

Creatividad en Acción: Descubriendo y Superando

Bloqueos para Innovar

Ciencias de la Educación | Licenciatura en educación básica primaria | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes universitarios de la Licenciatura en Educación Básica Primaria y tiene como propósito desarrollar habilidades prácticas y teóricas relacionadas con la creatividad e innovación. A través de un enfoque activo y colaborativo basado en la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos, los estudiantes explorarán los indicadores y niveles de la creatividad, así como los bloqueos psicológicos, conativos y socioculturales que pueden limitar el pensamiento creativo.

Este conocimiento es fundamental para futuros docentes, ya que les permitirá fomentar ambientes educativos que potencien la creatividad en sus estudiantes, un componente clave para la solución efectiva de problemas y el desarrollo integral. Además, las actividades están diseñadas para conectar la teoría con la práctica y con situaciones reales del aula y la comunidad, favoreciendo un aprendizaje significativo y contextualizado.

Al finalizar, los estudiantes habrán diseñado un proyecto grupal que identifica y propone estrategias para superar bloqueos creativos en contextos educativos, fortaleciendo su capacidad de innovación y trabajo colaborativo.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir los indicadores y niveles de la creatividad en contextos educativos.
- Analizar los bloqueos psicológicos, conativos y socioculturales que afectan el pensamiento creativo.
- Diseñar estrategias innovadoras para superar bloqueos creativos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrollar habilidades de trabajo colaborativo para la creación de un proyecto aplicado sobre creatividad.
- Reflexionar críticamente sobre la importancia de la creatividad e innovación en la educación básica primaria.

Recursos Necesarios

- Material impreso: lecturas breves sobre creatividad (3 copias por grupo), guías de trabajo para el proyecto.
- Cartulinas, marcadores, post-it de colores (al menos 5 por grupo), hojas blancas.
- Proyector multimedia para presentaciones y videos.
- Computadoras o tabletas con acceso a internet para investigación.
- Plataformas digitales para colaboración en línea (Google Drive, Padlet o similar).
- Video introductorio de 5 minutos sobre creatividad (preseleccionado por el docente).

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre procesos de aprendizaje y habilidades cognitivas.
- Experiencia previa en trabajo en equipo y análisis crítico.
- Lectura previa recomendada: conceptos básicos de creatividad y estilos de aprendizaje.

Actividades

Sesión 1: Explorando la Creatividad y sus Indicadores

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explicar que en esta sesión se abordarán los indicadores y niveles de la creatividad, fundamentales para entender cómo se manifiesta el pensamiento creativo en la educación.

Estudiantes: Se preparan para activar sus conocimientos previos y participar activamente en las actividades.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta inicial para todo el grupo: “¿Cómo reconocerías a una persona creativa? ¿Qué comportamientos o actitudes identifica esa creatividad?”
- **Estudiantes:** Responden en plenaria por turnos, el docente anota palabras clave en la pizarra para generar un mapa conceptual inicial.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: “Según estudios recientes, solo el 2% de las personas explotan todo su potencial creativo. ¿Qué crees que limita al resto?”

Estudiantes: Reflexionan brevemente y comparten ideas espontáneas.

Contextualización:

Docente: Conecta el tema con su futura labor como docentes: “Comprender la creatividad nos permitirá diseñar ambientes y estrategias para potenciarla en nuestros estudiantes.”

Estudiantes: Reconocen la relevancia del tema para su formación profesional y futura práctica educativa.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce brevemente los indicadores y niveles de creatividad con apoyo de diapositivas y ejemplos cotidianos, evitando una exposición larga. Propone un proyecto grupal para identificar estos aspectos en un contexto real o simulado de aula.

Actividad 1: Construcción de mapas conceptuales sobre indicadores y niveles de creatividad

- **Objetivo:** Identificar y describir indicadores y niveles de creatividad.
- **Instrucciones:**
 - Formar grupos de 4 estudiantes.
 - Entregar una lectura breve sobre indicadores y niveles de creatividad.
 - Solicitar que elaboren un mapa conceptual en cartulina que sintetice estos conceptos.
 - Incluir ejemplos prácticos relacionados con la educación básica primaria.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Mapa conceptual grupal en cartulina
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Circular entre grupos, preguntar “¿Cómo relacionaron los indicadores con los niveles?”, “¿Qué ejemplos pidieron incluir y por qué?”

Actividad 2: Análisis de video y discusión guiada

- **Objetivo:** Analizar manifestaciones concretas de creatividad y su importancia en la educación.
- **Instrucciones:**
 - Presentar un video corto (5 min) que muestre ejemplos de creatividad en el aula.
 - En grupos, responder a la pregunta: “¿Qué indicadores de creatividad observaron? ¿Qué niveles se evidencian?”
 - Compartir conclusiones en plenaria.
- **Organización:** Grupos de 4 y plenaria
- **Producto:** Lista de indicadores y niveles evidenciados en el video, exposición oral breve
- **Tiempo:** 30 minutos (5 video + 20 discusión + 5 plenaria)
- **Rol del docente:** Facilitar la discusión con preguntas como “¿Por qué es importante identificar estos indicadores para un docente?”

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden diseñar un ejemplo propio de actividad creativa para primaria.
- Estudiantes que requieren apoyo reciben guía directa y material complementario simplificado.

Transición:

Docente: Conecta la comprensión de indicadores y niveles con la necesidad de identificar bloqueos que limitan la creatividad, tema de la próxima sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Docente: Propone un breve resumen grupal en pizarras o papelógrafos con las 3 ideas clave aprendidas sobre indicadores y niveles.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo puedo aplicar el conocimiento de los indicadores de creatividad en mi futura práctica docente?
- ¿Qué nivel de creatividad me parece más difícil de fomentar y por qué?
- ¿Qué aprendí sobre la importancia de reconocer la creatividad en los estudiantes?

Retroalimentación:

Docente: Brinda comentarios personalizados y generales, destacando aportes valiosos y aclarando dudas comunes.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión se abordarán los bloqueos que dificultan la creatividad y se trabajará en estrategias para superarlos.

Tarea o reto:

Docente: Solicita observar durante la semana situaciones en su entorno educativo donde se manifieste creatividad o bloqueos creativos y anotar ejemplos para compartir en la siguiente sesión.

Sesión 2: Identificando y Comprendiendo Bloqueos a la Creatividad

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explicar que en esta sesión se profundizará en los bloqueos psicológicos, conativos y socioculturales a la creatividad para comprender las barreras que limitan la innovación.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Solicita que los estudiantes compartan ejemplos anotados de la tarea, enfocándose en identificar posibles bloqueos.
- **Estudiantes:** Socializan en plenaria algunas observaciones y reflexionan sobre causas y efectos.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta una cita impactante: “El mayor enemigo de la creatividad es el miedo a equivocarse.”

Estudiantes: Discuten brevemente qué significa esa frase en su contexto.

Contextualización:

Docente: Relaciona los bloqueos con situaciones reales en el aula y en la vida cotidiana que los estudiantes han experimentado o presenciado.

Estudiantes: Reconocen la influencia de estos bloqueos en sus procesos creativos y en los de sus futuros alumnos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

95 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce brevemente las categorías de bloqueos creativos, apoyándose en ejemplos claros y dinámicos para facilitar la comprensión.

Actividad 1: Diagnóstico grupal de bloqueos creativos

- **Objetivo:** Analizar bloqueos psicológicos, conativos y socioculturales.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 4, los estudiantes reciben una ficha con definiciones y ejemplos de cada tipo de bloqueo.
 - Discuten y seleccionan ejemplos reales o hipotéticos que ejemplifiquen cada bloqueo en el contexto escolar.
 - Elaboran una tabla resumen con las causas, efectos y posibles soluciones iniciales.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Tabla resumen grupal
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, plantea preguntas como “¿Qué bloqueo es más frecuente en las aulas?”, “¿Cómo afecta el ambiente escolar?”

Actividad 2: Role playing para experimentar bloqueos y superarlos

- **Objetivo:** Vivenciar bloqueos y practicar estrategias para superarlos.
- **Instrucciones:**

- Dividir grupos en parejas, asignando a cada pareja un bloqueo específico.
- Preparar una breve dramatización donde se muestre el bloqueo y una estrategia para superarlo.
- Presentar las dramatizaciones al grupo completo.
- Realizar una reflexión grupal posterior para identificar aprendizajes y emociones.

- **Organización:** Parejas y plenaria

- **Producto:** Presentación teatral y reflexión escrita breve

- **Tiempo:** 40 minutos

- **Rol del docente:** Supervisar preparación, apoyar en estrategias, guiar la reflexión con preguntas como “¿Qué emociones emergieron?”, “¿Cómo se sintieron al intentar superar el bloqueo?”

Diferenciación:

- Quienes terminan antes pueden preparar una infografía digital sobre bloqueos y estrategias.
- Quienes requieren apoyo reciben ejemplos detallados y acompañamiento cercano durante el role playing.

Transición:

Docente: Vincula el análisis de bloqueos con la necesidad de diseñar estrategias innovadoras para superarlos, tema que se abordará en la próxima sesión con un proyecto aplicado.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita a cada grupo que comparta una frase clave que resuma el impacto de los bloqueos y la importancia de superarlos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cuáles bloqueos crees que afectan más a los estudiantes en primaria y por qué?
- ¿Qué estrategias para superar bloqueos crees que son más viables para aplicar en el aula?
- ¿Cómo cambió tu percepción sobre la creatividad después de esta sesión?

Retroalimentación:

Docente: Expresa retroalimentación constructiva destacando la profundidad del análisis y la creatividad en el role playing.

Transferencia:

Docente: Explica que en la próxima sesión diseñarán un proyecto grupal para aplicar lo aprendido en la promoción y protección de la creatividad.

Tarea o reto:

Docente: Pedir que cada estudiante identifique un bloqueo personal que haya experimentado y prepare una breve reflexión para compartir en la siguiente sesión.

Sesión 3: Diseñando Estrategias Creativas para la Educación Básica

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Introducir la sesión como espacio para aplicar los conocimientos en un proyecto colaborativo que fomente la creatividad superando bloqueos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Invita a compartir la reflexión personal sobre bloqueos recibida como tarea.
- **Estudiantes:** Socializan en parejas, luego se comparten ideas en plenaria.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un reto: “¿Cómo podemos diseñar una estrategia práctica para que un niño supere bloqueos y potencie su creatividad en el aula?”

Estudiantes: Se motivan para iniciar el desarrollo del proyecto.

Contextualización:

Docente: Recuerda que el proyecto debe ser aplicable en contextos reales de educación básica y tener un impacto positivo.

Estudiantes: Se preparan para trabajar en equipo, aplicar lo aprendido y presentar un producto tangible.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

100 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica las etapas del proyecto: diagnóstico del contexto, diseño de estrategias, plan de implementación y presentación final.

Actividad 1: Diagnóstico y diseño de estrategias

- **Objetivo:** Diseñar estrategias para superar bloqueos y fomentar creatividad en primaria.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 4, discutir y seleccionar un bloqueo a abordar basado en experiencias y reflexiones previas.
 - Investigar brevemente en línea o con materiales disponibles estrategias existentes o innovadoras para superarlo.
 - Diseñar una propuesta concreta: actividad, juego, dinámica o intervención para el aula.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Documento escrito y boceto o esquema de la propuesta
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Orienta, sugiere fuentes, plantea preguntas para profundizar la propuesta, como “¿Qué recursos se necesitan?”, “¿Cómo medirán el éxito?”

Actividad 2: Preparación y ensayo de presentación

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades comunicativas y de trabajo colaborativo.
- **Instrucciones:**
 - Preparar una presentación de 5 minutos para exponer su proyecto al grupo.
 - Ensayar roles: expositor, apoyo visual, moderador de preguntas.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Presentación oral y material visual de apoyo
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Brinda retroalimentación en tiempo real, sugiere mejoras y estimula la participación equitativa.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor rapidez pueden preparar preguntas para retroalimentar a otros grupos.
- Apoyos para estudiantes con dificultades incluyen plantillas para el diseño y guiones para la presentación.

Transición:

Docente: Explica que tras las presentaciones se realizará la reflexión y evaluación final para consolidar el aprendizaje.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada grupo comparta una idea clave aprendida y un compromiso para fomentar la creatividad en su práctica docente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo contribuyó el diseño del proyecto a comprender mejor la creatividad y sus bloqueos?
- ¿Qué habilidades desarrollaste en el trabajo colaborativo y en la presentación?
- ¿Cómo aplicarás lo aprendido para potenciar la creatividad en tus futuros estudiantes?

Retroalimentación:

Docente: Proporciona comentarios globales y específicos, resaltando la creatividad de las propuestas y el compromiso mostrado.

Transferencia:

Docente: Invita a los estudiantes a implementar alguna estrategia diseñada en prácticas profesionales o en su entorno educativo y documentar resultados.

Tarea o reto:

Docente: Proponer llevar a cabo una pequeña intervención creativa y preparar un informe breve para compartir en un foro virtual de la asignatura.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Activación inicial en sesión 1 para conocer conocimientos previos sobre creatividad.
- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo en cada sesión, especialmente en mapas conceptuales, análisis de bloqueos y diseño del proyecto.
- **Sumativa:** Evaluación final del proyecto grupal y presentaciones en sesión 3, junto con la reflexión metacognitiva.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar y explicar indicadores y niveles de creatividad (Objetivo 1).
- Análisis crítico y comprensión de bloqueos creativos y sus efectos (Objetivo 2).
- Innovación y pertinencia en el diseño de estrategias para superar bloqueos (Objetivo 3).
- Trabajo colaborativo efectivo y comunicación clara en la presentación (Objetivo 4).
- Reflexión profunda sobre la importancia de la creatividad en la educación básica (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica para evaluar mapas conceptuales y proyecto final (claridad, creatividad, pertinencia, trabajo en equipo).
- Lista de cotejo para seguimiento de participación y roles en actividades grupales.
- Observación directa y notas de campo durante role playing y discusiones.

- Autoevaluación y coevaluación para reflexión sobre desempeño individual y grupal.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas conceptuales elaborados sobre creatividad.
- Tablas y reflexiones sobre bloqueos creativos.
- Presentación grupal del proyecto con propuesta innovadora.
- Reflexiones escritas y orales individuales y grupales.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial

Duración: 5-10 minutos

Objetivo: Identificar conocimientos previos sobre creatividad, sus indicadores, niveles y bloqueos para orientar adecuadamente el desarrollo del plan de clase.

- **Instrucciones para el docente:** Aplicar esta evaluación al inicio de la primera sesión, de manera individual y escrita, para luego discutir brevemente las respuestas con el grupo.

Parte 1: Preguntas de opción múltiple (4 minutos)

Pregunta	Opciones
1. ¿Cuál de las siguientes opciones mejor describe un indicador de creatividad?	• a) Repetir ideas conocidas sin cambios • b) Producir ideas originales y útiles • c) Seguir siempre las instrucciones al pie de la letra • d) Evitar riesgos en el pensamiento
2. ¿Qué nivel de creatividad implica la generación de soluciones completamente nuevas y disruptivas?	• a) Nivel reproductivo • b) Nivel productivo • c) Nivel innovador • d) Nivel imitativo
3. Un bloqueo psicológico que puede afectar la creatividad es:	• a) La presión social para conformarse • b) El miedo al fracaso • c) La falta de recursos materiales • d) La colaboración en equipo

Parte 2: Preguntas abiertas breves (4 minutos)

- 4. En una frase, menciona un factor sociocultural que podría limitar la creatividad en el aula.
- 5. Describe brevemente qué entiendes por “bloqueos conativos” en el proceso creativo.

Interpretación para el docente

- Las respuestas correctas en las preguntas de opción múltiple indicarán comprensión básica sobre indicadores, niveles y bloqueos de la creatividad.
- Las respuestas abiertas permitirán identificar el grado de reflexión y conocimiento aplicado, además de posibles confusiones o ideas erróneas.
- Esta información guiará la profundización o reforzamiento de conceptos clave en las sesiones posteriores.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para "Creatividad en Acción"

Las siguientes herramientas están diseñadas para monitorear el progreso de estudiantes universitarios en la Licenciatura en Educación Básica Primaria, alineadas con los objetivos del plan, adecuadas para sesiones de 2 horas, fáciles y rápidas de aplicar, y que permiten valorar habilidades y conocimientos prácticos y teóricos relacionados con la creatividad e innovación.

Sesión 1: Indicadores y Niveles de la Creatividad

- **Cuestionario Rápido de Autoevaluación (10 minutos)**
 - Formato: Preguntas cerradas y de opción múltiple sobre definiciones clave y ejemplos de indicadores y niveles de creatividad.
 - Propósito: Verificar comprensión inicial y conceptualización de los indicadores y niveles.
 - Ejemplo: “¿Cuál de las siguientes opciones representa un indicador de creatividad? a) Memoria exacta b) Originalidad c) Repetición”
- **Mapa Conceptual Colaborativo (30 minutos)**
 - Formato: Trabajo en grupos pequeños para construir un mapa conceptual que integre indicadores y niveles de creatividad.
 - Propósito: Evaluar la capacidad de relacionar conceptos y organizar ideas de manera creativa.
 - Evaluación: Observación directa y retroalimentación rápida con preguntas orientadoras.

Sesión 2: Bloqueos Psicológicos, Conativos y Socioculturales

- **Lista de Verificación de Bloqueos Personales (15 minutos)**
 - Formato: Cada estudiante identifica y marca en una lista personal qué bloqueos ha experimentado o reconoce en sí mismo, con breves justificaciones.
 - Propósito: Fomentar la reflexión autocrítica y el reconocimiento de factores que inhiben la creatividad.
 - Uso: Sirve para guiar la discusión y ajustar la intervención educativa.

• **Role-Playing y Feedback Rápido (40 minutos)**

- Formato: En grupos, representan situaciones donde se manifiestan bloqueos y proponen estrategias para superarlos.
- Propósito: Observar habilidades de identificación y manejo de bloqueos con enfoque práctico.
- Evaluación: Lista de cotejo para observar participación, creatividad en soluciones y comprensión del tema.

Sesión 3: Aplicación y Desarrollo del Pensamiento Creativo

• **Diario de Reflexión Creativa (15 minutos)**

- Formato: Breve escrito individual donde cada estudiante reflexiona sobre su proceso creativo y los bloqueos identificados, además de posibles estrategias para superarlos.
- Propósito: Evaluar la capacidad de autoanálisis y planificación para la mejora continua.

• **Presentación Flash del Proyecto (40 minutos)**

- Formato: Presentación breve (5 minutos por grupo) del proyecto desarrollado durante las sesiones, con énfasis en la aplicación de conocimientos sobre creatividad y manejo de bloqueos.
- Evaluación: Rúbrica sencilla que valore claridad, creatividad, aplicación teórica y trabajo en equipo.
- Propósito: Valorar la integración de teoría y práctica, además de habilidades comunicativas y colaborativas.

Resumen de Herramientas y Tiempo Aproximado

Sesión	Herramienta	Duración Aproximada	Aspectos Evaluados
1	Cuestionario Rápido	10 min	Conocimiento conceptual
1	Mapa Conceptual Colaborativo	30 min	Relacionar conceptos, creatividad en organización
2	Lista de Verificación de Bloqueos	15 min	Autoevaluación, reflexión personal
2	Role-Playing y Feedback	40 min	Aplicación práctica, solución de problemas
3	Diario de Reflexión Creativa	15 min	Autoanálisis, metacognición
3	Presentación Flash del Proyecto	40 min	Integración teórico-práctica, comunicación

Estas herramientas permiten al docente monitorear de forma continua y dinámica el aprendizaje, identificar áreas que requieren refuerzo y fomentar la reflexión crítica y el desarrollo de competencias creativas en los futuros docentes.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje: "Creatividad en Acción"

Criterios	Insuficiente (1)	En Desarrollo (2)	Satisfactorio (3)	Excelente (4)
-----------	------------------	-------------------	-------------------	---------------

Comprensión de los Indicadores de la Creatividad	No identifica ni explica los indicadores de la creatividad.	Reconoce algunos indicadores pero con explicaciones superficiales o imprecisas.	Identifica y explica correctamente la mayoría de los indicadores de la creatividad.	Analiza y relaciona los indicadores de la creatividad con ejemplos claros y pertinentes.
Reconocimiento y Aplicación de los Niveles de Creatividad	No reconoce los niveles de creatividad ni los aplica en contextos.	Reconoce los niveles de creatividad pero aplica de forma limitada o errónea.	Aplica correctamente los niveles de creatividad en situaciones propuestas.	Integra y diferencia los niveles de creatividad aplicándolos de forma crítica y creativa en escenarios complejos.
Análisis de Bloqueos Creativos (Psicológicos, Conativos y Socioculturales)	No identifica los bloqueos ni sus factores.	Identifica algunos bloqueos pero no relaciona sus causas o factores con claridad.	Identifica y explica los diferentes tipos de bloqueos y sus factores asociados.	Analiza críticamente los bloqueos, proponiendo estrategias de superación fundamentadas y creativas.
Participación y Colaboración en Actividades Dinámicas Comunitarias	No participa o su participación es mínima y poco colaborativa.	Participa de forma intermitente y con colaboración limitada en actividades grupales.	Participa activamente y colabora efectivamente con el equipo durante las actividades.	Demuestra liderazgo, fomenta la participación y enriquece el trabajo colaborativo con aportes innovadores.
Desarrollo del Pensamiento Creativo en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	No demuestra habilidades creativas ni aplica conocimientos teóricos en la práctica.	Demuestra algunas habilidades creativas pero con aplicación limitada o poco clara.	Desarrolla habilidades creativas aplicando conocimientos teóricos en propuestas coherentes.	Produce soluciones o propuestas innovadoras, integrando teoría y práctica con pensamiento crítico y creativo.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: "Mapa Conceptual Colaborativo y Reto de Innovación"

Duración: 40 minutos (últimos 40 minutos de la tercera sesión)

Objetivo de la actividad: Consolidar y evidenciar los aprendizajes clave sobre los indicadores, niveles y bloqueos de la creatividad, vinculándolos con la aplicación práctica en contextos educativos. Además, verificar el logro de las habilidades y destrezas en creatividad e innovación mediante una propuesta concreta y comunitaria.

Procedimiento:

- **Formación de grupos colaborativos:** Organizar a los estudiantes en equipos de 4 o 5 personas.
- **Construcción del Mapa Conceptual:** Cada grupo elaborará un mapa conceptual en papel grande o plataforma digital que integre:
 - Indicadores de la creatividad.
 - Niveles de creatividad.
 - Tipos de bloqueos (psicológicos, conativos y socioculturales) y sus factores.
 - Relación entre estos elementos y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Presentación breve:** Cada grupo compartirá en 5 minutos la estructura y conexiones clave de su mapa conceptual, enfatizando cómo estos conceptos pueden aplicarse para potenciar la creatividad en estudiantes de educación básica primaria.
- **Reto de innovación comunitaria:** Como cierre, cada grupo propondrá una idea concreta o una pequeña intervención educativa (actividad, estrategia o recurso) para superar al menos un bloqueo identificado y fomentar la creatividad en el aula primaria, sustentando su propuesta en el mapa conceptual elaborado.

Recursos necesarios:

- Cartulinas, marcadores o acceso a plataformas digitales colaborativas (como Miro, Google Jamboard).
- Material de apoyo (apuntes, esquemas desarrollados durante las sesiones).
- Tiempo controlado para exposiciones (cronómetro o temporizador).

Criterios de evaluación:

Criterio	Indicadores	Puntaje
Integración conceptual	Claridad y precisión en la relación entre indicadores, niveles y bloqueos de la creatividad.	0-4
Aplicación práctica	Propuesta innovadora que considera un bloqueo real y sugiere solución fundamentada.	0-4
Trabajo colaborativo	Participación equitativa, coordinación y presentación clara.	0-2

Impacto esperado:

- **Los estudiantes consolidan sus aprendizajes teóricos y prácticos de forma integrada.**
- **Desarrollan habilidades de síntesis, comunicación y trabajo en equipo.**
- **Reconocen la importancia de identificar y superar bloqueos para innovar en contextos educativos reales.**
- **El docente obtiene evidencia clara del logro de los objetivos del plan de clase.**