the search bar, there is a search icon and the text "Resultados para 'review' lego serious play". To the right of the search results, there is a dropdown menu for "Artículos por página" set to "10" and a link to "1 a 10 de 15 artículos". Below the search results, there are two tabs: "Lista" (selected) and "Tabla". Below the tabs, there are filters for "Año: 2020", "Idioma: Español", "Disciplina: Educación", and "País: Organismo Internacional". The main search result is titled "El Proceso de Implementación de Analíticas de Aprendizaje" and includes the following text: "RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 2020, 23(2)) Data as Better Data in Open Distance Learning Paul. International Review of Research in Open and Distributed Learning, 16(1), 284-306. Ramasubramanian... management systems: Moodle case study and tutorial. Computers & Education, 51(1), 368-384. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2007.05.016 RIED, 2020...(9), 10831-10838. https://doi.org/1".

Google Académico

Se utilizó el motor de búsqueda de esta herramienta para encontrar artículos relacionados con la metodología LEGO® Serious Play® mediante la palabra clave "review". Esta búsqueda se centró en identificar el estado del arte sobre el uso de LSP en la educación superior, así como su implementación para desarrollar habilidades de comunicación, trabajo en equipo y resolución de problemas a través de la toma de decisiones. Los resultados obtenidos corresponden al año 2023 y se aplicaron filtros específicos, como se muestra en la imagen adjunta.

Google Académico "review" lego serious play

Artículos Aproximadamente 4.300 resultados (0,10 s)

Cualquier momento
Desde 2024
Desde 2023
Desde 2020
Intervalo específico...

Ordenar por relevancia
Ordenar por fecha

Cualquier idioma
Buscar solo páginas en español

Cualquier tipo
Artículos de revisión

Incluir patentes
 Incluir citas

Crear alerta

Unlocking Student Creativity with **LEGO® Serious Play**: A Case Study from the Graduate Marketing Classroom [PDF] tandfonline.com
C.Ferreira, J.Robertson, L.Pitt... - ... Education Review, 2024 - Taylor & Francis
... how **play** could be introduced in the graduate-level business classroom, by using **LEGO® Serious Play** (... Learning in three dimensions: Using **LEGO serious play** for creative and critical ...
★ Guardar Citar Citado por 1 Artículos relacionados Las 3 versiones

[HTML] Examining and Comparing the Effectiveness of Virtual Reality **Serious Games** and **LEGO Serious Play** for Learning Scrum [HTML] mdpi.com
A.Gordillo, D.López-Fernández, J.Mayor - Applied Sciences, 2024 - mdpi.com
... such as virtual reality **serious games** and **LEGO Serious Play**. This article examines and ... a **serious game** based on virtual reality and a learning activity based on the **LEGO Serious Play** ...
★ Guardar Citar Citado por 3 Artículos relacionados Las 4 versiones

(Re) framing **LEGO® Serious Play®** for children & young people
H.Henderson, R.Shipway - International Journal of Educational Research, 2024 - Elsevier
... **LEGO® Serious Play®** ... **review** the application of the learning pyramid and highlight the contribution of more creative pedagogies such as **play-based learning** and **LEGO® Serious Play**. In ...
★ Guardar Citar Artículos relacionados Las 2 versiones

Using **LEGO® Serious Play** for students' Critical-Reflective Reasoning development in the construction of the nursing metaparadigm
S.Pedregosa-Fauste, L.L.Tejero-Vidal... - Nurse education ..., 2024 - Elsevier
... In this sense, the **LEGO® Serious Play** method has the potential to improve thinking skills ... use of the **LEGO® Serious Play** "four Cs" method? How does the **LEGO® Serious Play** "four Cs...
★ Guardar Citar Citado por 3 Artículos relacionados Las 3 versiones

LEGO Serious Play in Psychology: Exploring its use in qualitative interviews
S.Rose, P.J.Furness - Qualitative Research in Psychology, 2024 - Taylor & Francis
... **LEGO Serious Play** (LSP) developed in corporate settings to encourage collaboration, problem-solving, and drive creativity. As a creative research method, LSP is relatively under-...
★ Guardar Citar Artículos relacionados Las 3 versiones

Además, para obtener resultados más relevantes sobre la metodología, se aplicó un filtro adicional que permitió clasificar los resultados. En total, se identificaron 351 artículos, de los cuales cinco (5) cumplen con las características requeridas como estado del arte.

Google Académico "review" lego serious play

Artículos Aproximadamente 351 resultados (0,06 s)

Cualquier momento
Desde 2024
Desde 2023
Desde 2020
Intervalo específico...

Ordenar por relevancia
Ordenar por fecha

Cualquier idioma
Buscar solo páginas en español

Cualquier tipo
Artículos de revisión

Crear alerta

A Systematic Review of Strategic Supply Chain Challenges and Teaching Strategies
JK Kavota, L Cassidi, PM Léger - Logistics, 2024 - mdpi.com
... analysis for a comprehensive review of 118 relevant articles. ... Results from this review underscore that existing games ... problem-based learning and **Lego Serious Play**. This multifaceted ...
☆ Guardar Citar Citado por 3 Artículos relacionados Las 6 versiones

LEGO® for Professional Development: A Systematic Literature Review
D Chasiaridou, N Balakou - International Conference on Human-Computer ... 2024 - Springer
... Another review focused on the education of new nurses and explored the use of **LEGO® Serious Play** ... The aim of this review paper was to explore how **LEGO®** was used to support ...
☆ Guardar Citar Artículos relacionados Las 2 versiones

Impact of Game-Based Learning on Engineering Education: A Systematic Review
RMKR Rosli, U Techanamuthy... - Asean Journal of ..., 2024 - ajee.utm.my
... This systematic literature review aims to comprehensively ... and Rayyan AI for systematic review management, 22 studies were ... This review highlights GBL's potential in the field of EE, ...
☆ Guardar Citar Artículos relacionados

At the Intersections of SoTL: Transfer and Transformation, Diversity and Inclusivity: A review of ISSOTL22
L Giddings - 2023 - oro.open.ac.uk
... It was fascinating to see how different people approached what sounded like a straightforward task in completely different ways – and how different people's ideas are of what a **Lego** ...
☆ Guardar Citar Artículos relacionados

Playful learning: Linking play properties to learning designs—a higher education scoping review
HML Skovbjerg, VA Hijkoop... - Journal of Play in ..., 2024 - search.informit.org
... and L) incorporate the **Lego Serious Play** (LSP) technique. The LSP technique often is used as a framework that authors follow in a structured way without specifying play properties or ...
☆ Guardar Citar Artículos relacionados Las 4 versiones

Uno de los estudios más destacados encontrados (Zenk et al., 2022), explora el impacto de LSP en la mejora de la experiencia y la creatividad de los participantes dentro de entornos co-creativos. El estudio, llevado a cabo con 39 profesionales en seis equipos de diversas industrias, mostró que los talleres de LSP propiciaron un aumento significativo en el comportamiento autotélico, la felicidad individual y la producción creativa en equipo. Interesantemente, aunque la comunicación continua se redujo, las interrupciones deliberadas en la comunicación verbal ayudaron a mejorar el enfoque y la profundidad de los intercambios de conocimientos entre los participantes.

Este entorno co-creativo y orientado al proceso, que incluye tiempo para que los individuos exploren independientemente sus ideas utilizando materiales específicos, tuvo un impacto positivo notable en la experiencia de flujo de los participantes y en la producción creativa del equipo. La combinación de tiempo individual para explorar ideas y actividades colaborativas de alta calidad, junto

con un proceso claro para compartir ideas, resultó ser clave para el éxito de LSP en estos entornos.

Sin embargo, el estudio también revela limitaciones importantes relacionadas con la adaptabilidad de LSP a diferentes estilos de aprendizaje y contextos culturales. La metodología, al basarse en estructuras físicas de LEGO, presenta desafíos en entornos donde los recursos físicos son limitados, limitando su accesibilidad y aplicabilidad. Además, el enfoque lúdico de LSP puede no ser adecuado para todos los participantes, y la efectividad de la metodología depende en gran medida de la capacitación y habilidad de los profesionales que la aplican.

Adicionalmente, un artículo en el "Journal of Work-Applied Management" por Stephanie Wheeler, Jonathan Passmore y Richard Gold (Wheeler et al., 2020), analiza cómo LSP puede fomentar el autodescubrimiento y la creación de sentido, a través de la construcción de representaciones personales y desafíos. El estudio post-evento reveló la importancia ética de considerar el impacto en todos los miembros del equipo, incluidos aquellos que no participaron directamente en las actividades de LSP.

En conclusión, mientras que LSP es efectiva para fomentar la creatividad y el trabajo en equipo, es crucial considerar las necesidades específicas de los participantes y adaptar la metodología para maximizar su efectividad en diversos entornos educativos y profesionales

Conclusiones

A través de nuestra revisión detallada de la literatura y el análisis de datos de múltiples estudios, este proyecto ha comenzado a esclarecer el papel y el impacto de la metodología LEGO® Serious Play® (LSP) en la educación superior. La investigación subraya tanto la potencialidad como los desafíos inherentes a la implementación de LSP en contextos académicos y profesionales.

Potencialidades de LSP:

Los hallazgos preliminares de nuestra investigación indican que LSP ofrece beneficios significativos en el desarrollo de competencias clave como la creatividad, el trabajo en equipo, y la resolución de problemas. En particular, el estudio realizado por Zenk et al. (2022) destacó cómo los talleres de LSP facilitaron un aumento en el comportamiento autotélico, la felicidad individual, y la producción creativa de los equipos. Este efecto se vio potenciado por la capacidad de LSP para fomentar un ambiente co-creativo donde los participantes pueden explorar ideas de manera independiente, lo que a su vez mejora la calidad de las interacciones y la integración de conocimientos.

Desafíos y Limitaciones:

Sin embargo, nuestra investigación también revela limitaciones significativas en la literatura existente y en la aplicación práctica de LSP. La falta de estudios

detallados y comparativos en bases de datos como Emerald Insight y Redalyc sugiere una necesidad urgente de investigaciones más profundas y estructuradas. Además, la variabilidad en los resultados y la efectividad de LSP según el estilo de aprendizaje de los individuos y los contextos culturales subrayan la importancia de adaptar esta metodología a las necesidades específicas de cada entorno educativo.

Recomendaciones Proyectadas:

Basándonos en estos hallazgos parciales, se recomienda desarrollar guías y protocolos claros que puedan facilitar la integración de LSP en los currículos académicos de manera más efectiva y eficiente. Estas guías deberían abordar tanto las mejores prácticas identificadas en la literatura como estrategias específicas para superar los desafíos observados, como la limitación de recursos físicos y la necesidad de capacitación especializada para los facilitadores de LSP.

Futuras Direcciones de Investigación:

Finalmente, para abordar las brechas en la literatura y las prácticas actuales, este proyecto subraya la necesidad de continuar la investigación sobre LSP, especialmente estudios que examinen su implementación a largo plazo y sus efectos en una variedad de disciplinas académicas. Es crucial que futuras investigaciones se enfoquen en el diseño de estudios comparativos y multi-

culturales que puedan ofrecer una visión más global y diversa sobre la efectividad de LSP.

Referencias

Ajibade, B. O., & Hayes, C. (2022). Using LEGO® Serious Play® Methodology in supporting Nigerian nursing students' sociocultural transitions to UK higher education: A phenomenological research study. *Nurse Education Today*, 119, 105582. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105582>

Arikrishnan, S., Roberts, A. C., Lau, W. S., Wan, M. P., & Ng, B. F. (2023). Experimental study on the impact of indoor air quality on creativity by Serious Brick Play method. *Scientific Reports*, 13(1), 15488. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-42355-z>

Desmond, Y. L., Florence, J. Y., & Nobuaki, M. (2021). Investigating the use of LEGO® Bricks in education and training: A systematic literature review. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 4(1). <https://doi.org/10.37074/jalt.2021.4.1.17>

Martin-Cruz, N., Martin-Gutierrez, A., & Rojo-Revenga, M. (2022). A LEGO® Serious Play activity to help teamwork skills development amongst business students. *International Journal of Research & Method in Education*, 45(5), 479–494. <https://doi.org/10.1080/1743727X.2021.1990881>

Pedregosa-Fauste, S., Tejero-Vidal, L. L., García-Díaz, F., & Martínez-Rodríguez, L. (2024). Using LEGO® Serious Play for students' Critical-Reflective Reasoning development in the construction of the nursing metaparadigm. *Nurse Education Today*, 134, 106104. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106104>

Wheeler, S., Passmore, J., & Gold, R. (2020). All to play for: LEGO® SERIOUS PLAY® and its impact on team cohesion, collaboration and psychological safety in organisational settings using a coaching approach. *Journal of Work-Applied Management*, 12(2), 141–157. <https://doi.org/10.1108/JWAM-03-2020-0011>

Zenk, L., Primus, D. J., & Sonnenburg, S. (2022). Alone but together: Flow experience and its impact on creative output in LEGO® SERIOUS PLAY®. *European Journal of Innovation Management*, 25(6), 340–364.

<https://doi.org/10.1108/EJIM-09-2020-0362>