

Capacidades y competencias
p a r a l a v i d a

Creatividad

**UNA PROPUESTA DE FORMACIÓN HUMANA
PARA ENFRENTAR LOS RETOS DE LA VIDA**



FE Y ALEGRÍA COLOMBIA

P. Hernando M. Gálvez Arango S.J.
Director Nacional

Víctor Murillo Urraca.
Director Ejecutivo Nacional

Jaime Benjumea Pamplona
Coordinador General del Proyecto

Jaime Benjumea Pamplona
Autor

María Fernanda Vinuesa
Diseño gráfico

Corcas Editores S.A.S.
Impresión

Módulo de Creatividad
ISBN: 978-958-8365-30-5

Fe y Alegría autoriza la reproducción parcial de los textos que aquí se publican con fines pedagógicos, trabajo sociales y/o comunitarios, siempre y cuando reconozcan créditos a Fe y Alegría sobre los mismos. La reproducción comercial con ánimo de lucro, está prohibida parcial y totalmente, de conformidad con las normas legales vigentes.

© Fe y Alegría Colombia

Carrera 5 No. 34-39
Teléfono 3209360
Fax 2458416
Página web: www.feyalegria.org/colombia
E-mail: dirnal@feyalegria.org.co

Primera edición (2009)
Realizado con el apoyo de Alboan y
la Diputación Foral de Bizcaia

Impreso en Bogotá, Colombia. Enero 2013.

Contenido

PRESENTACIÓN 8

INSTRUCTIVO METODOLÓGICO 15

NUESTRO PUNTO DE PARTIDA19

1. ¿Qué sabemos y cómo lo aplicamos?19
2. ¿Cómo estamos?21
3. Nuestro compromiso con el aprendizaje 22

UNIDAD 1. DE LA IMPROVISACIÓN Y LA
ESPONTANEIDAD A LAS PRODUCCIONES ORIGINALES 25

1. Presentación 27
2. Conocemos, practicamos y aprendemos28
3. Glosario48
4. Aprendamos más49

UNIDAD 2. NUEVAS MANERAS DE VER LO VIEJO 51

1. Presentación 53
2. Conocemos, practicamos y aprendemos 54
3. Glosario 81
4. Aprendamos más 82

UNIDAD 3. RETANDO NUESTRA CAPACIDAD CREATIVA 85

1. Presentación 87
2. Conocemos, practicamos y aprendemos 88
3. Glosario 111
4. Aprendamos más112

AUTODIAGNÓSTICO DE SALIDA 115

Contenido

Continuando



Algunos de los anexos,
se encuentran al final de este libro

Presentación

“El objetivo esencial de toda genuina educación no puede ser otro que recuperar la dignidad de las personas y enseñar a vivir humanamente. Recuperando la aventura apasionante de llegar a ser persona y volviendo a poner de moda al ser humano. Vivir es hacerse, construirse, inventarse, desarrollar la semilla de uno mismo hasta alcanzar la cumbre de sus potencialidades. En el corazón de una cultura de violencia y de muerte, es necesario educar para el amor, que es educar para la libertad, para la liberación de uno mismo liberando a los demás”.*

Antonio Pérez Esclarín¹

Capacidades y Competencias para la Vida (CCPV) de Fe y Alegría Colombia es un programa cuyo fin último es el desarrollo humano integral de su población escolar y docente. Es la apuesta que se hace desde Fe y Alegría, en coherencia con la filosofía de *“promover la formación de hombres y mujeres nuevos, conscientes de sus potencialidades y de la realidad que los rodea abiertos a la trascendencia, agentes de cambio y protagonistas de su propio desarrollo”*².

- Seres saludables, que sepan cuidar su salud física, mental, emocional y social.
- Que manejen de manera competente herramientas psicosociales básicas, que les permitan gestionarse a sí mismos(as) y gestionar el mundo de las relaciones con las demás personas.
- Promotoras(es) de entornos saludables y seguros (físicos y psicosociales) y que desarrollen estilos de vida saludables.

Capacidades y Competencias para la vida no nace de un día para otro, es fruto de la integración de las experiencias de Habilidades para la Vida, Competencias Generales y Competencias Ciudadanas que durante años a trabajado el Movimiento; en su combinación, busca preparar al estudiantado y profesorado en favor de una cultura de convivencia y ejercicio ciudadano.

CCPV pretende favorecer la práctica educativa acorde a las exigencias de la realidad y avanzar en la gestación de una propuesta que logre que niños, niñas y adolescentes sean:



- Que sepan hacer frente a situaciones relacionadas con diversos aspectos de prevención.
- Emprendedores(as) con capacidad de organización y proyección en el mundo productivo.
- Sujetos protagonistas históricos sociales, que construyen memoria, promueven la vida (digna y con derechos humanos) en la cotidianidad.
- Ciudadanos(as) activos(as).
- Personas que saben cuidar de sí, de los demás y del entorno, solidarias, que construyen equidad, son incluyentes y tienen perspectiva de justicia.
- Responsables—corresponsables de su destino, el de la humanidad y la naturaleza.
- Creativos(as) e innovadores en la solución de problemas de diferente orden que se les presentan en la vida.

Sabemos que no se puede hacer todo a la vez, trabajar las CCPV exige tiempo, dedicación, organización y la creación de una cultura institucional entorno al trabajo que se pretende. Por ello la apuesta para su inclusión en los currículos escolares se centra en una estructura modular. Cada módulo tiene sentido en sí mismo y posee puntos de articulación con

los otros favoreciendo una correlación adecuada.

Los módulos se organizan entorno a las competencias psicosociales, las competencias ciudadanas y las competencias socio-laborales, desde las cuales se aborda:

- **Competencias psicosociales:** el desarrollo de las capacidades y habilidades relacionadas con la construcción de sí, las relaciones con las demás personas y con el mundo social y natural.³
- **Competencias ciudadanas:** Las habilidades, actitudes y prácticas relacionadas con vivir digna y democráticamente.
- **Competencias socio laborales:** Las capacidades para aplicar los conocimientos a la resolución de problemas relacionados con el mundo social y productivo, a la destreza para manejar ciertas tecnologías, para interpretar y procesar información, así como a la capacidad para trabajar en equipo y transferir los conocimientos a nuevas situaciones problemáticas.

*. Cuando hablamos de los docentes o los estudiantes, no somos ajenos a la diferenciación de género y al reconocimiento de la esencia de las maestras y las estudiantes, pero para no hacer engorrosa la lectura de los módulos con alusiones repetidas a los y las, y a las conjugaciones en femenino o masculino, preferimos hacer el uso común y genérico que aparece en la totalidad del documento.

1. Resumen del libro de PÉREZ ESCLARÍN, A. Educar para humanizar. 2007. Disponible en internet en: <http://www.librosaulamagna.com/libro/EDUCAR-PARA-HUMANIZAR/8182/4167> Consultado en abril de 2012.

2. Cfr. Ideario – objetivos (2.1). Disponible en internet en: <http://www.feyalegría.org/> Consultado en julio de 2012.

3. Se abordan las habilidades propuestas por la OMS en su iniciativa internacional de 1993

En este módulo en particular, trataremos la competencia relacionada a Creatividad, la cual hemos definido como la capacidad y flexibilidad para generar procesos de innovación, transformación e iniciativas que permitan a los sujetos utilizar su máximo potencial para resolver sus conflictos y los problemas del entorno, considerando el mayor bien para la mayor cantidad de personas.

Junto con Hábitos saludables, Conocimiento de sí misma(o), Consciencia sensorial, Manejo de emociones y sentimientos, Comunicación, Empatía, Relaciones interpersonales asertivas y Pensamiento crítico conforman el grupo de las competencias psicosociales.

El módulo contiene un instructivo en el que se muestran los objetivos y las características de cada uno de los momentos de la metodología a utilizar. Asimismo, se describen los roles que deben asumir en éstos tanto docentes como estudiantes.

Posteriormente encontramos *Nuestro punto de partida*. En esta parte se desarrollan las siguientes secciones:

1. *¿Qué sabemos y cómo lo aplicamos?:* actividad en la que el conjunto de estudiantes describe y toma conciencia de las situaciones en las que ha ejercido la Creatividad.
2. *¿Cómo estamos?:* autodiagnóstico basado en los criterios de desempeño definidos para cada competencia.
3. *Nuestro compromiso con el aprendizaje:* acuerdo entre cada estudiante y su docente, en el que el/la primero(a) se responsabiliza por el alcance de los objetivos propuestos en cada unidad del módulo. Incluye un listado con las evidencias de aprendizaje que debe presentar el o la estudiante.

Después se presentan las tres unidades de aprendizaje del módulo (dirigidas al conjunto de estudiantes); cada una corresponde a uno de los momentos educativos en los que hemos decidido desarrollar la competencia Creatividad.

A su vez, las unidades se han dividido en cuatro secciones:

1. *Presentación:* breve introducción a la unidad y a los objetivos de aprendizaje propuestos.
2. *Conocemos, practicamos y aprendemos:* serie de actividades de ejercitación de la competencia Creatividad. En éstas se incluye el saber, el saber hacer y el saber ser necesarios para adquirirla. En el siguiente cuadro podemos observar las unidades, sus objetivos de aprendizaje y actividades.

MÓDULO: CREATIVIDAD		
Unidades	Objetivos de aprendizaje	Actividades
1. De la improvisación y la espontaneidad a las producciones originales	<ul style="list-style-type: none"> – Motivar la imaginación y la improvisación. – Desarrollar la habilidad de producir ideas. – Superar las inhibiciones y permitirnos imaginar. – Demostrar empatía hacia la gente y hacia las ideas divergentes. – Identificar nuevas posibilidades de resolver problemas y hacer algo al respecto. – Reconocer barreras que frenan la capacidad creativa. – Estimular la disposición a superar las dificultades de un proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> – La travesía de los creativos – Corriendo tras la <i>Fluidez</i> – Solucionando creativamente acertijos
2. Nuevas maneras de ver lo viejo	<ul style="list-style-type: none"> – Desarrollar la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos poco comunes y sorprendentes. – Motivar la aptitud y la disposición para producir respuestas remotas, raras y poco usuales. – Identificar nuevas posibilidades para resolver problemas y proponer alternativas de solución. – Promover progresivamente la actuación más autónoma de los estudiantes en actividades y rutinas cotidianas. – Sensibilizar a los estudiantes hacia la innovación como un camino para la solución a sus problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> – ¿Y Cuándo hemos sido Innovadores? – ¿Con qué lente analizamos? – Batalla de Publicistas

MÓDULO: CREATIVIDAD		
Unidades	Objetivos de aprendizaje	Actividades
3. Retando nuestra capacidad creativa	<ul style="list-style-type: none"> – Estimular la inventiva en los estudiantes. – Asumir la creatividad como un ejercicio que combina el talento con la dedicación y el esfuerzo. – Impulsar a los estudiantes a correr riesgos moderados para alcanzar un fin determinado. – Experimentar la necesidad de buscar información para llegar a respuestas originales. – Desarrollar la actitud para idear y emprender actividades y dirigir acciones. – Incentivar el trabajo y la producción en equipo. – Producir ideas y productos originales. 	<ul style="list-style-type: none"> – Yo puedo ser Inventor – A que te Cuento un Cuento – La armadura del huevo

3. **Glosario:** está compuesto por los términos técnicos más utilizados en la unidad con su respectiva definición

4. **Aprendamos más...:** contiene las referencias de libros de texto y enlaces de Internet en los que estudiantes y docentes pueden ampliar los conceptos presentados en cada unidad.

La última parte del módulo contiene un **Autodiagnóstico de salida** que permite a los estudiantes y docentes verificar que la competencia Creatividad ha sido adquirida y desarrollada satisfactoriamente. En esta sección también se señala cómo construir un plan de mejoramiento que permita a los estudiantes alcanzar los niveles de desempeño esperados cuando no lo han logrado.





Guía metodológica

Los módulos son una herramienta para avanzar en el desarrollo de las competencias y en este sentido brindan opciones metodológicas, sin pretender abarcarlas en su totalidad, ni ser una única manera de abordarlas. Muestran una ruta en la que el autoaprendizaje, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje guiado o tutorado son caminos que convergen en una misma dirección donde lo importante es que todos aprenden de todos.

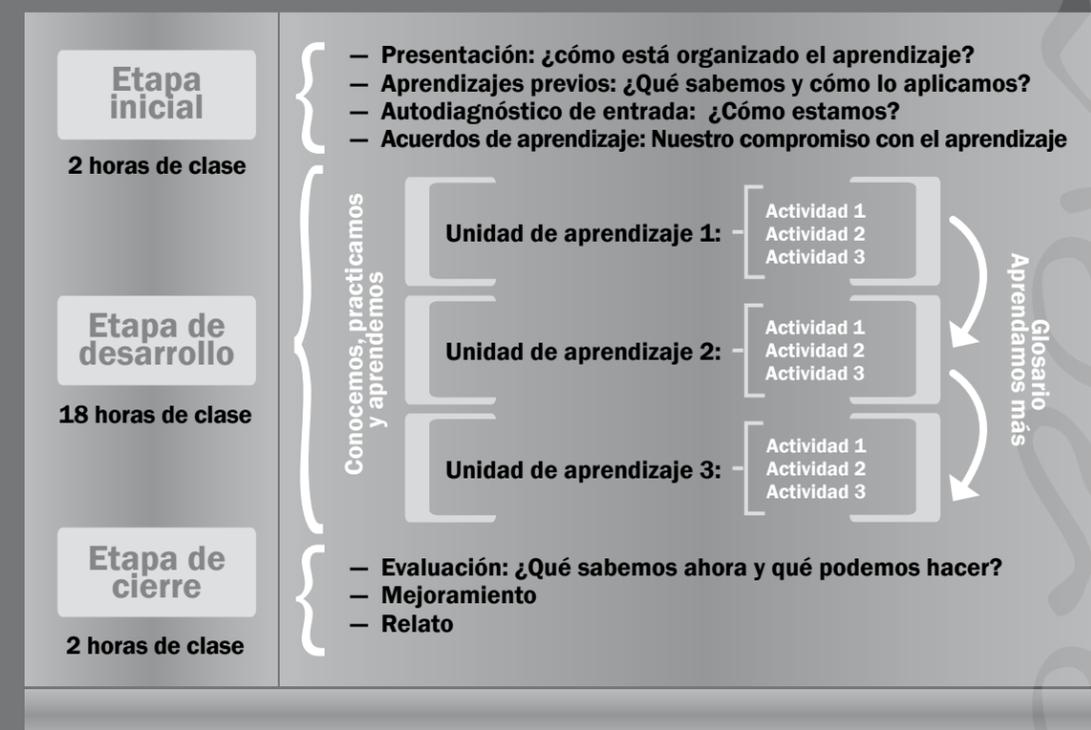
Autoaprendizaje no porque sea en solitario, sino porque se busca una construcción de criterios propios, una auto-reflexión y mirada crítica sobre sí mismo. Colaborativo porque es la oportunidad de construir con otros, de negociar sentidos y apoyarse mutuamente. Guiado porque el docente orienta, retroalimenta y garantiza el proceso de aprendizaje.

Esas tres formas de aprender son propiciadas en los módulos a través de estrategias diversas que promueven la reflexión, el debate, la construcción y la acción contextualizada.

Los módulos no constituyen un camino lineal que implique prerrequisitos rígidos entre un módulo y otro. Aunque están interrelacionados, no exigen ser abordados en secuencia. Cada uno contiene los elementos propios para desarrollar dimensiones de la competencia.

Para contribuir al proceso de adquisición de estas competencias, se diseñó una metodología estructurada en tres etapas con diez momentos diferentes.

Estructura de Módulos



Etapa Inicial: Esta sección busca asegurar las condiciones para la apropiación de la competencia, en tanto se busca ambientar y disponer a los estudiantes para el aprendizaje, además indagar pre-conceptos y ubicar el punto de partida respecto a los desempeños esperados en el desarrollo de la competencia. Esta etapa está compuesta de 4 momentos:

1. *¿Cómo está organizado el aprendizaje?:* Este momento pretende sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de desarrollar Capacidades y Competencias para la Vida a partir del enfoque conceptual definido por Fe y Alegría, presentar los objetivos de aprendizaje que el estudiante podrá demostrar al terminar el módulo, y motivar a los estudiantes para el desarrollo de Capacidades y Competencias para la Vida a través de la metodología que proponen los módulos y sus unidades.

El rol que asume el docente en este primer momento consiste en generar una reflexión sobre los escenarios en los que los jóvenes se desenvuelven y las herramientas que requieren para responder a sus demandas. A partir de esta reflexión se presentan las Capacidades y Competencias para la Vida y la competencia particular de este módulo como un elemento formativo de desempeño en el entorno cotidiano, familiar, académico y laboral.

2. *¿Qué sabemos y cómo lo aplicamos?:* Es el momento en el cual se debe disponer a los estudiantes hacia el aprendizaje a través de la identificación de sus saberes previos. El rol principal del docente se centra en plantear la actividad para recuperar saberes previos y orientar a los estudiantes para identificar y tomar conciencia sobre las situaciones de su vida en que ha aplicado la capacidad/competencia para la vida.
3. *¿Cómo estamos?:* El objetivo central de este momento consiste en la autoevaluación que debe realizar el estudiante para saber qué tanto conoce y ha aplicado la competencia en la vida en función de los criterios de desempeño. Mientras el estudiante realiza el instrumento presentado, el docente dirige y orienta su construcción para que en lo posible se responda de manera objetiva.
4. *Nuestro Compromiso con el Aprendizaje:* Este momento representa un espacio donde se establecen acuerdos y definen compromisos de los estudiantes con el docente para cada una de las actividades, de manera que puedan hacer un seguimiento autorregulado de sus objetivos de aprendizaje, según las fechas establecidas. El rol principal del docente, además de comprometer al estudiante con la elaboración y entrega de las evidencias, se centra en escuchar y ser receptivo a las expectativas de los estudiantes.

Etapa de Desarrollo: En esta segunda sección se presentan tres unidades de aprendizaje compuestas cada una por tres actividades donde los estudiantes ponen en escena sus desempeños para el desarrollo de la competencia y reconocen sus aprendizajes y la forma en que los adquieren. Al comienzo de cada unidad se dan algunos conceptos básicos y los objetivos que se persiguen para que sean tenidos en cuenta en la globalidad de las actividades. Además de la presentación de la unidad, este momento metodológico consta de la sección “conocemos, practicamos y aprendemos” (actividades que componen cada unidad), el glosario y la sección “aprendamos más”.

5. *Conocemos, practicamos y aprendemos:* Este momento metodológico está representado por las diferentes actividades del módulo. Cada actividad contiene objetivos y algunas anotaciones conceptuales como guía para los docentes y referencia para orientar su realización. Es fundamental que el docente comprenda claramente estas anotaciones y en las actividades busque el momento adecuado para compartir estas ideas y alimentar la reflexión. Al finalizar se propone un ejercicio de metacognición, con el fin de hacer conciencia sobre lo que se aprendió, cómo se aprendió y qué faltó por aprender.

Es importante que el docente controle el tiempo de la actividad y acompañe a los estudiantes en el desarrollo de las actividades a través de la dinamización de los procesos, la retroalimentación y fortalecimiento de los elementos correspondientes a cada competencia.

6. *Glosario:* En esta sección se presenta una relación de conceptos básicos contemplados en la unidad con su respectiva definición. El objetivo central de esta parte es consolidar los conceptos que sustentan el desarrollo y comprensión de la competencia trabajada.
7. *Aprendamos más:* En este apartado se ofrecen diversas fuentes de consulta en libros e Internet. Su objetivo es motivar la exploración documental con el fin de ampliar y confrontar los saberes construidos.

Etapa de Cierre: Esta tercera sección está centrada en concretar la aplicación de la competencia, generar mecanismos de nivelación para aquellos estudiantes que eventualmente no hayan alcanzado suficientes niveles de desempeño y generar un espacio para registrar los aportes más significativos del proceso.

8. *¿Qué sabemos ahora y qué podemos hacer?:* El objetivo de este momento consiste en valorar el nivel de desempeño que los estudiantes han alcanzado en su aprendizaje y en el desarrollo de la competencia trabajada. Mientras el rol del estudiante se centra en aplicar el autodiagnóstico de salida y comparar sus resultados con los obtenidos en la prueba de entrada para identificar los avances y los aspectos a mejorar, el rol principal del docente se centra en valorar el nivel de desempeño del estudiante en relación con el criterio, dar retroalimentación a los estudiantes sobre sus resultados en términos de avances en el proceso y socializar los resultados de los aprendizajes, cuando es el caso.
9. *Mejoramiento:* Es el momento en el cual se define para los estudiantes que aún no han logrado los desempeños esperados, unas acciones que les permita alcanzar los objetivos de aprendizaje definidos para cada unidad.
10. *Relato:* Representa el último momento de la metodología de trabajo, en el cual a partir del recuento que realiza el profesor de todos los conceptos y actividades desarrolladas en el módulo, los estudiantes elaboran un relato escrito donde describen el aporte del trabajo realizado para su vida presente y futura.

Nuestro punto de partida



1. ¿Qué sabemos y cómo lo aplicamos?

La casa, la escuela, el barrio, nuestra propia vida y el medio social en general han representado y seguirán representando escenarios que nos permiten desplegar el potencial creativo; sin embargo, en muchas ocasiones no somos conscientes de haberlo utilizado, dónde los hemos usado o en que ámbito de la vida somos más creativos.

El potencial creativo es la capacidad interna que tenemos los seres humanos para transformar la realidad y es susceptible de ser activado por el contexto, por la interacción con otras personas, por problemas, o por el desarrollo de actividades didácticas que permitan la imaginación. El desarrollo del potencial creativo se puede visualizar a partir de los actos nuevos y originales que realizamos cotidianamente para resolver situaciones inesperadas.

● Fuente: elaboración propia

Desde la anterior perspectiva, el objetivo de esta actividad inicial, consiste en que reconozcamos los actos creativos que hemos realizado en los últimos días verificando en cada uno de ellos los resultados que tuvimos. Se espera que podamos reconocer las actitudes, valores, motivaciones e intereses que nos benefician o nos frenan para desplegar nuestra creatividad.

Momento 1: Trabajo personal

Recordamos y registramos en el siguiente cuadro, cinco situaciones en las que utilizamos la creatividad, resaltamos cuál fue nuestra acción y los resultados que obtuvimos con su ejecución. De la misma manera, comentamos brevemente cómo nos sentimos después de esa acción y por qué consideramos que lo que hicimos representa un acto creativo. Finalmente, describamos la importancia de emprender acciones creativas en nuestro hogar, colegio, barrio y en general en nuestra vida.

MIS MOMENTOS CREATIVOS

Situación en la que utilicé la creatividad	¿Qué hice? (acto creativo realizado)	¿Qué resultados obtuve?
1		
2		
3		
4		
5		
¿Cómo me sentí después de ejecutar esos actos creativos?:		
¿Por qué dichas manifestaciones me parecieron creativas?:		
Explico ¿Por qué es importante emprender acciones creativas para afrontar las situaciones en mi hogar, en mi colegio y en mi barrio?:		

Momento 2: Plenaria General

Socializamos voluntariamente los resultados obtenidos en el diligenciamiento del cuadro mis momentos creativos.

Después reflexionamos acerca de las siguientes preguntas:

- ¿Para qué sirve reconocer mi creatividad?.
- ¿Qué puedo hacer para estimular mi creatividad?.
- ¿Qué descubrí de nuevo en mí con respecto a la capacidad creativa?.
- ¿Por qué consideramos esos actos como creativos?.



2. ¿Cómo estamos?

Antes de iniciar nuestro proceso de desarrollo de la competencia Creatividad, debemos autoevaluarnos para saber qué tanto la conocemos y la hemos aplicado en nuestras vidas. Por tanto, debemos diligenciar el siguiente autodiagnóstico, de acuerdo con la escala valorativa ubicada después de esta tabla.

Autodiagnóstico de entrada

CRITERIOS DE DESEMPEÑO		Calificación		
		Marque con una X		
		Si	No	Algunas veces
Fluidez	1. Propongo gran variedad de ideas sobre un mismo tema, conflicto o problema.			
	2. Utilizo fuentes diversas para generar nuevas ideas.			
	3. Propongo ideas distintas y originales en relación al contexto de su aplicación.			
	4. Aporto ideas innovadoras para la solución de problemas y conflictos.			
Flexibilidad	5. Vuelvo a examinar un problema o situación cuándo no encuentro su solución.			
	6. Facilito el análisis de ideas insólitas.			
	7. Formulo preguntas cuestionando lo obvio.			
	8. Pruebo las ideas que se prevén para resolver un problema o situación.			
	9. Defino nuevas formas de resolver un problema.			
Elaboración	10. Identifico las variables que conllevan cambios en una situación dada.			
	11. Evalúo la efectividad de las nuevas ideas.			
	12. Desarrollo un plan de acción priorizando aspectos que permitan concretar la idea.			
	13. Elaboro un plan de acción fijando metas, plazos y recursos.			
Originalidad	14. Mejoro procesos y procedimiento aplicando nuevas ideas.			
	15. Poseo originalidad en mis producciones y mis presentaciones.			
	16. Empleo variedad de recursos.			

Escala valorativa

ESCALA	DESCRIPCIÓN
Si	Demuestro Creatividad en situaciones de diversa complejidad, por medio de comportamientos y elaboraciones acordes a la situación y a los criterios definidos para ella.
Algunas veces	Demuestro Creatividad en situaciones simples y en algunas complejas. Asumo una actitud coherente con los criterios esperados que me permite alcanzar buenos resultados.
No	Demuestro muy poco Creatividad en situaciones simples y no lo hago en circunstancias complejas. Mis acciones no corresponden a los criterios definidos para esta competencia.

Los enunciados en los que nos calificamos con *Algunas veces* o *No* muestran que debemos trabajar para desarrollar estos desempeños.



3. Nuestro compromiso con el aprendizaje

Desarrollar los desempeños que muestran que poseemos Creatividad implica asumir con responsabilidad el compromiso de estudiar los conceptos, realizar las actividades y elaborar las evidencias de aprendizaje que se presentan en esta unidad.

Debemos, entonces, acordar con nuestro docente las fechas de entrega de las evidencias que muestran que estamos desarrollando la competencia Creatividad. Así, en compañía de nuestro profesor debemos diligenciar la siguiente tabla.

UNIDAD	ACTIVIDAD	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	FECHA DE ENTREGA
1	La travesía de los creativos	<ul style="list-style-type: none"> Registro de todas las respuestas a preguntas y pruebas estipuladas en el juego "La Travesía de los Creativos". Matriz de valoración general de la actividad diligenciada. 	
	Corriendo tras la Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> Registro de las pruebas superadas. Registro de las reflexiones sobre el aprendizaje obtenido. 	
	Solucionando creativamente acertijos	<ul style="list-style-type: none"> Registro de todas las soluciones dadas a los acertijos y pruebas para pensar. Matriz de valoración general de la actividad diligenciada. 	
2	¿Y Cuándo hemos sido Innovadores?	<ul style="list-style-type: none"> Matriz de identificación de necesidades o situaciones problemáticas diligenciada. Matriz "búsqueda de ideas innovadoras" diligenciada. 	
	¿Con qué lente analizamos?	<ul style="list-style-type: none"> Registro de las propuestas emitidas por el grupo en cada una de las situaciones planteadas. Cuadro de recomendaciones para ser más creativo diligenciado. 	
	Batalla de Publicistas	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de la campaña publicitaria. Matriz de análisis de las campañas publicitarias. 	
3	Yo puedo ser Inventor	<ul style="list-style-type: none"> Matriz "¿Qué pasaría?" diligenciada. Matriz "Comenzando nuestro Invento" diligenciada. 	
	A que te Cuento un Cuento	<ul style="list-style-type: none"> El cuento construido. 	
	La armadura del huevo	<ul style="list-style-type: none"> Dos prototipos del mecanismo. Tabla de fortalezas y debilidades de cada prototipo. 	

Portafolio de evidencias

Las evidencias de aprendizaje son el resultado de las actividades que realizaremos en esta unidad para desarrollar creatividad. Éstas demuestran si estamos o no adquiriendo la competencia.

Para que nuestro docente, nuestros compañeros de clase y nosotros mismos podamos observarlas en cualquier momento, verificar nuestros avances y establecer si necesitamos realizar alguna actividad para mejorar, es necesario que guardemos todas nuestras evidencias en una carpeta o portafolio.

Actividad 1/ Pág.31



Actividad 2/ Pág.37



Actividad 3/ Pág.43

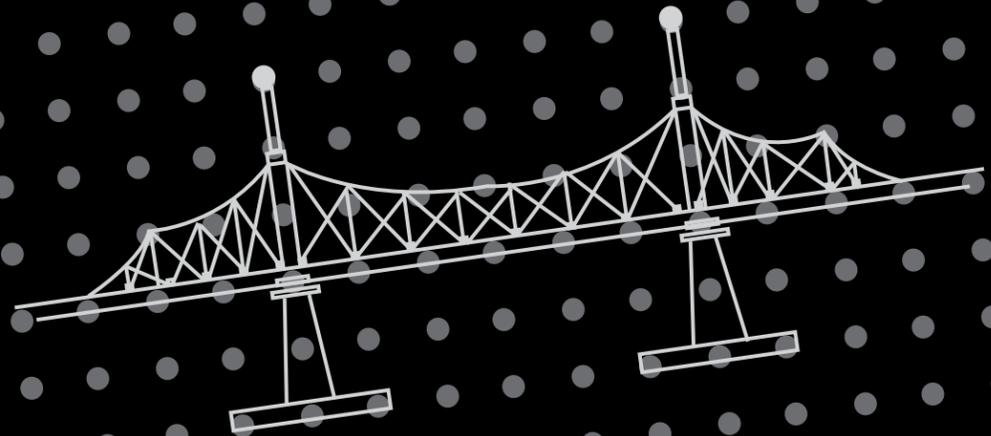


Unidad uno

De la improvisación y la espontaneidad
a las producciones originales



Creatividad



“Las mentes creativas son conocidas por ser capaces de sobrevivir a cualquier clase de mal entrenamiento”. Anna Freud

al enfoque de formación de Fe y Alegría, sustentado en valores como la participación, la solidaridad, la responsabilidad, entre otros, se conciben las competencias laborales generales como un factor de desarrollo humano, por el reconocimiento que se hace de los sujetos para comprenderse a sí mismos, valorarse, transformarse y transformar su entorno, con un sentido social y ético. Formar por competencias exige un aprendizaje con prácticas pedagógicas memorísticas, centradas en contenidos disciplinares, para volcar el acento de interés hacia el desarrollo de la capacidad de actuación, del sujeto que aprende. En la interacción con el docente como a los estudiantes, son sujetos históricos, capaces de comunicarse, intercambiar significados y sentidos, ejercer su voluntad de trascender y realizar sus sueños, así como de transformarse y transformar su entorno. Estas características hacen del aula un lugar interesante, que alimenta el deseo de saber, el trabajo en grupo y el estudio de problemáticas sentidas, lo cual conduce a la formación de sujetos ciudadanos reflexivos y activos, comprometidos con el desarrollo de un mundo libre de opresiones y de explotación. En este marco, se inscribe la concepción de Fe y Alegría, sobre las competencias laborales generales, y las define como secuencias de la actividad productiva que se generan como resultado de las motivaciones y reflexiones sobre la vida, al contexto, al grupo y a los sujetos. Se define la capacidad para la formación de Fe y Alegría como la capacidad del sujeto humano, por el cual se exige un desarrollo que aprende, realiza sus sueños y problemáticas se inscribe en el marco, se inscribe en el mundo que se ha construido y en el mundo humano. Las acciones y circunstancias, en la medida en que responden a las necesidades, los amigos, el entorno. De este modo, y ser de saber-saber, es de empeños eficientes, importancia central, la respuesta a sí mismos, valen los contenidos disciplinares, capaces de actuar en el aula un mundo, comprometidos con el desarrollo humano como “las

1. Presentación

Como se indicó en la presentación inicial, ser creativo no es descubrir algo excepcional, sino en forma permanente tener diferentes maneras de ver, idear, aportar, formular y diseñar, rompiendo con esquemas rígidos y dejando fluir con libertad la mente, entendiendo la creatividad como la capacidad para generar ideas y productos originales y apropiados que solucionan un problema o que sirven para mejorar una situación mediante métodos y enfoques innovadores⁴.

En particular, en esta primera Unidad de Aprendizaje abordaremos las características de la creatividad relacionadas con la fluidez y la flexibilidad.

El desarrollo de la fluidez, busca que generen ideas de manera permanente y espontánea aunque con claridad y argumentos convincentes. Dichas ideas las podrán formular de manera escrita, verbal y gráfica.

La fluidez es, la capacidad para:

- Producir ideas, frases y asociaciones en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea.
- Expresarnos correctamente con cierta facilidad y espontaneidad.
- Producir un número elevado de respuestas en un tiempo determinado a partir de estímulos verbales o figurativos.
- Pensar en un gran número de ideas o soluciones posibles.

Según Guilford⁵ existen distintos tipos de fluidez: Fluidez ideacional (producción cuantitativa de ideas), fluidez de asociación (referida al establecimiento de relaciones) y fluidez de expresión (facilidad en la construcción de frases).

Por su parte, la flexibilidad en los seres humanos se relaciona con la capacidad para adaptarnos y modificar situaciones, comportamientos u objetos con el fin

4. ESPELETA, M.; GONZÁLEZ, L. y PINZÓN, M. Estrategias y alternativas para la formación en competencias Laborales: guía metodológica. Bogotá: Fe y Alegría, 2007. P. 35.

5. GUILFORD, J.P. Creatividad y Educación Ediciones. Barcelona: Paidós. 1983 P. 35.



LA TRAVESÍA DE LOS CREATIVOS

Travesía de los creativos

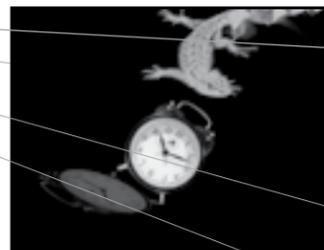
Unidad uno

Capacidades y Competencias para la Vida

Actividad 1/ Pág.31

Actividad 2/ Pág.37

Actividad 3/ Pág.43



Concepto relacionado

En la escuela estamos habituados a seguir por un camino cómodo y de corto plazo y responder con ideas que ya han sido bien desarrolladas y aceptadas, es decir, siempre ir a lo seguro y evitar las situaciones que nos generen riesgo. Muchos de nosotros no asumimos dichos riesgos no por estar desposeídos de dicha capacidad que impulsa la creatividad, sino por que normalmente “el fracaso es penalizado mientras que el buen trabajo es siempre premiado”⁶. Así, andamos con el afán desmedido de ser prácticos, aferrándonos a ideas preconcebidas y rutinarias que poco a poco van segando la capacidad creativa de los individuos.

Como se mencionó anteriormente, la fluidez consiste en la variedad y agilidad de lanzar ideas de manera permanente y espontánea, en la rapidez para responder situaciones imprevistas y en la capacidad de percibir el mundo y expresarlo.

Desarrollar la fluidez en la escuela, nos permitirá más adelante desplegarla y aplicarla en retos más ambiciosos de nuestra vida cotidiana, académica y profesional.

Objetivo de la actividad

-  Ejercitar el valor de proponer variedad de respuestas a problemas y situaciones planteadas.
-  Identificar las fortalezas y las limitaciones que favorecen o dificultan generar ideas innovadoras.

Evidencia de aprendizaje

-  Hoja de registro que se archiva en el portafolio de evidencias de todas las respuestas a las preguntas y pruebas estipuladas en el juego la “La Travesía de los Creativos”.
-  Matriz de valoración general de la actividad diligenciada.

VALORACIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

¿Cuándo fue sencillo responder o realizar una prueba?	
¿Qué descubrió en usted por medio del ejercicio?	
¿Cómo valora las ideas y respuestas dadas por sus compañeros de travesía?	

 Matriz de fortalezas y dificultades diligenciada; permite evaluar el trabajo realizado.

FORTALEZAS Y LIMITACIONES QUE LE FAVORECIERON O LE DIFICULTARON GENERAR IDEAS

	Fortalezas	Dificultades	¿Cómo pretende corregir las dificultades?
Al responder las preguntas y los ejercicios simples			
Al responder las preguntas de imaginación			
Al realizar las pruebas			

 Frase que motiva la creatividad.

6. STERNBERG, Robert y TODD, Lubart. La Creatividad En Una Cultura Conformista. Barcelona: 1997. P. 64.

Duración de la actividad

La actividad está diseñada para 120 minutos de trabajo distribuidos de la siguiente manera:

-  10 minutos para interpretar la actividad y organizarnos en grupos.
-  60 minutos para el desarrollo del ejercicio.
-  10 minutos para realizar los respectivos registros individuales en el cuaderno.
-  15 minutos para realizar el cierre de la actividad.
-  25 minutos en plenaria general para reflexionar sobre nuestro aprendizaje.

Recursos didácticos necesarios

-  Tablero *La travesía de los creativos* (anexo 1).
-  14 fichas de preguntas y ejercicios simples (anexo 1).
-  13 fichas de preguntas para despertar la imaginación (anexo 1).
-  10 fichas de pruebas (anexo 1).
-  6 fichas sorpresa (anexo 1).
-  Un dado por grupo de estudiantes.
-  Una ficha para cada participante.
-  Un reloj o cronómetro por equipo.

Instrucciones de la actividad

El juego consiste en que nos enfrentemos a una carrera de obstáculos que debemos superar. Los obstáculos se relacionan con retos, pruebas y preguntas que buscan despertar nuestra capacidad creativa.

Para desarrollar la actividad tengamos en cuenta las siguientes instrucciones:

-  Nos reunimos en grupos de cinco (5) estudiantes y conjuntamente realizamos la travesía de los creativos.
-  El primero en iniciar el juego es el estudiante con menor edad y así sucesivamente.
-  Cada vez que lleguemos a una casilla (PES-PDI-P-S) debemos tomar una carta y compartir la respuesta con los compañeros de travesía.
-  El tiempo límite para responder una pregunta (PES y PDI) es de 30 segundos, mientras que el tiempo límite para realizar las pruebas (P) es de 90 segundos. Los compañeros de travesía serán igualmente los que lleven el tiempo.

-  Cuando no respondamos una pregunta o una prueba en el tiempo estipulado debemos retroceder 3 casillas.
-  Podemos realizar tantas vueltas al juego como el tiempo nos lo permita.
-  El juego finaliza 60 minutos después de iniciar.
-  El o los ganadores serán aquellos que a juicio del grupo cuenten con los mejores talentos para improvisar y emitir ideas imaginativas.
-  No olvidemos que cada vez que tengamos que responder una pregunta o realizar una prueba no debemos olvidar escribir su respuesta en una hoja para ser archivada en el portafolio de evidencias.
-  En plenaria general cerramos la actividad alrededor de los siguientes interrogantes:



- ¿Qué aspectos rescatamos de las respuestas y los trabajos realizados por nuestros compañeros de travesía?
- ¿Qué manifestaciones creativas observamos?
- ¿Qué conclusiones sacamos del ejercicio de hoy?
- ¿Cuál es el aporte de la actividad para desarrollar la creatividad en nuestra vida escolar, familiar y social?

-  Ubicamos en el portafolio de evidencias las matrices.
-  Durante la siguiente semana en grupos de trabajo, elaboramos en un cuarto de cartulina una frase que motive la creatividad. La frase deberá ser pegada en el aula de clase. Recordemos que es importante crear algo que pueda influir positivamente en el ambiente del aula y estimular a nuestros compañeros y profesores.

Reflexiones sobre nuestro aprendizaje

Reunidos en plenaria general reflexionamos sobre las siguientes preguntas:

- ¿Cómo nos sentimos después del trabajo realizado?
- ¿Qué dificultades se presentaron en todo el ejercicio? y ¿Cómo las superamos? ¿Cuáles son nuestros aprendizajes?
- ¿Cómo aprendimos: observando, haciendo ó actuando?
- ¿Por qué cada uno tiene respuestas distintas?
- A partir del ejercicio realizado, ¿Podemos emitir algún principio importante sobre la creatividad?

Unidad uno

CORRIENDO TRAS LA FLUIDEZ
corriendo tras la fluidez

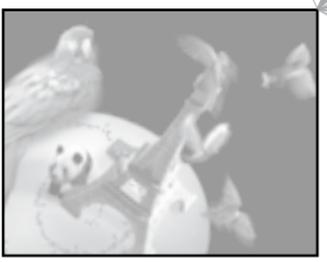


Capacidades y Competencias para la Vida

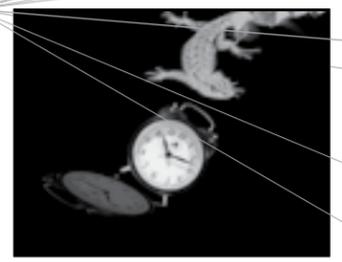
Actividad 1/ Pág.31



Actividad 2/ Pág.37



Actividad 3/ Pág.43



Concepto relacionado

En la actividad anterior desarrollamos la fluidez centrándonos en la variedad y agilidad para lanzar ideas de manera permanente y espontánea, aunque el tiempo fue una limitante para realizar la labor, nunca se presentó como un obstáculo sino como un reto adicional a superar. Ahora bien, ¿tenemos alguna idea de por qué es necesario tener en cuenta el tiempo en el desarrollo de la fluidez?

En esta segunda actividad profundizaremos en el desarrollo de la fluidez, pero en esta ocasión aparecerán dos variables claves, la variable temporal y la variable memoria.

La variable temporal entra en juego dado que somos capaces de producir muchas ideas pero tardamos mucho tiempo, en este caso no sería posible hablar de fluidez, puesto que la producción de ideas se debe más a un proceso de análisis de la situación planteada.

Por su parte, la fluidez está relacionada con la memoria, más específicamente con el proceso de extracción rápida que hacemos de los elementos almacenados en ella.

Objetivo de la actividad

- 🕒 Identificar obstáculos e inhibiciones en el desarrollo de la creatividad.
- 🕒 Valorar nuestra producción creativa y la de los demás.
- 🕒 Aprender a relacionarnos asertivamente con otros en situaciones de crítica, fracaso o censura de su creatividad
- 🕒 Mantener la concentración de los estudiantes para que puedan extraer rápidamente información almacenada en su memoria.

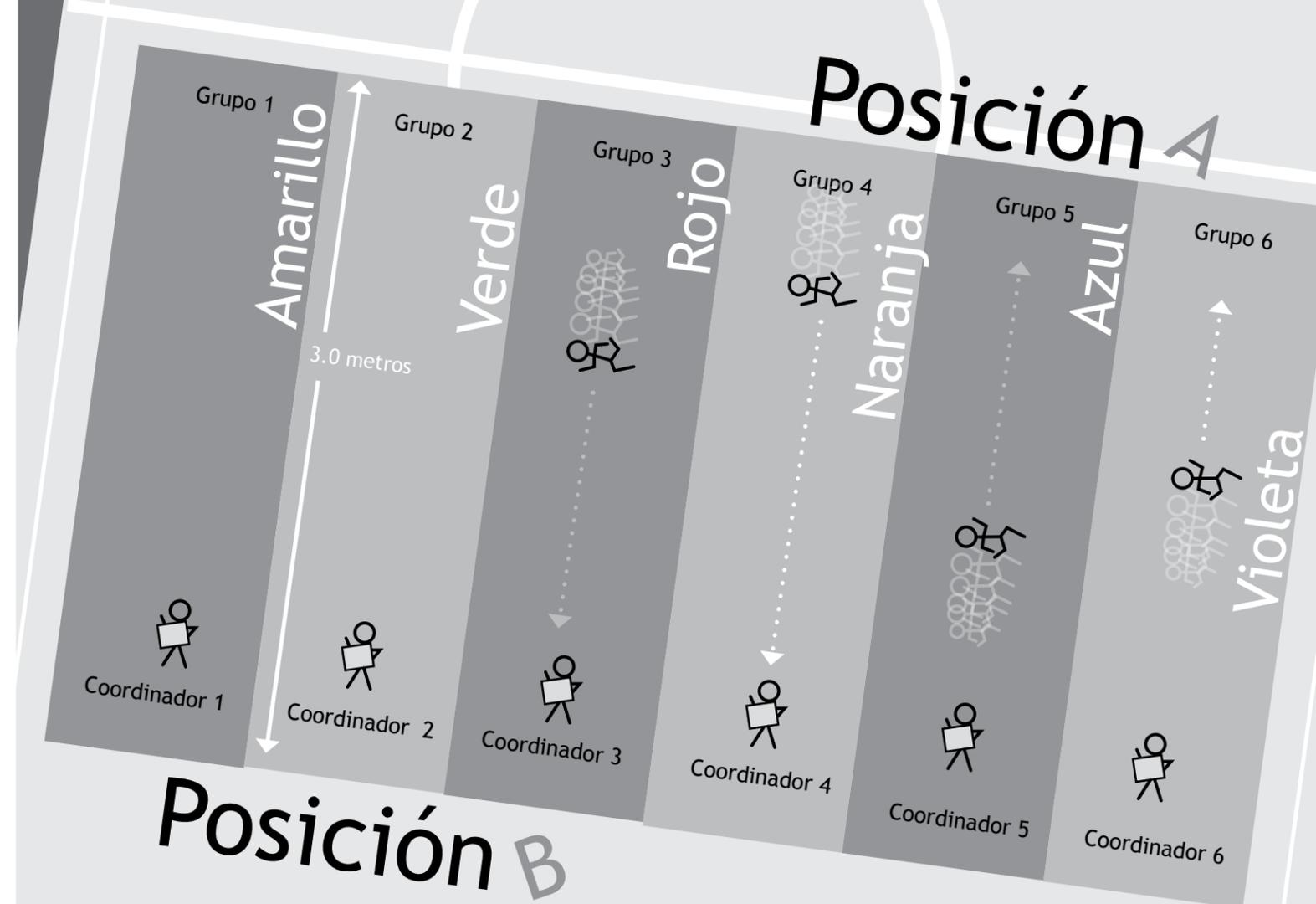
Evidencia de aprendizaje

- 🕒 Registro de las pruebas superadas.
- 🕒 Registro de las reflexiones sobre el aprendizaje obtenido.

Duración de la actividad

La actividad está diseñada para 120 minutos de trabajo distribuidos de la siguiente manera:

- 🕒 10 minutos para interpretar la actividad y organizar los grupos.
- 🕒 60 minutos para el desarrollo del ejercicio.
- 🕒 20 minutos de plenaria general para realizar el cierre de la actividad.
- 🕒 30 minutos en plenaria general para reflexionar sobre nuestro aprendizaje.



Recursos didácticos necesarios

- 🌀 Ubicar en el patio del colegio la pista imaginaria de la fluidez.
- 🌀 Seis juegos de tarjetas con las pruebas de la fase 1 (anexo 2).
- 🌀 Dos juegos de tarjetas con las pruebas de la fase 2 (anexo 2).
- 🌀 Un juego de tarjetas con las pruebas de la fase 3 (anexo 2).
- 🌀 Seis juegos con la guía de preguntas para los coordinadores (anexo 2).

Instrucciones de la actividad

- 🌀 Realizamos en el patio del colegio un trazado imaginario de la pista de la fluidez.
- 🌀 Organizamos seis grupos de 6 o 7 personas (Grupo rojo, grupo verde, grupo amarillo, grupo naranja, grupo azul, grupo violeta).
- 🌀 Cada grupo se ubica en un carril de la pista de la fluidez, por la cual debemos transitar durante toda la actividad.
- 🌀 Cada grupo tendrá un coordinador.
- 🌀 Al dar la orden de inicio, todos los participantes salimos de la posición A, a la posición B; allí el coordinador nos muestra un cartel y tenemos 20 segundos para leerlo.
- 🌀 Regresamos a la posición A y escribimos individualmente en una hoja la respuesta a la pregunta que en ese momento nos hace el coordinador.
- 🌀 El coordinador nos asignará 1 punto a los participantes que escribimos correctamente la respuesta.
- 🌀 De manera similar, realizamos la segunda y tercera fase, pero en esta ocasión se asignan 2 y 3 puntos respectivamente.
- 🌀 Quien obtenga el puntaje más alto en las tres fases, será el campeón de la fluidez.
- 🌀 Al finalizar, en caso de empate se realizará una prueba al azar, gana quien responda primero a la pregunta del coordinador.

Reflexiones sobre nuestro aprendizaje

- ¿Qué aprendimos o qué nos aportó el desarrollar esta actividad?.

- ¿Cómo resolvimos la dificultad del tiempo y la extracción rápida del conocimiento almacenado?.
- ¿Qué tan creativas son nuestras actividades cotidianas y qué tanta satisfacción nos producen?.
- ¿Cómo resolvemos en nuestro ejercicio escolar la tensión existente entre repetir y crear?.
- A partir de esta actividad, ¿podemos enunciar algún principio importante?.



SOLUCIONANDO CREATIVAMENTE ACERTIJOS

solucionando creativamente acertijos

Unidad uno

Capacidades y Competencias para la Vida

Actividad 1/ Pág.31



Actividad 2/ Pág.37



Actividad 3/ Pág.43



Concepto relacionado

Los acertijos tienen la cualidad de ser problemas de índole cognitiva que requieren para su solución, el uso de la imaginación y la capacidad de deducción. El trabajo con acertijos busca liberar el potencial creativo exigiendo que desarrolle aptitudes flexibles, toda vez que se acude a nuestra capacidad para hallar diversas soluciones apartadas de los clásicos problemas que se resuelven con operaciones matemáticas. En los acertijos, la solución, no es precisamente aquella que más se espera que se dé.

El trabajo con acertijos representa un espacio de incertidumbre, dificultad y por tanto de reto y creatividad, que nos invita a la participación en la construcción colectiva de alternativas.

En este orden de ideas, el concepto clave que guiará la presente actividad está relacionado con la flexibilidad. Por lo general, en las diferentes actividades que desarrollamos en la escuela estamos acostumbrados a fijar una meta y seguir un único camino para llegar a ella, sin reflexionar ante otras posibilidades. El trabajo con acertijos como retos a resolver son situaciones problemáticas que nos permitirán flexibilizar nuestras estructuras mentales y nos exige, continuos procesos de modificación y de adaptación, para comprometernos paulatinamente con un nuevo modo de ser y de pensar.

Como en la actividad anterior, la fluidez consiste en explotar esa capacidad de lanzar ideas, mientras que, la flexibilidad busca que rompa los paradigmas, métodos y orientaciones con los que tradicionalmente enfrentamos los problemas, y buscamos nuevos caminos no transitados.

En la historia de la humanidad, gracias a la flexibilidad los individuos han producido transformaciones y las grandes invenciones en buena parte se han caracterizado por la ruptura de esas formas tradicionales de hacer las cosas.

Objetivo de la actividad

- Desarrollar la fluidez y la flexibilidad a través de la perseverancia en la búsqueda de soluciones apropiadas a problemas planteados.

- Desarrollar la agilidad mental a través de una serie de pruebas para pensar.
- Explicar el proceso que se llevó a cabo para solucionar las situaciones presentadas.

Evidencia de aprendizaje

- Registro de todas las soluciones dadas a los acertijos y pruebas para pensar.
- Matriz de valoración general de la actividad diligenciada.

VALORACIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD	
¿Cuándo fue sencillo resolver un acertijo?	
¿Qué habilidades o potencialidades descubrimos por medio del ejercicio?	
¿Cómo valoramos las soluciones aportadas por los otros grupos?	

- Matriz de fortalezas y dificultades para evaluar el trabajo realizado diligenciada.

FORTALEZAS Y LIMITACIONES QUE LE FAVORECIERON O LE DIFICULTARON GENERAR IDEAS			
	Fortalezas	Dificultades	¿Cómo pretende corregir las dificultades?
Al Solucionar los acertijos			
Al plantear los acertijos			
Al trabajar en grupo			

Duración de la actividad

La actividad está diseñada para 120 minutos de trabajo distribuidos de la siguiente manera:

-  10 minutos para interpretar la actividad y organizar grupos de trabajo de 3 estudiantes.
-  60 minutos para resolver los acertijos.
-  10 minutos para formular un acertijo.
-  10 minutos para resolver el acertijo formulado por el equipo contrario.
-  15 minutos para compartir con el grupo que formuló y el que solucionó el acertijo, sus reflexiones y comentarios.
-  25 minutos para recoger reflexiones y conclusiones en plenaria general y registrar los aprendizajes en el cuaderno de trabajo.

Recursos didácticos necesarios

-  *Fichas con los acertijos a resolver (anexo 3)*
-  Portafolio de evidencias
-  Acertijos formulados por el grupo

Instrucciones de la actividad

-  Previamente disponemos de los 12 acertijos del anexo tres.
-  Nos agrupamos en parejas o tríos y solucionamos un acertijo en un tiempo aproximado de cinco minutos.
-  Terminado el tiempo, debemos rotar el acertijo hacia la pareja o trío de la derecha. Conservamos la solución encontrada.
-  Repetimos los tres primeros pasos hasta que todos resolvamos el mayor número de acertijos posibles y en un tiempo no mayor de 60 minutos.
-  Inventamos un acertijo y lo entregamos al grupo contrario para que lo solucione.
-  En plenaria general, seleccionamos dos de los acertijos trabajados y escribimos en el tablero todas las posibles soluciones aportadas por cada grupo, explicando el proceso que llevamos a cabo para solucionarlo.

 Así mismo, reflexionamos sobre las siguientes preguntas:

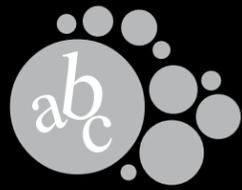
- ¿Cuál o cuáles soluciones responden a las condiciones planteadas en los acertijos?
- ¿Cuál es la importancia de contar con múltiples maneras de solucionar un problema?
- ¿Qué manifestaciones creativas observamos en las soluciones aportadas?
- ¿Volvemos a examinar un problema o situación cuando no encontramos su solución?

Reflexiones sobre nuestro aprendizaje

Para finalizar, reunidos en los dos últimos grupos que compartimos los acertijos creados reflexionamos alrededor de las siguientes preguntas:

- ¿El acertijo planteado presenta los elementos suficientes para ser solucionado? Si no es así ¿permitimos introducir modificaciones a nuestras propuestas? ¿cuáles?.
- ¿Qué pasos realizamos para resolver los acertijos?.
- ¿A qué se debió que no resolvimos algunos acertijos?.





3. Glosario

APRENDIZAJE: es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores a través del estudio, la experiencia o la enseñanza.

AUTOEVALUACIÓN: situación en la que un estudiante se aplica a sí mismo un instrumento para comparar su nivel de aprendizaje frente a una temática determinada.

CONFLICTO COGNITIVO: desequilibrio entre lo que una persona conoce hasta el momento y lo que una actividad le presenta, generando deseos internos de aprender.

DESEMPEÑOS: son comportamientos que se deben evidenciar para demostrar que se posee una competencia.

ESTRATEGIA: conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado fin. Es un plan de acción completo para cualquier situación que pueda suceder. Rutas fundamentales que orientarán un proceso de aprendizaje.

EVIDENCIAS: es una prueba clara, visible y perceptible de que hemos realizado una actividad y adquirido un aprendizaje. Es una Información verificable, con registros o declaraciones de lo que hemos realizado.

FLEXIBILIDAD: capacidad que tienen los seres humanos de modificar y de adaptar las ideas, romper con modelos métodos y orientaciones establecidas, con los que tradicionalmente se enfrenta los problemas y buscar nuevos caminos no transitados.

FLUIDEZ: capacidad de generar ideas de manera permanente y espontánea aunque con claridad y argumentos convincentes, expresados de manera escrita, verbal y gráfica.

POTENCIAL CREATIVO: capacidad interna que tenemos los seres humanos para transformar la realidad y que es susceptible de ser activado por el contexto, por la interacción con otras personas, problemas, o por el desarrollo de actividades didácticas que permitan la imaginación.

PRINCIPIOS: normas o ideas fundamentales que rigen una conducta.

Glosario



4. Aprendamos más

Algunos de los conceptos tratados en esta unidad fueron extraídos de los documentos del siguiente listado. En éste también encontraremos otros textos que nos permitirán profundizar diversos aspectos de los temas desarrollados en la unidad.

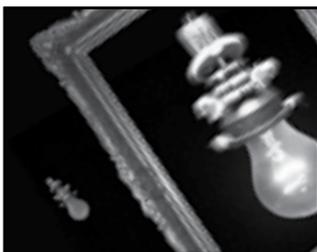
Libros de texto

-  MEGÍA FERNÁNDEZ, Miguel. *Proyecto de Inteligencia de "HARVARD" Serie I Fundamentos del Razonamiento*. Madrid España: IMPRESA S.A. 2002.
-  MEGÍA FERNÁNDEZ, Miguel. *Proyecto de Inteligencia de "HARVARD" Serie VI Pensamiento Inventivo*. Madrid España: IMPRESA S.A. 2002.
-  HARRINGTON, James y HOFFHERR Glen, REID Robert. *Herramientas para la Creatividad*. Bogotá Colombia: McGraw-Hill. 2000.

Enlaces en Internet

-  SCHNARCH, Alejandro. *Creatividad en la Empresa*. [Documento en línea]. Disponible en Internet en: http://www.degerencia.com/tema/creatividad_empresa Fecha de consulta: 15 de octubre de 2008.
-  ALUNI MONTES, Rafael. *Revista Psicología. Estudios que intentan describir, explicar y facilitar la creatividad*. [Documento en línea]. Disponible en Internet en: http://homepage.mac.com/penagoscorzo/creatividad_2000/creatividad.html Fecha de consulta: 26 de noviembre de 2008.
-  CHINEA, Carlos. *De los juegos y acertijos al pensamiento lateral*. [Documento en línea]. Disponible en Internet en: <http://personales.ya.com/casanchi/rec/later001.htm> Fecha de consulta: 1 de diciembre de 2008.

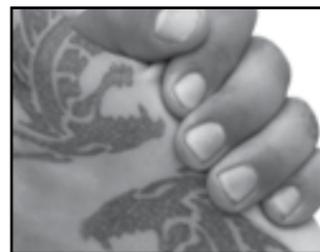
Actividad 1/ Pág.57



Actividad 2/ Pág.65



Actividad 3/ Pág.73



Unidad dos

Nuevas maneras de ver lo viejo



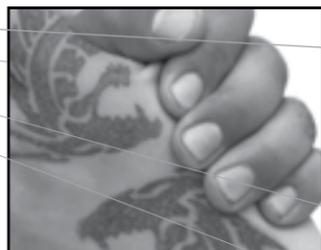
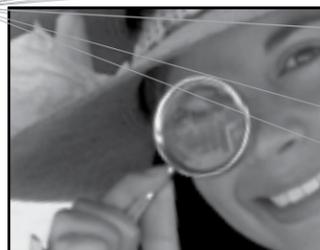
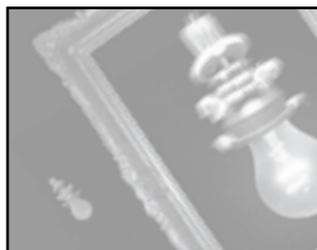
Unidad dos

Capacidades y Competencias para la Vida

Actividad 1/ Pág.57

Actividad 2/ Pág.65

Actividad 3/ Pág.73



¿Y CUÁNDO HEMOS SIDO INNOVADORES?

¿Y cuándo hemos sido innovadores?



Concepto relacionado

La creatividad cotidiana es una actividad que puede realizarse en la casa, en la escuela, en el barrio, en el trabajo. El propósito consiste en centrarse en aquellas necesidades, situaciones incómodas o problemáticas que nos producen irritación y que consumen tiempo y recursos durante el día, todos los días.

Desde la anterior perspectiva, en la presente actividad, cada uno de nosotros no solamente identificaremos nuestras necesidades o las situaciones problemáticas que nos aquejan, sino que debemos hacer parte de la solución proponiendo nuevas ideas y estrategias para resolverlas.

Somos innovadores cuando:

- *Hacemos uso de propuestas alternativas a las tradicionales y se mejoran los resultados.*
- *Dirigimos nuestra acción a solucionar una necesidad aceptada por un grupo de personas.*
- *Los recursos que usamos son razonables.*

Objetivo de la actividad

-  Plantear alternativas de solución a las situaciones cotidianas que nos incomodan.
-  Compartir necesidades o situaciones problemáticas, ideas y proyectos entre los estudiantes del centro educativo.
-  Facilitar el intercambio y difusión de las experiencias de innovación de los estudiantes.

Evidencia de aprendizaje

-  Matriz de identificación de necesidades o situaciones problemáticas diligenciada.
-  Matriz “búsqueda de ideas innovadoras” diligenciada.

Duración de la actividad

La actividad está diseñada para 120 minutos de trabajo distribuidos de la siguiente manera:

-  5 minutos para interpretar la actividad.
-  15 minutos para el trabajo individual.
-  15 minutos para realizar la colección general de necesidades por ámbito (casa, escuela, barrio, sociedad).
-  40 minutos de trabajo en los subgrupos.
-  15 minutos para organizar y visitar la galería de ideas innovadoras.
-  30 minutos de plenaria general para realizar el cierre de la actividad y reflexionar sobre nuestro aprendizaje.

Recursos didácticos necesarios

-  Una matriz de identificación de necesidades o situaciones problemáticas
-  8 matrices de búsqueda de ideas innovadoras
-  Papel periódico
-  Marcadores permanentes
-  Cinta de enmascarar

Instrucciones de la actividad

-  Individualmente describamos las situaciones problemáticas que más nos afectan en la casa, en el barrio, en la escuela y en la sociedad. Verificamos que los problemas que se citan sean sentidos y reales, incluso que en algún momento nos hayan afectado (la situación deberá ser expresada en la forma más simple: una frase corta).

NECESIDADES O SITUACIONES PROBLEMÁTICAS QUE NOS AFECTAN			
Casa	Escuela	Barrio	Sociedad
1.			
2.			
3.			
4.			



De todos los problemas listados, mencionamos cinco (5) que más nos afectan.

VALORACIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD	
Descripción de la situación problemática	Ámbito del problema
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	



Individualmente pasamos al tablero y escribimos las cinco situaciones detectadas. Si alguno de los problemas coincide con los de otro compañero no es necesario hacerlo nuevamente. Al final de este paso, tendremos una lista de necesidades o situaciones problemáticas en cada uno de los cuatro ámbitos establecidos (casa, escuela, barrio, sociedad).



Conformamos ocho grupos de trabajo (2 por ámbito), seleccionamos dos de las situaciones que el grupo considera prioritarias para encontrarle solución. Pensamos en las ideas que hemos dado para solucionar la situación y que generen otras nuevas para resolverla.

LA BÚSQUEDA DE IDEAS INNOVADORAS		
¿Qué necesidades o problemas nos aquejan?	Hasta hoy, ¿que ideas o propuestas de solución hemos dado?	¿Qué ideas proponemos nosotros?
1.		
2.		



Elaboramos una cartelera y organizamos en el salón de clase una galería con las necesidades o situaciones problemáticas trabajadas y las ideas nuevas que aportamos para su solución.



Cerramos la actividad en plenaria general alrededor de las siguientes preguntas:



- ¿Fue fácil o difícil encontrar las necesidades o situaciones problemáticas? ¿Por qué?
- ¿Importa qué alternativa escojamos cuándo estamos tratando de resolver una necesidad? ¿Por qué?



- ¿Pueden los problemas solucionarse tomando siempre una sola decisión?
- ¿Fue fácil o difícil encontrar las ideas innovadoras para encontrar una solución?, ¿Por qué?

 Registramos en nuestro portafolio las respuestas a las preguntas de cierre de la actividad y las reflexiones sobre el aprendizaje.

Reflexiones sobre nuestro aprendizaje

- Hasta hoy, ¿Cómo hemos resuelto cada uno las dificultades que tenemos en la vida?.
- ¿Qué importancia tiene el trabajo colectivo para generar propuestas de solución a problemáticas detectadas?.
- ¿Qué estrategias usamos para generar las nuevas ideas?.



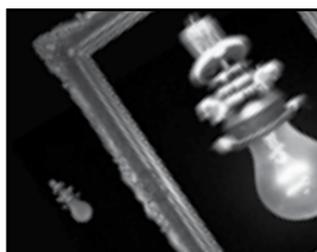
CON QUÉ LENTE ANALIZAMOS

Con qué lente analizamos

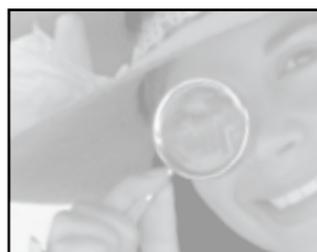
Unidad **dos**

**Capacidades y
Competencias
para la Vida**

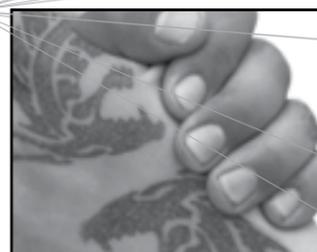
Actividad 1/ Pág.57



Actividad 2/ Pág.65



Actividad 3/ Pág.73



Concepto relacionado

En esta actividad se pretende resaltar que la posición que tenemos frente a los problemas y el punto de vista desde donde miramos la realidad facilita o dificultan la creatividad.

Así mismo, se busca que evidenciamos que todas las situaciones pueden verse desde distintos ángulos y que la flexibilidad para ampliar la mirada es la oportunidad para generar respuestas innovadoras a los problemas que a diario debemos enfrentar.

Es necesario precisar que para que evaluemos creativamente una situación debemos considerar todos los puntos de vista posibles; y que cada persona tiende a ver la realidad desde su particular visión. Así, lo creativo consiste en aumentar la flexibilidad para integrar ópticas diversas, por lo tanto, cualquier opinión o decisión debemos resolverla después de considerar todos los enfoques posibles.

Para el desarrollo de la actividad utilizamos la técnica de los seis sombreros para pensar de Edward de Bono

Técnica de los Seis Sombreros para Pensar⁸

Es una técnica creada por Edward De Bono, una herramienta de comunicación utilizada en todo el mundo para facilitar la resolución o el análisis de problemas desde distintos puntos de vista o perspectivas. De Bono propone seis colores de sombreros que representan las seis direcciones del pensamiento que debemos utilizar a la hora de enfrentarnos a un problema.

El método consiste en seis sombreros que cada uno de los participantes puede ponerse y quitarse para indicar el tipo de pensamiento que está utilizando.

Los colores representan el "punto de vista" desde el cual cada participante debe aportar al análisis. Los seis estilos de pensamiento representados por cada sombrero son:



Blanco

SOMBRERO BLANCO:

con este pensamiento debemos centrarnos en los datos disponibles. Ver la información que tenemos y aprender de ella.

1



Rojo

SOMBRERO ROJO:

con él, observamos los problemas utilizando la intuición, los sentimientos y las emociones. El participante expone sus sentimientos sin tener que justificarlos. Se basa en "yo siento que..." o "a mí me gustaría...".

2



Negro

SOMBRERO NEGRO:

haciendo uso de este sombrero, pondremos en marcha el pensamiento del juicio y la cautela, poniendo de manifiesto los aspectos negativos del tema tratado.

3

8. DE BONO, Edward. Seis sombreros para pensar. España: Granica S.A. 1986.

Amarillo



SOMBRERO AMARILLO:

con este sombrero pensaremos positivamente, nos ayudará a ver por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios.

4

Verde



SOMBRERO VERDE:

este es el sombrero de la creatividad. Al utilizarlo debemos pensar en formas diferentes a las tradicionales de solucionar situaciones o problemas. Algunas de las técnicas vistas en las anteriores actividades pueden ser utilizadas en este momento.

5

Azul



SOMBRERO AZUL:

es el sombrero del control y la gestión del proceso del pensamiento. Con él se resume lo que se ha dicho y se llega a las conclusiones.

6

Objetivo de la actividad

- Comprender que un problema puede ser analizado desde diferentes ángulos.
- Ampliar la mirada que tenemos de los problemas.
- Desarrollar agilidad mental para generar nuevas ideas.

Evidencia de aprendizaje

- Registro en el portafolio de evidencias las propuestas emitidas por el grupo en cada una de las situaciones planteadas.
- Cuadro de recomendaciones para ser más creativo diligenciado.

RECOMENDACIONES PARA SER MÁS CREATIVO

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Duración de la actividad

120 minutos repartidos de la siguiente manera:

- Explicación del facilitador 10 minutos.
- Desarrollo de la actividad 60 minutos.
- Análisis del trabajo grupal 10 minutos.
- Plenaria general 30 minutos.
- Reflexiones personales 10 minutos.

Recursos didácticos necesarios

- 📄 Láminas con la historia de Gumersindo Gómez por grupo de trabajo (anexo 4).
- 📄 Actuaciones de Gumersindo Gómez en cada situación que se leen al final de la plenaria (anexo 4).
- 📄 Cuaderno de trabajo.
- 📄 Seis sombreros o distintivos por grupo, de colores verde, azul, amarillo, negro, blanco y rojo.

Instrucciones de la actividad

La actividad se centra en la historia de vida de Gumersindo Gómez, en la cual se muestran múltiples situaciones problemáticas y dilemas que él tuvo que enfrentar en su vida. Estos dilemas trabajados secuencialmente, nos permitirán analizar las opciones presentadas desde distintos puntos de vista para, luego tomar decisiones.

Para su desarrollo, en grupos de 7 estudiantes leemos en orden las tarjetas que referencian los diferentes dilemas enfrentados por Gumersindo y usando la técnica de los seis sombreros de Edward de Bono, las analizamos desde distintos puntos de vista para luego, sugerir una decisión colectiva.

El proceso es el siguiente:

- 👤 Conformamos grupos de 7 estudiantes.
- 👤 Seis estudiantes nos ponemos un sombrero (o distintivo) y nos apropiamos del rol correspondiente (según la técnica de los “seis sombreros para pensar”). El participante 7 asume el rol de relator del grupo es conveniente ubicarse en un color que no sea nuestra forma de comportarnos.
- 👤 Leamos la primera parte de la historia de Gumersindo Gómez que se presenta en el material anexo. Individualmente nos ponemos en la situación del protagonista y desde su rol según el color del sombrero, hacemos un análisis de la situación.
- 👤 Pasados 10 minutos recogemos las conclusiones grupales.
- 👤 Repitamos el mismo proceso del paso anterior con la segunda, tercera, cuarta, quinta y sexta parte de la historia. Dedicamos únicamente 10 minutos a cada parte de la historia.
- 👤 El relator organiza al grupo y equilibra las participaciones, además corrige las conclusiones del grupo.
- 👤 Al finalizar, elaboramos propuestas teniendo en cuenta todos los puntos de vista de los demás integrantes.

- 👤 Los principales argumentos y la propuesta deben ser registradas por el relator para exponerlos en plenaria. Destacamos los principales puntos de vista de cada participante.
- 👤 En plenaria general reflexionamos alrededor de las siguientes preguntas:



- ¿Qué emociones y sensaciones experimentamos en el desarrollo de la actividad?.
- ¿Qué manifestaciones creativas observamos en nosotros mismos y en el grupo?.
- ¿Cómo surgieron esas manifestaciones?.
- ¿Qué nos faltó para emitir respuestas más creativas?.
- ¿Cómo podemos aumentar nuestra creatividad?.
- ¿Qué conclusiones tenemos sobre del ejercicio de hoy?.

Reflexiones sobre nuestro aprendizaje

- ¿Qué dificultades encontramos en nuestras vidas para analizar los problemas de acuerdo a la técnica planteada por Edgard de Bono?.
- Hasta el día de hoy, ¿qué estrategias hemos utilizado para resolver problemas?, ¿la actividad realizada nos brindó elementos para pensar de modo diferente?.
- ¿Qué dificultades se presentaron en todo el ejercicio? y ¿cómo las superamos?.
- ¿Qué fue lo que más nos facilitó realizar la actividad?.
- ¿Cuáles son nuestros aprendizajes?.



Unidad **dos**

**Capacidades y
Competencias
para la Vida**

Actividad 1/ Pág.57



Actividad 2/ Pág.65



Actividad 3/ Pág.73



Fotografía Tatuaje: Lonnie Bradley

Concepto relacionado

En nuestra sociedad actual, la publicidad tiene un profundo impacto en cómo las personas entienden la vida y el mundo. Además de usarse para informar se utiliza para convencer, persuadir, motivar e influir en las actitudes y valores de las personas. La publicidad, posee una poderosa fuerza de persuasión, modeladora de actitudes y comportamientos en el mundo de hoy, requiriendo de los publicistas altos grados de *originalidad*, *innovación* y *elaboración* para llevar el impulso creativo hasta su realización.

La creatividad determina cómo se manejará un concepto para lograr el mayor impacto en un público y está presente en todas las etapas del proceso de diseño de una campaña publicitaria, determinando los diferentes medios a utilizar, las etapas a través de las cuales se pretende lograr el objetivo y el camino mismo que se utiliza para alcanzarlo. La creatividad de los individuos orienta igualmente el lenguaje, las imágenes utilizadas, los colores y en general todos los elementos de una campaña.

Reflexión inicial: La publicidad⁹

En poco tiempo, la publicidad se ha convertido en el centro de muchas miradas, hasta tal punto que parece volverse totalmente imprescindible en nuestra sociedad. No se concibe ya ningún lugar sin esos impactos cargados de ingenio y creatividad. Y es que sería difícil ver la televisión sin sus intermedios publicitarios, leer revistas sin las gráficas que nos venden milagrosos cosméticos, bolsos, ropa o cualquier otra cosa que se puedan imaginar, o escuchar la radio y no tener esas voces que nos susurran mil y una cosas que podemos adquirir, hacer, decir e incluso sentir.... Y es que señores y señoras, la publicidad ha entrado en nuestros hogares y no quiere irse.

Pero permítanme que les avise que la publicidad es y será más importante de lo que nadie puede imaginar. Existe una nueva tendencia social y económica que la empuja a cambios conti-



PUBLICIDAD



nuos y que obliga a los publicitarios a reinventarse cada día. Y *sólo aquellos que se reinventan y mantienen la mente atenta son los que sobreviven* en esta selva que para muchos es el espejismo del paraíso.

La publicidad ha evolucionado, se ha adaptado a cada época, crecido, dado pasos en todas direcciones, ha levantado pasiones pero también odios y es que nadie queda indiferente ante ella. Sólo ella es capaz de gritar a los cuatro vientos aquello que nadie se atreve, pinchar dónde más duele y poner en evidencia a la misma humanidad.

La publicidad es más poderosa de lo que podríamos sospechar: *“El primer producto que uno debe vender es a uno mismo”* y si uno no se vende, ya se encargan los demás de hacerlo, eso sí, como ellos quieren. Por suerte siempre estamos a tiempo de corregir aquellas cualidades de nuestro producto que otros se han encargado de predicar.



Consejos para realizar una campaña publicitaria

Consejos para elaborar la campaña publicitaria¹⁰

Para iniciar una campaña publicitaria se debe entrar a *definir qué medios de publicidad se utilizarán*. Esta selección se hace de forma inductiva, iniciando por el tipo de medio (radio, televisión, Internet, etc.). Para tomar este tipo de decisiones es necesario tomar en cuenta varios elementos, entre ellos están: Los objetivos del anuncio, la población objetivo, los requisitos del mensaje, algunos medios ofrecen más adaptabilidad a unos productos que a otros; por último están los costos de la publicidad en los diferentes medios.

Ahora nos enfrentaremos a la creación misma del anuncio. Tenga muy claros sus objetivos, y recuerde que un anuncio debe construirse para lograr la serie de los llamados pasos AIDA:

9. RODRÍGUEZ, Alba. TINTA DIGITAL Revista semanal número XV17 [Documento en línea]. Disponible en Internet en: <http://www.tintadigital.org/06/10/2008/la-importancia-de-la-publicidad/> Fecha de consulta: 17 de octubre de 2008.

10. GUERRERO, Manuel Andrés. [Documento en línea]. Disponible en Internet en: <http://www.gestiopolis.com/canales/demarketing/articulos/no%2010/publicidad1.htm> http://www.wikilearning.com/articulo/la_publicidad-desarrollo_y_evaluacion_de_la_campana_publicitaria/14504-2 Fecha de consulta 12 de noviembre de 2008.

- Atraer la *Atención*. Tal vez presentando el anuncio de una manera inesperada.
- Mantener el *Interés*. Con humor, belleza, gracia etc.
- Estimular un *Deseo*. Muestre los beneficios del producto.
- Promover una *Acción*. Ponga a su disposición o enséñele los canales o medios.

Ahora bien existen cuatro elementos en los que se resume la creación de un anuncio.

- El *Texto*. Como contenido verbal o escrito del anuncio
- Las *Ilustraciones*. Para aquellos medios que lo permiten. Seleccione el diseño y valore el peso de la imagen en el mensaje.
- La *Composición*. Cómo está organizado el anuncio para presentarlo al público.
- La *Producción* del anuncio. Ésta se relaciona mucho con el presupuesto, el alcance y la vida útil del anuncio.



Objetivo de la actividad

- 🎯 Aplicar los conceptos trabajados sobre innovación en el diseño y elaboración de una campaña publicitaria.
- 🎯 Identificar factores que intervienen en el uso adecuado de la promoción.
- 🎯 Analizar las diferentes campañas publicitarias creadas por los estudiantes.

Evidencia de aprendizaje

- 🎯 Diseño de la campaña publicitaria
- 🎯 Matriz de análisis de las campañas publicitarias

MATRIZ DE ANÁLISIS DE LAS CAMPAÑAS PUBLICITARIAS					
Pregunta	Campaña 1	Campaña 2	Campaña 3	Campaña 4	Campaña 5
¿La campaña puede llamar la atención de los miembros de la comunidad?.					
¿Producirá el interés deseado?.					
¿Motivará el deseo por apropiarse de su mensaje?.					
¿La campaña es respetuosa con el usuario, con su inteligencia y con su libertad de elegir? (es decir, cumple el papel de informar y no de manipular).					

Duración de la actividad

120 minutos distribuidos de la siguiente manera:

- 🎯 Instrucciones 10 minutos.
- 🎯 Diseño de la campaña 50 minutos.

-  Exposición de campañas 30 minutos
-  Análisis de campañas publicitarias 15 minutos.
-  Plenaria 15 minutos

Recursos didácticos necesarios

-  2 pliegos de cartulina por grupo (diferentes colores)
-  Pegante
-  Revistas
-  Tijeras
-  4 marcadores permanentes de diferentes colores
-  Regla
-  Los ejemplos de campañas publicitarias diseñadas por los grupos
-  Lectura de reflexión sobre la publicidad
-  Términos de referencia de la campaña de Promoción de Nuestra Misión Institucional

2011
2015
Apuestas y desafíos
FE Y ALEGRIA COLOMBIA



Términos de Referencia

Invitamos respetuosamente a su empresa a participar en el diseño de una campaña de promoción y divulgación de nuestra misión institucional.

Nosotros...

Somos un colegio que ha mantenido su nivel educativo gracias al trabajo coordinado de su equipo directivo y docente y del buen rendimiento académico de los estudiantes. Con esto hemos logrado un buen reconocimiento en el entorno, siendo una institución altamente querida por la gente de nuestra localidad.

Sin embargo, en el último año hemos sido conscientes que los resultados académicos no son lo único que caracteriza nuestro colegio y que propendemos además por la formación de otros valores que parecen no son interiorizados por padres, estudiantes y docentes.

Realizando una indagación, logramos concluir que a pesar de tener definida y formulada la misión y la visión institucional, éstas son desconocidas por la mayor parte de la comunidad educativa.

Por eso creemos firmemente que si podemos hacer que estudiantes, docentes y padres se apropien de estos elementos de la filosofía institucional, nuestra institución será reconocida no solo por resultados académicos, sino por la formación integral que queremos brindar.

Misión-Visión
¿Qué hacemos
para que sea
sentida y
apropiada?

¿Qué esperamos de su empresa?

Esperamos que diseñen para nosotros una campaña de promoción institucional de nuestra misión y visión. Por supuesto esperamos que la campaña de promoción llame la atención, que despierte el interés de la comunidad por reconocer y apropiarse del servicio educativo que ofertamos y finalmente, que nos asegure el éxito que necesitamos para que nuestro colegio sea ampliamente reconocido por su formación integral.

Para este propósito ustedes disponen de lo siguiente:

- 50 minutos para diseñar toda la campaña de promoción.
- Aproximadamente 5 minutos para presentar su propuesta de campaña de promoción, a nosotros los directivos del colegio.

Instrucciones de la actividad

El ejercicio se desarrolla en sub-grupos que se constituyen en empresas que diseñan campañas publicitarias. El facilitador es el representante que solicita el servicio a las empresas, las cuales compiten por ser contratadas para el montaje definitivo de una campaña. Al final de la vivencia, el grupo en pleno elige la mejor opción que ayude a conseguir los objetivos de divulgación, respondiendo básicamente a la siguiente pregunta *¿Por qué debo preferir esta campaña en lugar de las demás ofrecidas por la competencia?* La pregunta tiene tras de sí otros cuestionamientos que son la base para responder fielmente, ellos son:

- ¿La campaña llamará la atención de los miembros de la comunidad?
- ¿Producirá el interés deseado?
- ¿Motivará el deseo por apropiarse de su mensaje?
- ¿La campaña es respetuosa con el usuario con su inteligencia y con su libertad de elegir? (es decir cumple el papel de informar y no de manipular)

Para desarrollar esta actividad:

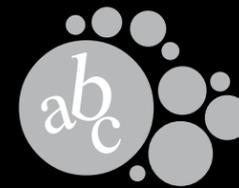
- 🕒 Formamos grupos de 5 ó 6 estudiantes. A partir de este momento somos una empresa de publicidad.
- 🕒 Antes de iniciar nuestra labor, leemos la reflexión sobre la publicidad y los consejos para desarrollar una campaña publicitaria.
- 🕒 Interpretamos según los términos de referencia el tipo de campaña solicitada.
- 🕒 Disponemos de 50 minutos para diseñar la campaña. Esto incluye la elaboración de afiches y otras muestras de los elementos que serán usados en dicha campaña.
- 🕒 Al terminar el diseño de nuestra campaña la presentamos a la entidad contratante (el profesor y resto de grupo).
- 🕒 En grupos analizamos todas las campañas publicitarias.
- 🕒 El contratante elige la más adecuada según sus intereses.
- 🕒 La campaña aceptada se presenta posteriormente por el curso al equipo de dirección del colegio para ser divulgada por alguno de los medios de la institución (emisora, periódico escolar, página Web, etc.).

Al finalizar la actividad reflexionamos alrededor de las siguientes preguntas:

- ¿En qué forma se dio la creatividad al diseñar la campaña publicitaria?
- ¿Qué importancia presenta la anterior actividad en nuestros proyectos de vida?

Reflexiones sobre nuestro aprendizaje

- Socializamos libremente sobre los aprendizajes obtenidos en este trabajo.
- Exponemos las dificultades que se presentaron y la forma cómo cada grupo las superó.



3. Glosario

ELABORACIÓN: aptitud que poseemos para añadir elementos o detalles a las ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos. Nivel de detalle y desarrollo de las ideas creativas.

FUENTES DE INFORMACIÓN: es toda persona o grupo de personas, objetos, documentos situaciones que proveen datos para analizar y resolver un problema.

INNOVACIÓN: capacidad que tenemos los seres humanos para proponer nuevas ideas y soluciones, o modificaciones a conceptos, productos, servicios y prácticas con la intención de mejorar los resultados.

NECESIDAD: sensación de carencia de un producto básico, de un servicio, de un proceso, etc. para el desempeño de la actividad humana.

PROBLEMA: es una situación que debe ser solucionada para satisfacer una necesidad individual o colectiva, pero de la cual desconocemos la forma de hacerlo.

SELECCIONAR: recopilar la información clasificada como pertinente y necesaria para resolver un problema.

Glosario



4. Aprendamos más

Algunos de los conceptos tratados en esta unidad fueron extraídos de los documentos del siguiente listado. En éste también encontraremos otros textos que nos permitirán profundizar diversos aspectos de los temas desarrollados en la unidad.

Libros de texto

-  SELTZER, Kimberly BENTLEY, Tom. *La era de la Creatividad: Aula XXI*. Madrid España: Santillana, 2000.
-  De BONO, E. de. *Seis sombreros para pensar*. Barcelona España: Ediciones Granica S.A., 1986.
-  GAMEZ, George. *Todos somos creativos*. Barcelona: Ediciones Urano, 1995.

Enlaces en Internet

-  Cre-In®, Talleres de Creatividad e Innovación: Artículo Creer para crear y para crecer. [Documento en línea]. Disponible en Internet en: <http://tallerescrein.blogspot.com/> Fecha de consulta 1 de diciembre de 2008.
-  MUÑIZ GONZÁLEZ, Rafael. Planificación y realización de una campaña publicitaria. [Documento en línea]. Disponible en Internet en: <http://www.marketing-xxi.com/planificacion-y-realizacion-de-una-campana-110.htm> Fecha de consulta 15 de octubre de 2008.
-  GUERRERO, Manuel Andrés. La publicidad, desarrollo y evaluación de campañas publicitarias. [Documento en línea]. Disponible en Internet en: http://www.wikilearning.com/articulo/la_publicidad-desarrollo_y_evaluacion_de_la_campana_publicitaria/14504-2 Fecha de consulta 29 de noviembre de 2008.
-  GERZA. Dinámicas de grupo e Integración de Equipos de Trabajo. [Documento en línea]. Disponible en Internet <http://gerza.com/dinamicas/> Fecha de consulta: 25 de noviembre de 2008.

Actividad 1/ Pág.91



Actividad 2/ Pág.101



Actividad 3/ Pág.107

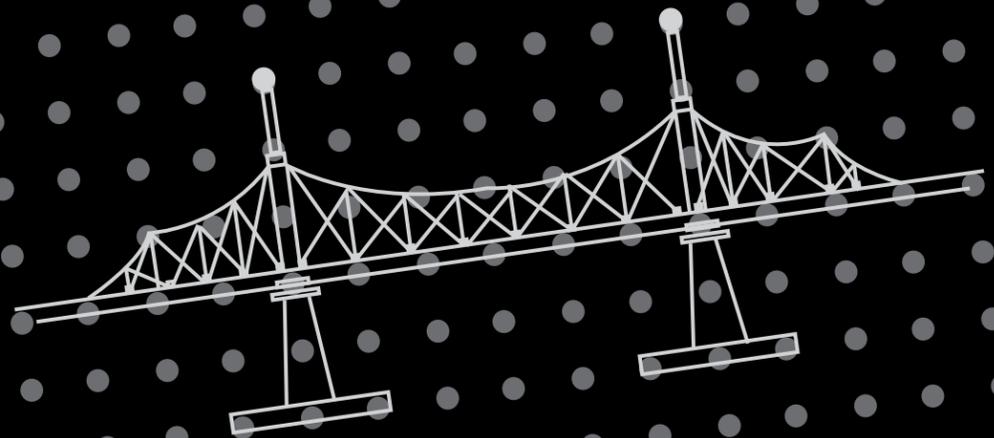


Unidad tres

Retando nuestra capacidad creativa



Creatividad



“El humano al que se le ocurre una **idea nueva** es un chiflado, hasta que la idea tiene éxito”. Mark Twain

al enfoque de formación de Fe y Alegría, sustentado en valores como la participación, la solidaridad, la responsabilidad, entre otros, se conciben las competencias laborales generales como un factor de desarrollo humano, por el reconocimiento que se hace de los sujetos para comprenderse a sí mismos, valorarse, transformarse y transformar su entorno, con un sentido social y ético. Formar por competencias exige un aprendizaje con prácticas pedagógicas memorísticas, centradas en contenidos disciplinares, para volcar el acento de interés hacia el desarrollo de la capacidad de actuación, del sujeto que aprende. En la interacción con el docente como a los estudiantes, son sujetos históricos, capaces de comunicarse, intercambiar significados y sentidos, ejercer su voluntad de trascender y realizar sus sueños, así como de transformarse y transformar su entorno. Estas características hacen del aula un lugar interesante, que alimenta el deseo de saber, el trabajo en grupo y el estudio de problemáticas sentidas, lo cual conduce a la formación de sujetos ciudadanos reflexivos y activos, comprometidos con el desarrollo de un mundo libre de opresiones y de explotación. En este marco, se inscribe la concepción de Fe y Alegría, sobre las competencias laborales generales, que define como secuencias de actividades productivas que generan competencias generales como: cubrir las motivaciones, reflexiones positivas, al compromiso, las generacionales, el rol de los sujetos y contextos. Se exige la capacidad para la formación de Fe y Alegría, que exige un desarrollo que aprende, realizar sus sueños problemáticas se inscribe en el marco, se inscribe en el marco de lo que se ha llamado el ser humano. Las acciones y circunstancias, en la medición y respondan a los amigos, el entorno. De este entorno, y ser de saber-saber, es de empeños eficientes, importancia central, la respuesta a sí mismos, valiosos, capaces de enfrentar un mundo comprometido, como “las

1. Presentación

En las unidades de aprendizaje precedentes abordamos las habilidades de la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y la innovación. En la presente unidad de aprendizaje, abordaremos el máximo nivel de la creatividad consistente en desarrollar la capacidad de producir ideas y modelos originales de valor personal y social.

Una de las características que diferencian al hombre como ser racional de los demás seres de la creación, es su capacidad para inventar. Desde los comienzos de la aparición del hombre, éste se ha esforzado por construir elementos que le faciliten algunas de sus tareas, o que resuelvan problemáticas que se les presentaban y a las que había que buscarles una solución.

La originalidad, implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente, lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas.

La originalidad es la aptitud o disposición para producir de forma poco usual respuestas diferentes, ingeniosas o novedosas.

Por lo general la originalidad no procede de la casualidad, sino de la búsqueda conciente de algo nuevo que solucione un problema, necesidad o reto detectado, siendo las ideas los insumos fundamentales para ello.

Para que podamos llegar ser verdaderamente originales en nuestras producciones, ha sido necesario transitar por los caminos de la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y la innovación; dichas habilidades representan la materia prima que nos permitirá llegar con éxito a este nivel máximo de la creatividad. En este sentido, la originalidad requiere seguir un proceso lógico a saber:

- Indagar oportunidades (a partir de la detección de problemas, necesidades y retos)
- Generar gran cantidad de ideas que resuelvan la necesidad, el problema o el reto detectado
- Evaluar todas las ideas y seleccionar la más apropiada y novedosa
- Experimentar con la idea seleccionada
- Implementar la idea



al enfoque de formación de Fe y Alegría, sustentado en valores como la participación, la solidaridad, la responsabilidad, entre otros, se conciben las competencias laborales generales como un factor de desarrollo humano, por el reconocimiento que se hace de los sujetos para comprenderse a sí mismos, valorarse, transformarse y transformar su entorno, con un sentido social y ético. Formar por competencias exige un aprendizaje con prácticas pedagógicas memorísticas, centradas en contenidos disciplinarios, para volcar el acervo de interés hacia el desarrollo de la capacidad de actuación, del sujeto que aprende. En la interacción con el docente como a los estudiantes, son sujetos históricos, capaces de comunicarse, intercambiar significados y sentidos, ejercer su voluntad de trascender y realizar sus sueños, así como de transformarse y transformar su entorno. Estas características hacen del aula un lugar interesante, que alimenta el deseo de saber, el trabajo en grupo y el estudio de problemáticas sentidas, lo cual conduce a la formación de sujetos capaces de afrontar los desafíos de la vida cotidiana, comprometidos con el desarrollo de un mundo libre de opresiones y de explotación. En este marco, se inscribe la concepción de Fe y Alegría, sobre las competencias laborales, que implica la formación de sujetos capaces de afrontar los desafíos de la vida cotidiana, comprometidos con el desarrollo de un mundo libre de opresiones y de explotación. En este marco, se inscribe la concepción de Fe y Alegría, sobre las competencias laborales, que implica la formación de sujetos capaces de afrontar los desafíos de la vida cotidiana, comprometidos con el desarrollo de un mundo libre de opresiones y de explotación.

En el desarrollo de las actividades presentes en esta unidad, se combinan de forma armónica los diferentes indicadores de la creatividad: la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y por supuesto, la originalidad. Así mismo, podremos seguir la ruta presentada anteriormente para llegar a productos originales y captar las implicaciones y las relaciones existentes entre los elementos de un problema y trasladar informaciones a otros contextos culturales más amplios.

Objetivos de aprendizaje de la unidad

1. Estimular la inventiva en los estudiantes.
2. Asumir la creatividad como un ejercicio que combina el talento con la dedicación y el esfuerzo.
3. Impulsar a los estudiantes a correr riesgos moderados para alcanzar un fin determinado.
4. Experimentar la necesidad de buscar información para llegar a respuestas originales.
5. Desarrollar la actitud para idear y emprender actividades y dirigir acciones.
6. Incentivar el trabajo y la producción en equipo.
7. Producir ideas y productos originales.

2. Conocemos, practicamos y aprendemos

Ahora es el momento de desarrollar la creatividad en su más alto nivel. Con este objetivo y la orientación de nuestro docente, llevaremos a cabo las siguientes actividades. Al realizarlas debemos tener en mente el acuerdo de aprendizaje que realizamos en la sesión anterior.



Formar por competencias laborales, que implica la formación de sujetos capaces de afrontar los desafíos de la vida cotidiana, comprometidos con el desarrollo de un mundo libre de opresiones y de explotación. En este marco, se inscribe la concepción de Fe y Alegría, sobre las competencias laborales, que implica la formación de sujetos capaces de afrontar los desafíos de la vida cotidiana, comprometidos con el desarrollo de un mundo libre de opresiones y de explotación.

YO PUEDO SER INVENTOR

yo puedo ser inventor

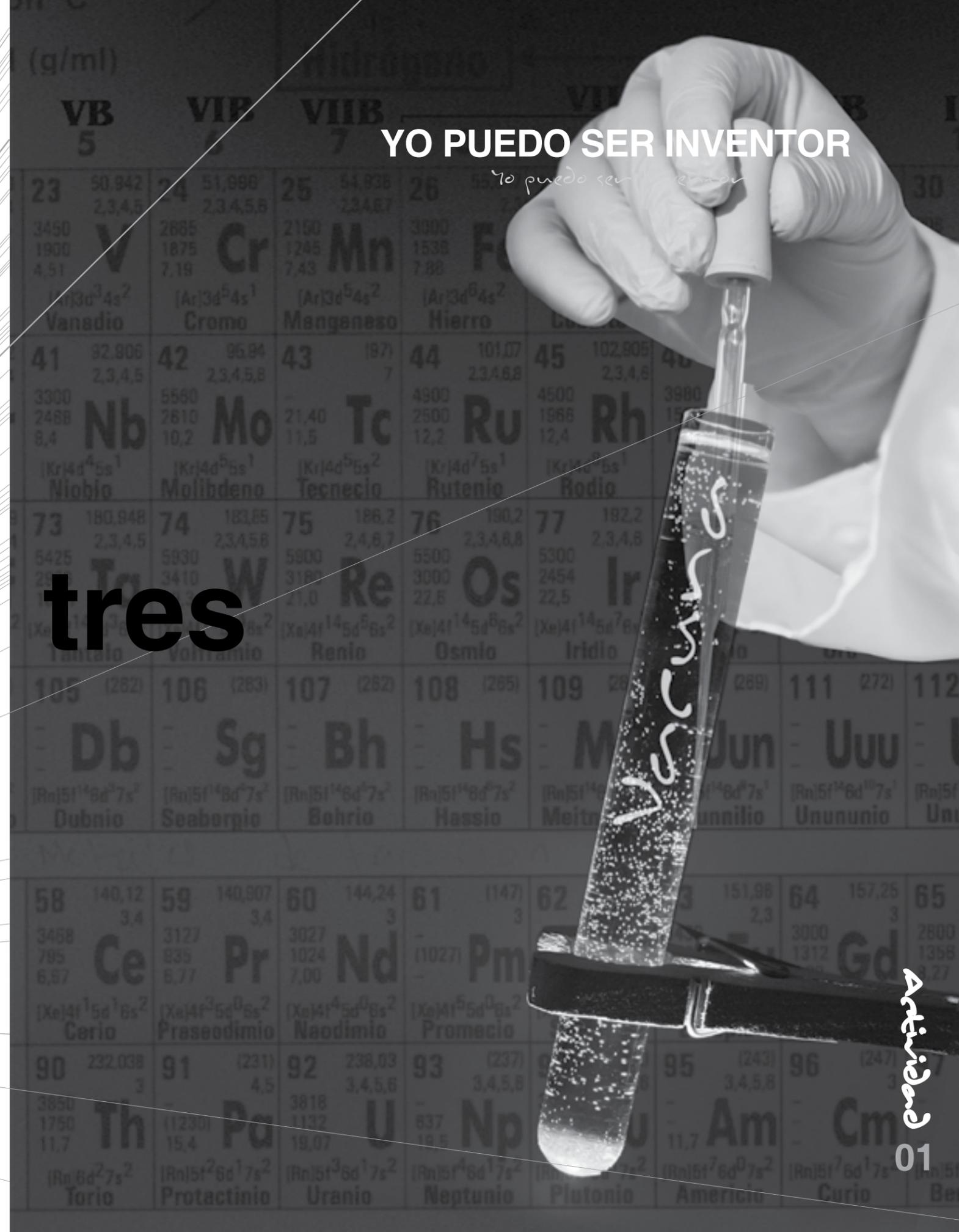
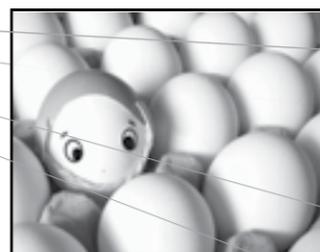
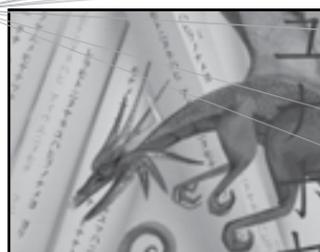
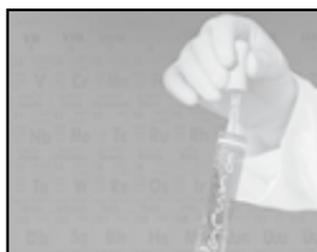
Unidad tres

Capacidades y Competencias para la Vida

Actividad 1/ Pág.91

Actividad 2/ Pág.101

Actividad 3/ Pág.107



Concepto relacionado

Tal vez en algún momento de la vida nos hemos preguntado cómo y por qué se inventaron algunos objetos, las máquinas, algunos deportes, la escritura, los números, los alimentos, las obras literarias, la música, la magia, etc. Así mismo, es probable que al observar a nuestro alrededor pensemos que ya todo está hecho y que simplemente nuestra labor es seguir siendo usuarios de esos objetos, métodos, procesos y artefactos.

Sin embargo, es claro que a lo largo de la historia el hombre ha inventado objetos y métodos para realizar tareas que satisfacen un determinado propósito, o que responden a una necesidad.

Aunque es evidente que las personas inventan, las circunstancias que facilitan u optimizan el desarrollo de invenciones son menos claras. Así, como muchos piensan que la necesidad es la base para crear, existen posturas contrarias que expresan que a mayores recursos, aumentan las posibilidades de invención. Por otra parte, existen igualmente posturas que indican que el proceso inventivo surge de tener ideas dando vueltas en la cabeza y que de un momento a otro maduran y aparece una creación novedosa.

Ser inventor parece una tarea lejana, inalcanzable. Sin embargo, si bien la mayoría son ingenieros, diseñadores, o técnicos en alguna especialidad, las puertas están abiertas a todo aquél que esté predispuesto a utilizar su creatividad.

En este orden de ideas, la presente actividad tiene como finalidad inicial, que reflexionemos sobre algunos inventos creados por el hombre, pensemos en la necesidad que les dio origen y a partir de las necesidades que actualmente sentimos, terminar madurando ideas susceptibles de ser convertidas en nuevos inventos.

Objetivo de la actividad

-  Sensibilizar a los estudiantes frente a los inventos.
-  Desarrollar su potencial creativo reconociendo otras creaciones.

-  Favorecer la exploración autónoma de la información.
-  Destacar la utilidad y la emoción de lograr un invento.

Evidencia de aprendizaje

-  Matriz “qué pasaría” diligenciada.
-  Matriz “comenzando nuestro invento” diligenciada.

Duración de la actividad

120 minutos distribuidos de la siguiente manera:

-  10 minutos para dar las instrucciones iniciales y leer colectivamente la historia de algún invento.
-  20 minutos de trabajo individual alrededor de la matriz “qué pasaría”.
-  60 minutos para realizar el trabajo en grupo.
-  30 minutos para el cierre de la actividad en plenaria y reflexionar sobre los aprendizajes adquiridos.

Recursos didácticos necesarios

-  Historia de invento. Se anexa el invento del lápiz y el invento del reloj

Nota aparecida en ELTIEMPO.COM - Bogotá, jueves 14 de febrero de 2002 • Hace 250 años nació el inventor del lápiz

El lápiz, utensilio que pese al predominio del ordenador resulta aún hoy imprescindible en todo el mundo, fue inventado por Josef Hardtmuth, un austríaco del que ahora se conmemora el 250 aniversario de su nacimiento, el 20 de febrero de 1752.

Hijo de un carpintero de Aspern an der Zaya, Baja Austria, Hardtmuth aprendió en Viena el oficio de albañil, llegó a ser arquitecto de los Príncipes de Liechtenstein y fundó posteriormente una fábrica de tejas y una manufactura de loza.

Lápiz

Descontento con la baja calidad de los utensilios de los que entonces se disponía para escribir, tuvo la ocurrencia de mezclar la arcilla con polvo de grafito, formar unas minas y cocerlas, para sumergirlas después en un baño de cera para que el grafito dejara rastro en el papel.

Añadiendo las cantidades adecuadas de arcilla a la mezcla, pudo determinar el grado de dureza del lápiz, y en 1792 fundó su propia empresa en Viena, cuya producción sigue existiendo hoy en día.

Anteriormente, en la Edad Media, se solía escribir con una varilla hecha de plomo y plata, con la que más bien se grababa en vez de escribir, y en el siglo XV se produjo en Italia la primera mina de plomo y estaño.

En 1658 se descubrieron en Inglaterra unos yacimientos de grafito, que supusieron una revolución para los dibujantes, aunque esos lápices resultaban muy caros.

Reloj

El Reloj: El Aparato para medir el paso del tiempo

Desde tiempos inmemoriales, el hombre quiso medir el paso del tiempo y conseguir un referente que le indicara los momentos en cada día.

Uno de los primeros conceptos que manejó el hombre primitivo fue la toma de conciencia de que era un ser con una duración limitada. Y la primera percepción de ese tiempo se la señalaba la salida y entrada del sol. Otro referente fue el cambio de estaciones y las migraciones de las aves. Y lo más palpable fue la observación de la misma vida del hombre, desde su nacimiento, su crecimiento y reproducción, su envejecimiento y muerte.

Todos estos detalles lo indujeron a tomar el tiempo en períodos: el más perceptible fue el día. Luego estudió la posición en un determinado lugar, del sol. O los trayectos que éste recorría.

Cuando se dispuso a medir ese tiempo, trató de hacerlo en medidas espaciales.

Fueron los babilónicos quienes comenzaron a usar las nociones de día, hora y año. Descubrieron que el año es el tiempo que tarda el sol en regresar al punto de partida en el cielo. Para determinar los meses usaron el calendario lunar que comenzaba el mes con luna llena. Pero el calendario será tema de otro apartado en este sitio.

Son numerosas las variedades de elementos y maquinarias que el hombre ha inventado para tratar de medir ese tiempo, desde los más rudimentarios y sencillos hasta los más complicados y sofisticados, realizados en una diversidad de materiales, desde la piedra hasta los más valiosos metales. Y con funcionamientos basados en elementos totalmente comunes como la arena, hasta los basados en el cuarzo o en la energía atómica.

Historia de Tulio Vásquez Restrepo

Tulio Vásquez Restrepo ha patentado más de 17 inventos en varios países. No terminó su carrera en ingeniería, pero sus habilidades están en la electrónica¹¹.

Nació en Medellín y a sus 71 años posee 8 patentes registradas en Estados Unidos, 9 en Colombia y otras cuantas en Brasil, Sudáfrica y Canadá.

Vásquez es un inventor empírico. No pertenece a ningún grupo de investigación, universidad o sociedad de creadores, y aunque cursó estudios de ingeniería civil y eléctrica, jamás se graduó.

Tulio

11. El tiempo.com Sección Nación. 29 de diciembre de 2007

Sin embargo, se enorgullece de haber estado trabajando cuatro años con la IBM y de ser el segundo colombiano con más patentes en Estados Unidos.

El “cerrajero” de los bancos

Las inquietudes investigadoras de Vásquez siempre han girado en torno de los sistemas eléctricos y electrónicos de seguridad, como campanillas, chapas, cajas, alarmas y relojes para vigilancia.

Hace algunos años fundó la empresa Procontroles Ltda., que proveía de estos mecanismos a diferentes entidades, especialmente bancos. “Procontroles era la encargada de la seguridad de los bancos Popular, Ganadero, Santander, de Bogotá y hasta del Banco de la República en su sede de Medellín”, dice orgulloso.

También diseñó un paracaídas para lanzarse desde un edificio en llamas. Esto fue antes del atentado a las Torres Gemelas.

Vásquez cerró su empresa y montó otra: Relojes Superguardia, un negocio pequeño, que funciona en su propia casa, en el que fabrica relojes para las rondas de vigilancia en empresas y urbanizaciones.

Además, repara y distribuye sus aparatos, pues no cuenta con los ingresos para contratar empleados.

El promedio de venta de sus relojes, que cuestan 2,5 millones de pesos la unidad, es de 25 por año, pero durante el 2007 no ha vendido ninguno. Solo ha hecho reparaciones.

Actualmente vive solo en un apartamento donde conserva todas sus herramientas, carpetas con documentos, una central de seguridad que operaba en Procontroles y un computador donde almacena y revisa toda su información.

El inventor paisa espera encontrar inversionistas para desarrollar todos esos artefactos, sobre los que tiene registro hace más de 20 años pero que no ha podido realizar, según él, por una confabulación en su contra. “En Colombia los inventores somos vergonzantes. La gente cree que si no tenemos títulos universitarios somos unos locos”, concluye con indignación.

Ranking de inventores

Tulio Vásquez Restrepo hizo una búsqueda en la United States Patent and Trademark Office y elaboró una especie de clasificación de inventores colombianos de acuerdo con las patentes logradas en Estados Unidos. El primer lugar lo ocupa el neurólogo Salomón Hakim con 11, el segundo el mismo Hakim junto al oftalmólogo César Carriazo, con 8. Otros inventores colombianos son Rodolfo Llinás, quien tiene 7 patentes y Manuel Elkin Patarroyo.

Instrucciones de la actividad

-  En plenaria general leamos sobre el origen de algún invento. (se ofrece la historia del lápiz y el reloj, pero en la sección aprender más podemos encontrar el link de una página Web que nos conducirá por el origen de innumerables inventos).
-  Respondamos individualmente las siguientes preguntas:

¿QUÉ PASARÍA?	
¿Qué pasaría si no hubiera relojes?.	
¿Qué pasaría si no hubiera lápices?.	
¿Qué pasaría si no hubiera luz artificial?.	
¿Qué motivó a Tomas Edison para inventar la bombilla eléctrica?.	
¿Qué pasaría si estuviéramos una semana sin luz eléctrica? ¿de qué beneficios careceríamos?, ¿qué problemas tendríamos que enfrentar?.	

-  Conformamos grupos de trabajo de 5 ó 6 personas, compartamos y complementemos nuestras respuestas.
-  En los mismos grupos, leamos la historia de Tulio Vásquez Restrepo, y reflexionemos alrededor de la pregunta ¿nosotros podemos ser inventores?.
-  En los mismos grupos de trabajo, respondamos los siguientes interrogantes:

¿Qué es un invento?.	
¿Qué condiciones debe cumplir un invento?.	
Enumeremos tres inventos importantes.	
¿Cuál invento es para nosotros el más importante?, ¿por qué?.	
¿Qué nombre de inventores recordamos?.	
¿Es necesario ser un adulto para inventar?.	

-  Pensamos en el invento que señalamos anteriormente como el más importante y respondamos las siguientes preguntas:
 - ¿Cuál pensamos que fue la necesidad que le dio origen?
 - ¿Cómo sería la vida hoy si dicho invento no existiera?
-  Para finalizar el trabajo en grupo, individualmente opinamos sobre las siguientes preguntas:

¿COMENZANDO NUESTRO INVENTO?	
¿Qué invento haría falta ahora? ¿Por qué?	
¿Qué invento me gustaría hacer?	
¿Cómo lo puedo hacer?	
¿Cómo me lo imagino ya diseñado?	



En plenaria general compartamos libremente las respuestas anteriores.

Reflexiones sobre nuestro aprendizaje

- ¿Qué situaciones son propicias para la expresión de nuestra creatividad personal?.
- ¿Qué ha favorecido que hayamos desarrollado nuestras capacidades creativas?.
- ¿Cómo están presentes nuestras emociones y sentimientos en nuestros actos creativos?.
- ¿Qué herramientas, técnicas y recursos nos pueden ayudar a desarrollar la capacidad de inventar?.
- ¿Qué capacidades creativas nos gustaría explorar?.
- ¿Qué relación existe entre las necesidades reales y nuestros actos creativos?.

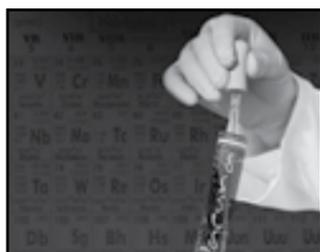
A QUE TE CUENTO UN CUENTO

A que te cuento un cuento

Unidad tres

Capacidades y Competencias para la Vida

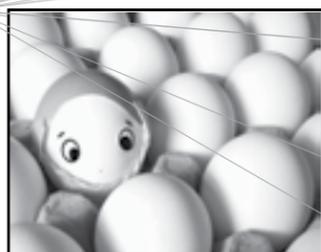
Actividad 1/ Pág.91



Actividad 2/ Pág.101



Actividad 3/ Pág.107



Concepto relacionado

La creación de cuentos es un espacio ideal para divertirnos experimentando con la imaginación, la fantasía, los deseos, los sueños, con el poder de la palabra, que sin duda podrá permitirnos plasmar en un escrito la magia que llevamos dentro. La actividad, representa un juego de reglas abiertas para impulsar la creatividad y motivar la creación espontánea de un cuento.

Aunque hemos dicho que es un juego sin reglas donde lo importante es romper con esquemas y estereotipos tradicionales, es importante recordar que un cuento es un relato lineal corto lleno de fantasía, en el que se mantiene la tensión de principio a fin, y su desenlace deberá ser impactante.

A nivel general, todos los cuentos tienen la misma estructura a saber: *Presentación*, en la cual se trata de crear el ambiente de lo que va a pasar, su función es llamar la atención; *introducción*, en la que aparece el conflicto, situación que hace desencadenar los acontecimientos que se dan del cuento, es la chispa que inicia el desenlace; *desarrollo*, sección donde los sucesos deben mostrarse de forma continuada y coherente; y *final*, que representa la solución del conflicto.

Desarrollar la capacidad de creación, nos aportará más adelante no sólo para asumir tareas académicas y profesionales, igualmente nos prepara para una creatividad centrada en el tiempo libre, un creativo capaz de generar ideas, recursos y servicios con los que vivir.

Finalmente, es preciso recordar algunas premisas que guiarán nuestro trabajo: Copiar no es escribir, leer es una forma de ampliar horizontes y escribir es una manera de construir el mundo.

Objetivo de la actividad

-  Desarrollar la mirada creativa y la capacidad de imaginar.
-  Reconocer la estructura de un cuento y utilizarlo en situaciones prácticas.
-  Construir cuentos y relatos originales y de alto nivel de elaboración.
-  Valorar la participación y el intercambio respetuoso con los otros.

Evidencia de aprendizaje

-  El cuento construido.

Duración de la actividad

120 minutos distribuidos de la siguiente manera:

-  10 minutos para dar las instrucciones iniciales.
-  50 minutos máximo para la redacción de los cuentos.
-  40 minutos para compartir los cuentos construidos.
-  20 minutos para plenaria y reflexionar sobre los aprendizajes adquiridos.

Recursos didácticos necesarios

-  Cuaderno de trabajo.
-  Hojas blancas.
-  Títulos de cuentos improbables.

Instrucciones de la actividad

-  Seleccionamos dos títulos de la siguiente lista y elaboramos un cuento para cada título.

Títulos Sugeridos

- *Más allá del borde*
- *Una quinta oportunidad*
- *El pupitre*
- *No hay bastante tiempo*
- *Entre líneas*
- *Las zapatillas del pulpo*
- *2982*
- *Moviéndose hacia atrás*
- *Los colmillos del zancudo*
- *El desespero de Lorena*
- *La ruta de los atrevidos*
- *No tengo ideas para escribir*

-  Cada cuento deberá tener una extensión mínima de 30 líneas.
-  Presentamos uno de nuestros cuentos en el concurso “a que te cuento un cuento”, recordemos que nuestros docentes evaluarán argumento, creatividad, lenguaje y redacción.
-  Al final generamos una antología de las diferentes historias imaginadas.
-  Compartamos en plenaria general alrededor de los siguientes interrogantes:

- ¿Cómo nos sentimos en la actividad?
- ¿Qué papel juega la inspiración en la producción creativa?
- ¿Cuándo se considera que algo es resultado de la creatividad?
- ¿Cuándo una creación pierde el reconocimiento de ser creativa?
- ¿De qué depende que una producción creativa sea valorada?

-  Posterior a la actividad, buscamos a nuestro docente de Literatura y le solicitamos crear un espacio en la página Web del colegio donde podamos publicar nuestras producciones y/o le pedimos su ayuda para participar en concursos regionales y/o nacionales.

Reflexiones sobre nuestro aprendizaje

- ¿Qué habilidades descubrimos en el desarrollo de esta actividad?.
- Si nos invitaran nuevamente a construir un cuento ¿qué mejoraríamos y por qué?.

LA ARMADURA DEL HUEVO

La armadura del huevo

Unidad tres

Capacidades y Competencias para la Vida

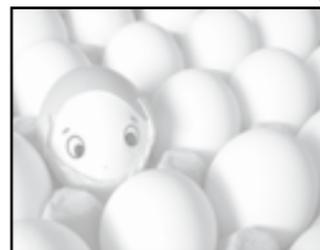
Actividad 1/ Pág.91



Actividad 2/ Pág.101



Actividad 3/ Pág.107



Concepto relacionado

En la siguiente actividad pretendemos emplear la creatividad para proponer soluciones prácticas a un problema planteado, así como vivenciar la necesidad de correr riesgos moderados para alcanzar un fin determinado, poniendo a prueba nuestra confianza. Al mismo tiempo pretendemos experimentar la necesidad de buscar información, elaborar un plan de trabajo y seguirlo utilizando métodos creativos.

De la misma manera, la actividad es relevante para que evidencie el proceso seguido en la resolución del problema, descubriendo que existe una etapa de percepción (se perciben los problemas y aumentan su información respecto a éstos), seguido por una etapa de formulación (se define y expresa claramente el problema); en tercera instancia está la etapa de hallazgo (se pretende encontrar la mayor cantidad de alternativas de solución); en cuarta instancia la etapa de evaluación (convergencia hacia la solución más adecuada) y finalmente, la etapa de realización (puesta en marcha de la alternativa de solución, que ha sido concebida como la más adecuada para la solución del problema)¹².

A nivel laboral, al extrapolar sus resultados la actividad puede propiciar que nos preguntemos ¿qué productos útiles podríamos diseñar? Y comenzar a transitar los caminos de la invención.

Objetivo de la actividad

-  Contribuir al desarrollo de la creatividad en los estudiantes para proponer soluciones prácticas al problema planteado
-  Reconocer oportunidades en situaciones adversas y/ o diversas
-  Fortalecer la capacidad para afrontar situaciones de fracaso

12. BENJUMEA, Jaime. Educación en Tecnología: Donde comienza el futuro. Caracas Venezuela: Federación Internacional de Fe y Alegría, 2006. P. 41.

Evidencia de aprendizaje

-  Dos prototipos del mecanismo para evitar que el huevo se rompa cuando toque el piso.
-  Tabla de fortalezas y debilidades de cada prototipo.

	FORTALEZAS	DEBILIDADES
Prototipo 1		
Prototipo 2		

Duración de la actividad

120 minutos distribuidos de la siguiente manera:

-  10 minutos para recibir las instrucciones.
-  60 minutos para diseñar los prototipos y planificar el lanzamiento.
-  20 minutos para realizar los lanzamientos.
-  30 minutos de reflexión colectiva.

Recursos didácticos necesarios

-  Cinco huevos de gallina por grupo.
-  Dos cuartos de cartulina por grupo.
-  Tres Hojas blancas por grupo.
-  Tijeras.
-  Un rollo cinta adhesiva.

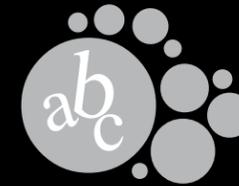
-  Marcadores.
-  Dos palos de pincho por grupo.
-  Se requiere acceder a la azotea o a un segundo piso, o garantizar mínimo tres metros de altura para lanzar el huevo al vacío.

Instrucciones de la actividad

-  Nos dividimos en grupos de manera que todos los integrantes queden ubicados.
-  Por grupo, diseñamos un mecanismo para lanzar un huevo de gallina común y corriente, en buen estado, desde aproximadamente 5 metros de altura, de tal manera que al caer al suelo no se rompa.
-  La estructura necesaria para proteger al huevo sólo podrá ser construida con los materiales que nos entregaron.
-  La estructura, armadura o artefacto que construyamos para proteger al huevo depende totalmente de nuestra creatividad. No hay más exigencias que las indicadas en las siguientes reglas:
 - Solamente hasta un 50% del huevo puede estar totalmente cubierto. La otra mitad al observarla desde una perspectiva horizontal, tendrá que estar siempre visible.
 - El lanzamiento debe hacerse completamente en caída libre. No puede utilizarse ningún cordón ni otro objeto para bajarlo.
 - Cada grupo se hace responsable de limpiar el lugar donde cayó el huevo que tiró, si eventualmente se rompe.
-  Tengamos presente que este proyecto es supersecreto, de tal manera que cada equipo debe cuidar su mecanismo con el mayor celo posible para evitar su imitación.
-  No se puede usar huevos cocidos, ni fotos de huevos, ni de juguete, plástico o espuma, ni objetos similares.
-  En plenaria, socializamos las emociones que vivimos durante la preparación y durante el lanzamiento del huevo. Así mismo, compartimos alrededor de las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo pusimos en práctica nuestra creatividad para superar las dificultades?
 - ¿Qué relación podemos encontrar entre el resultado y la actitud del grupo?
 - ¿Todos confiamos en que lograríamos un buen resultado?
 - ¿Qué tanto riesgo corrimos como grupo en la planificación y preparación del lanzamiento?
 - ¿Contamos con suficiente información para correr el riesgo que tomamos?
 - Con base en el prototipo elaborado ¿qué productos útiles podríamos diseñar?

Reflexiones sobre nuestro aprendizaje

- Realizamos una socialización libre de los aprendizajes obtenidos en este trabajo.
- ¿Qué habilidades descubrimos en el desarrollo de esta actividad?
- Si nos invitaran nuevamente a construir el artefacto ¿qué mejoraríamos y por qué?



3. Glosario

ANALIZAR: capacidad humana que nos permite examinar algo con detención y detalladamente, hasta sus últimos componentes, destacando sus elementos básicos.

ORIGINALIDAD: aptitud o disposición para producir de forma poco usual respuestas diferentes, ingeniosas o novedosas.

INFORMACIÓN: conjunto organizado de datos con significado, procesados dentro de un contexto, que constituyen el conocimiento de base para resolver una situación problemática, los cuales son manejados según la necesidad del usuario.

INVENTO: es un objeto, técnica, respuestas o proceso que posee características novedosas y originales.

DESEMPEÑOS: son comportamientos que se deben evidenciar para demostrar que se posee una competencia.

Glosario





4. Aprendamos más

Algunos de los conceptos tratados en esta unidad fueron extraídos de los documentos del siguiente listado. En éste también encontraremos otros textos que nos permitirán profundizar diversos aspectos de los temas desarrollados en la unidad.

Libros de texto

-  KART F. GRETZ. Aproveche la Creatividad de sus empleados. Mexico: Mcgraw Hill, 1993.
-  BENJUMEA Jaime, *Educación en Tecnología donde comienza el Futuro*. Caracas: Federación Internacional de Fe y Alegría, 2006.
-  STEMBERG, Robert y LUBARTR, Tood. *La creatividad en una cultura conformista: Un desafío a las masas*. Barcelona España: Paidós, 1997.
-  HARRINGTON, James, HOFFHERR, Glen, REID Robert. *Herramientas para la Creatividad*. Bogotá: Mcgraw Hill, 2000.

Enlaces en Internet

-  FUNDACIÓN CHILE. Módulos de formación en competencias laborales generales. [Documento en línea]. Disponible en Internet en: www.preparado.cl Fecha de consulta: 25 de noviembre de 2008.
-  El origen de las cosas. [Documento en línea]. Disponible en Internet en: <http://www.educar.org/inventos/index.asp> Fecha de consulta 18 de noviembre de 2008.
-  OEI. Inventos Colombianos, [Documento en línea]. Disponible en Internet en: <http://www.oei.org.co/sii/entrega23/art04.htm> Fecha de consulta 27 de noviembre de 2008.
-  GONZÁLEZ QUITIAN, Carlos Alberto. Creatividad en la formulación y solución de problemas. [Documento en línea]. Disponible en Internet: <http://www.manizales.unal.edu.co/procrea/descargas/Formulaysolucio.pdf> Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2008.



Autodiagnóstico

de salida





Ahora que hemos finalizado las unidades de aprendizaje para adquirir y desarrollar la competencia Creatividad, es necesario que autoevaluemos nuestros avances y resultados. Para ello debemos diligenciar el siguiente autodiagnóstico, teniendo en cuenta la escala valorativa que se presenta a continuación.

Escala valorativa

ESCALA	DESCRIPCIÓN
Si	Demuestro Creatividad en situaciones de diversa complejidad, por medio de comportamientos y elaboraciones acordes a la situación y a los criterios definidos para ella.
Algunas veces	Demuestro Creatividad en situaciones simples y en algunas complejas. Asumo una actitud coherente con los criterios esperados que me permite alcanzar buenos resultados.
No	Demuestro muy poco Creatividad en situaciones simples y no lo hago en circunstancias complejas. Mis acciones no corresponden a los criterios definidos para esta competencia.

Autodiagnóstico de salida

CRITERIOS DE DESEMPEÑO		Calificación		
		Marque con una X		
		Si	No	Algunas veces
Fluidez	1. Propongo gran variedad de ideas sobre un mismo tema, conflicto o problema.			
	2. Utilizo fuentes diversas para generar nuevas ideas.			
	3. Propongo ideas distintas y originales en relación al contexto de su aplicación.			
	4. Aporto ideas innovadoras para la solución de problemas y conflictos.			
Flexibilidad	5. Vuelvo a examinar un problema o situación cuándo no encuentro su solución.			
	6. Facilito el análisis de ideas insólitas.			
	7. Formulo preguntas cuestionando lo obvio.			
	8. Pruebo las ideas que se prevén para resolver un problema o situación.			
	9. Defino nuevas formas de resolver un problema.			

CRITERIOS DE DESEMPEÑO		Calificación		
		Marque con una X		
		Si	No	Algunas veces
Elaboración	10. Identifico las variables que conllevan cambios en una situación dada.			
	11. Evalúo la efectividad de las nuevas ideas.			
	12. Desarrollo un plan de acción priorizando aspectos que permitan concretar la idea.			
	13. Elaboro un plan de acción fijando metas, plazos y recursos.			
Originalidad	14. Mejoro procesos y procedimiento aplicando nuevas ideas.			
	15. Poseo originalidad en mis producciones y mis presentaciones.			
	16. Empleo variedad de recursos.			

Si en uno o varios enunciados nos calificamos con *Algunas veces* o *No*, debemos seguir trabajando en el desarrollo de ese o esos desempeños. Por tanto, es necesario formular un plan de mejoramiento que nos permita alcanzarlos. Para desarrollarlo, debemos:

- Elaborar con nuestro docente un diagnóstico de nuestros desempeños y de las evidencias de las actividades que contribuyen a desarrollarlos.
- Llevar a cabo nuevamente la(s) actividad(es) y elaborar su(s) evidencia(s) de aprendizaje correspondiente(s), pero esta vez, haciendo énfasis en los aspectos críticos determinados en el diagnóstico.
- Establecer un cronograma para el desarrollo de esa(s) actividad(es) y la entrega de la(s) evidencia(s) respectiva(s).

Para finalizar, con el apoyo de nuestro docente realizamos un recorrido por las diferentes actividades desarrolladas, recapitulando objetivos y conceptos trabajados en el módulo, y *construimos libremente un relato escrito* donde conectamos los sucesos, acontecimientos y vivencias, cerrando con una descripción sobre el aporte que el trabajo realizado ha dejado para nuestra vida presente y futura.

Solución

Unidad 1: De la improvisación y la espontaneidad a las producciones originales

Actividad 3: Solucionando creativamente acertijos // Solución de acertijos

Acertijo 1: Las blusas de las niñas

- Blanca tiene la blusa rosa
- Rosa tiene la blusa violeta
- Violeta tiene la blusa blanca

Acertijo 2: Kojacs

- María se casa con Juan
- Ana se casa con Miguel
- Susana se casa con Pedro

Acertijo 3: Los animales de la casa de María

- Canario se llama Rin-tin-tin
- El Loro se llama Perico
- El Gato se llama Rampal
- El Perro se llama Félix

Acertijo 4: Las estatuas de la mitología

- Estatua 1: es la estatua de la diplomacia
- Estatua 2: es la estatua de la mentira
- Estatua 3: es la estatua de la verdad

Acertijo 5: La moneda más pesada

Ponemos cuatro monedas en un platillo y otras cuatro en el otro, si la balanza se equilibra sabemos que la más pesada está entre la que no hemos puesto en la balanza y si no es así estará en el platillo que incline esta, ya sabemos que la moneda más pesada está en un grupo de cuatro, de las que ponemos dos en cada platillo, hacemos esta operación una vez más con el grupo de las dos que inclinen la balanza y ya sabemos cuál es la más pesada.

Acertijo 6: Las etiquetas

Supongamos que, por ejemplo, la primera caja tiene etiqueta de "bolígrafos", la segunda "grapas" y la tercera "lápices". Si el empleado abre, pongamos por caso, la primera caja, "bolígrafos" y ve que contiene grapas, ya sabe que la segunda, con la etiqueta "grapas", es la de los lápices y la tercera, con la etiqueta "lápices" es la de los bolígrafos, pues todas las etiquetas estaban erróneamente colocadas.

Acertijo 7: Relojes de arena

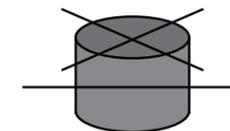
- Se ponen en marcha los dos relojes a la vez. Cuando el de 5 minutos se acaba al de 8 minutos quedan 3 minutos. (Van 5 minutos).
- El reloj de 8 minutos sigue funcionando e inmediatamente se pone en marcha el reloj de 5 minutos. Cuando el de 8 minutos se acaba al de 5 minutos le quedan 2 minutos. (Van 8 minutos).
- Se da vuelta al reloj de 5 minutos al que ahora le quedan 3 minutos (completa 11 minutos).

Acertijo 9: El Paso del río

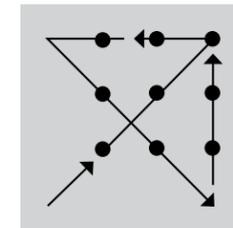
Pasa primero la cabra, la deja en la otra orilla y regresa a por el lobo, al cruzar deja al lobo y vuelve con la cabra, deja la cabra y cruza con el arbusto, deja el arbusto con el lobo y regresa a por la cabra.

Acertijo 11: El corte del pastel

El primer corte será por la parte central del cilindro y los dos cortes siguientes serán por la parte superior formando ángulos de 90°.



Acertijo 8: Nueve Puntos



Acertijo 10: Nombre con cinco vocales

- Murciélago

Acertijo 12: Las edades de las tres hijas

- Las edades son 2, 2 y 9 años.

