

Unidad 1: Fuentes de inspiración y contexto real

Persona y sociedad | Creatividad

Descripción del Curso

Este curso de Creatividad está diseñado para estudiantes de 11 a 12 años y se organiza en una secuencia de unidades que llevan a desarrollar un proceso creativo completo. Cada unidad propone experiencias de aprendizaje activo, en las que se generan ideas, se exploran recursos, se prototipan soluciones y se reflexiona sobre el aprendizaje. Durante las actividades, se promueve la colaboración, la comunicación y la toma de decisiones responsables para aplicar conocimientos creativamente en contextos reales, tanto escolares como comunitarios. En la Unidad 8, la unidad final, se prioriza la metacognición y la evaluación del propio proceso creativo. A través de una autoevaluación honesta, el estudiante revisa las fases de la actividad, identifica fortalezas y áreas de mejora y establece una meta de mejora para la próxima actividad. El objetivo de esta unidad es que el alumno sea capaz de observar cómo piensa, planifica y ejecuta ideas, y que transforme esas observaciones en acciones concretas para mejorar su rendimiento futuro. Esta unidad concluye con una meta SMART simple, que facilita el seguimiento del progreso y la responsabilidad personal. El curso fomenta un ambiente de aprendizaje seguro, donde la creatividad se practica mediante tareas prácticas, presentaciones orales y exposiciones visuales. Se utilizan rúbricas simples de evaluación para apoyar la autoevaluación y la retroalimentación entre pares. El resultado esperado es que el estudiante desarrolle una mentalidad de crecimiento, mejore su capacidad de resolver problemas mediante propuestas innovadoras y pueda transferir esas habilidades a otros contextos de su vida diaria, como proyectos escolares, actividades extracurriculares y situaciones cotidianas en casa o con la comunidad.

Competencias

- Pensamiento creativo y crítico para generar múltiples soluciones ante situaciones nuevas.
- Aplicación de soluciones innovadoras y útiles a problemas reales del entorno escolar y cotidiano.
- Comunicación clara y persuasiva de ideas en distintos formatos (oral, visual, escrito).
- Colaboración responsable: escucha activa, respeto de roles y aporte al trabajo en equipo.
- Gestión del propio aprendizaje: planificación, monitoreo, revisión y ajuste de metas.
- Metacognición: descripción de estrategias de pensamiento durante las actividades.
- Evaluación de resultados propios y ajenos con criterios explícitos y uso de retroalimentación para la mejora.

Requerimientos

- Materiales básicos: cuaderno, lápices, colores, tijeras, pegamento y papel; posibilidad de usar dispositivos para presentar ideas.
- Espacio de trabajo adecuado para actividades prácticas y prototipos.

- Disposición para trabajo colaborativo y proyectos en grupo, con roles asignados.
- Recursos digitales o impresos para registrar evidencias (portafolio, rúbricas de autoevaluación, ejemplos de trabajo).
- Participación activa, entrega puntual de tareas y uso de la retroalimentación para la mejora continua.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Fuentes de inspiración y contexto real

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar al menos tres fuentes de inspiración (por ejemplo: naturaleza, tecnología, personas y experiencias) para una idea creativa.
- Justificar, de forma breve, por qué cada fuente es relevante para resolver un reto real de la escuela.
- Practicar la presentación oral de las fuentes y su relevancia ante la clase.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Fuente de inspiración natural y observación del entorno** – Descripción corta: observar patrones, formas y funciones en el entorno de la escuela para generar ideas creativas.
2. **Tema 2: Fuentes tecnológicas y culturales** – Descripción corta: explorar herramientas simples, apps o ideas de otros contextos para enriquecer una idea.
3. **Tema 3: Personas y experiencias** – Descripción corta: conversar con compañeros, docentes y familiares para captar experiencias útiles para una idea.

Actividades

- **Actividad 1: Exploración del entorno** – Observa el aula/patio y anota 5 elementos que podrían inspirar una idea (p. ej., seguridad, organización, color). Puntos clave: observación, registro de datos, primera conexión con una idea.
- **Actividad 2: Lluvia de ideas guiada basada en fuentes** – En equipo, genera ideas a partir de cada fuente identificada (natural, tecnología, personas) y registra al menos una idea por fuente. Puntos clave: diversidad de ideas, no juzgar al momento.
- **Actividad 3: Análisis de contexto real** – Elige un reto sencillo de la escuela y explica qué fuente podría ayudar a resolverlo y por qué. Puntos clave: relación entre fuente y problema real.
- **Actividad 4: Preparación de una breve explicación** – Redacta y practica una explicación de 2 minutos sobre la fuente elegida y su relevancia. Puntos clave: claridad, lenguaje adecuado, ejemplos simples.
- **Actividad 5: Presentación de fuentes** – Cada grupo presenta sus 3 fuentes y su relevancia para un reto escolar. Puntos clave: comunicación efectiva, uso de ejemplos, cuidado de la propiedad intelectual.

Evaluación

- Identificación de al menos 3 fuentes de inspiración (30%)
- Justificación de la relevancia en contexto real (40%)
- Participación y claridad en la presentación (30%)

Unidad 2: Unidad 2: Técnicas básicas de pensamiento creativo para generar ideas

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar al menos 3 técnicas de pensamiento creativo: lluvia de ideas, SCAMPER y mapas mentales.
- Aplicar estas técnicas para generar al menos 5 ideas ante un problema propuesto en clase.
- Analizar y seleccionar ideas con criterios simples de viabilidad y originalidad.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Técnicas de pensamiento creativo** – Descripción corta: lluvia de ideas, SCAMPER y mapas mentales; cuándo y cómo usarlas.
2. **Tema 2: Aplicación a un problema escolar** – Descripción corta: elegir un reto y aplicar las técnicas para generar ideas.
3. **Tema 3: Evaluación y selección de ideas** – Descripción corta: criterios simples para comparar ideas y elegir las mejores.

Actividades

- **Actividad 1: Calentamiento creativo** – Sesión rápida de lluvia de ideas sobre un tema del área. Puntos clave: rapidez, cantidad, sin juicios.
- **Actividad 2: SCAMPER sobre un objeto del aula** – Se modifica un objeto cotidiano para generar nuevas ideas. Puntos clave: modifica, aprovecha, elimina.
- **Actividad 3: Mapa mental del problema** – Construcción de un mapa mental que conecte el problema con posibles ideas. Puntos clave: organización visual, asociaciones.
- **Actividad 4: Generación de al menos 5 ideas** – En equipo, aplica una técnica para crear 5 ideas distintas. Puntos clave: diversidad, creatividad.
- **Actividad 5: Evaluación rápida de ideas** – Discusión en grupo para seleccionar las 2-3 ideas más viables y originales. Puntos clave: criterios simples, toma de decisiones.

Evaluación

- Generación de al menos 5 ideas empleando técnicas (40%)
- Uso adecuado de al menos dos técnicas (30%)
- Claridad de explicación y participación (20%)
- Impacto de la idea final y notas de reflexión (10%)

Unidad 3: Unidad 3: Diseño de proyectos en equipo con al menos dos enfoques creativos

Objetivos de Aprendizaje

- Organizarse en equipos con roles claros y reglas de convivencia.
- Definir un reto escolar y seleccionar al menos dos enfoques creativos para abordarlo.
- Planificar y documentar un proyecto corto, con tareas y tiempos.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Trabajo en equipo y roles** – Descripción corta: asignación de roles y normas para colaborar de forma respetuosa.
2. **Tema 2: Enfoques creativos divergente y convergente** – Descripción corta: combinar generación amplia de ideas con selección y síntesis de soluciones.
3. **Tema 3: Planificación de un proyecto corto** – Descripción corta: pasos, cronograma y responsabilidades para un proyecto breve.

Actividades

- **Actividad 1: Formar equipos y roles** – Los estudiantes se organizan, eligen roles (coordina, anota, presenta, etc.) y establecen normas de trabajo. Puntos clave: responsabilidad, comunicación.
- **Actividad 2: Planteamiento del reto** – Seleccionan un reto escolar y acuerdan dos enfoques creativos para abordarlo. Puntos clave: claridad del reto, selección de enfoques.
- **Actividad 3: Generación de ideas con enfoques divergentes** – Primer bloque de ideas utilizando al menos dos enfoques. Puntos clave: diversidad de ideas, registro.
- **Actividad 4: Convergencia y diseño del proyecto** – Afinan ideas y elaboran un plan corto con roles y tareas. Puntos clave: síntesis, organización.
- **Actividad 5: Presentación del proyecto** – Presentación breve del proyecto ante la clase y retroalimentación entre pares. Puntos clave: claridad de mensaje, uso de ejemplos simples.

Evaluación

- Producto final (proyecto corto) y su integración de al menos dos enfoques (40%)
- Colaboración y roles definidos (25%)
- Presentación y defensa del proyecto (20%)
- Documentación y cronograma (15%)

Unidad 4: Unidad 4: Prototipos simples para soluciones creativas

Objetivos de Aprendizaje

- Comprender qué es un prototipo y para qué sirve en el proceso creativo.
- Usar materiales simples para construir un prototipo básico.
- Probar, recoger feedback y realizar mejoras iterativas.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Qué es un prototipo** – Descripción corta: función, prueba y aprendizaje a partir de prototipos simples.
2. **Tema 2: Herramientas y materiales básicos** – Descripción corta: cartón, papel, cinta, pilas, objetos reciclados y herramientas simples.
3. **Tema 3: Iteración y mejora** – Descripción corta: pruebas, feedback y mejoras en ciclos cortos.

Actividades

- **Actividad 1: Selección del reto y objetivo del prototipo** – Definen qué van a proponer y qué prueba realizar. Puntos clave: claridad, alcance.
- **Actividad 2: Construcción del prototipo inicial** – Con materiales simples, realizan una primera versión. Puntos clave: uso de recursos, creatividad en el diseño.
- **Actividad 3: Prueba y feedback** – Presentan el prototipo a un compañero para obtener comentarios. Puntos clave: escucha, anotación de mejoras.
- **Actividad 4: Iteración** – Mejoran el prototipo basándose en el feedback. Puntos clave: pragmático y creativo a la vez.
- **Actividad 5: Presentación final** – Muestran el prototipo final y explican qué cambió y por qué. Puntos clave: claridad de explicación, evidencias de mejora.

Evaluación

- Prototipo y funcionalidad (40%)
- Claridad de explicación y justificación de mejoras (25%)
- Proceso de iteración y evidencia (25%)
- Participación y trabajo en equipo (10%)

Unidad 5: Unidad 5: Analizar y comparar soluciones creativas

Objetivos de Aprendizaje

- Desarrollar criterios simples para comparar soluciones (viabilidad, originalidad, facilidad de implementación).
- Realizar un análisis comparativo entre al menos dos soluciones.
- Redactar una recomendación basada en evidencia y razonamiento.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Criterios de análisis** – Descripción corta: identificar lo que importa en una solución (factibilidad, costo, impacto).
2. **Tema 2: Análisis de fortalezas y debilidades** – Descripción corta: evaluar cada solución de forma equilibrada.
3. **Tema 3: Conclusiones y recomendaciones** – Descripción corta: redactar una recomendación clara con fundamentos.

Actividades

- **Actividad 1: Selección de dos soluciones** – Escogen dos propuestas para el mismo reto. Puntos clave: claridad de cada propuesta.
- **Actividad 2: Plantilla de análisis** – Completar una plantilla simple con criterios y resultados. Puntos clave: organización y evidencia.
- **Actividad 3: Debate de fortalezas y debilidades** – Discusión en grupo para contrastar soluciones. Puntos clave: escucha activa y respeto.
- **Actividad 4: Conclusiones escritas** – Redacción de una breve conclusión con recomendaciones. Puntos clave: coherencia y fundamentación.
- **Actividad 5: Presentación de la comparación** – Exposición ante la clase con ejemplos. Puntos clave: claridad y uso de apoyos visuales.

Evaluación

- Calidad del análisis comparativo (40%)
- Claridad de conclusiones y recomendaciones (25%)
- Participación y argumentación en el debate (15%)
- Presentación y soporte visual (20%)

Unidad 6: Unidad 6: Explicar ideas con claridad a un compañero

Objetivos de Aprendizaje

- Usar un lenguaje claro y ejemplos simples para explicar una idea.
- Evitar copiar y citar ideas propias o de fuentes, para fomentar la originalidad.
- Practicar la escucha y la evaluación de la comprensión entre pares.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Lenguaje claro y ejemplos simples** – Descripción corta: adaptar el vocabulario y usar ejemplos cercanos al alumnado.
2. **Tema 2: Evitar copiar y usar fuentes de forma ética** – Descripción corta: fomentar la originalidad y la atribución cuando corresponde.

3. **Tema 3: Práctica de exposición** – Descripción corta: ejercicios cortos para practicar expresión oral y retroalimentación entre pares.

Actividades

- **Actividad 1: Explicación en pareja** – Uno explica una idea simple a su compañero; el otro pregunta para confirmar comprensión. Puntos clave: claridad, escucha.
- **Actividad 2: Uso de ejemplos simples** – Presentan la idea con 2-3 ejemplos fáciles de entender. Puntos clave: conexión con lo conocido.
- **Actividad 3: Ensayo corto de explicación** – Redacción de un breve texto explicativo para compartir oralmente. Puntos clave: organización y lenguaje.
- **Actividad 4: Retroalimentación entre pares** – Intercambio de comentarios sobre claridad y uso de ejemplos. Puntos clave: crítica constructiva.
- **Actividad 5: Presentación oral** – Presentación de la idea ante un grupo pequeño con apoyo visual simple. Puntos clave: expresión verbal y confianza.

Evaluación

- Claridad de la explicación (40%)
- Uso de ejemplos simples y relevantemente explicados (30%)
- Originalidad y evitar copiar (20%)
- Participación y retroalimentación (10%)

Unidad 7: Unidad 7: Colaborar de forma respetuosa en equipo

Objetivos de Aprendizaje

- Definir roles y responsabilidades dentro del equipo.
- Practicar una comunicación clara y asertiva durante las actividades.
- Desarrollar estrategias para resolver conflictos de forma constructiva.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Roles y responsabilidades** – Descripción corta: distribución de tareas y límites de cada rol.
2. **Tema 2: Comunicación efectiva** – Descripción corta: lenguaje respetuoso, escucha activa y retroalimentación.
3. **Tema 3: Resolución de conflictos** – Descripción corta: estrategias simples para resolver diferencias en equipo.

Actividades

- **Actividad 1: Dinámica de roles** – Asignación de roles y acuerdos de convivencia para un proyecto corto. Puntos clave: responsabilidad y cooperación.

- **Actividad 2: Taller de comunicación** – Simulación de conversaciones para expresar ideas y escuchar a otros.
Puntos clave: respeto y claridad.
- **Actividad 3: Resolución de conflictos** – Escenificaciones de conflictos y prácticas de soluciones constructivas.
Puntos clave: negociación y empatía.
- **Actividad 4: Proyecto en equipo** – Desarrollan un mini-proyecto con roles definidos y una breve reunión de seguimiento. Puntos clave: cohesión y progreso.
- **Actividad 5: Evaluación del clima de equipo** – Reflexión sobre el trabajo en equipo y propuestas para mejorar.
Puntos clave: autoevaluación y feedback.

Evaluación

- Participación y cooperación en equipo (40%)
- Claridad en la comunicación y uso de roles (30%)
- Contribución al objetivo común (20%)
- Reflexión y autoevaluación (10%)

Unidad 8: Unidad 8: Evaluar el proceso creativo y establecer una meta de mejora

Objetivos de Aprendizaje

- Realizar una autoevaluación honesta del proceso creativo propio.
- Identificar al menos dos fortalezas y dos áreas de mejora.
- Definir una meta de mejora específica y alcanzable (meta SMART simple).

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Autoevaluación del proceso creativo** – Descripción corta: mirar hacia atrás y analizar qué funcionó y qué se puede mejorar.
2. **Tema 2: Fortalezas y áreas de mejora** – Descripción corta: identificar fortalezas personales y áreas a trabajar.
3. **Tema 3: Metas de mejora y plan de acción** – Descripción corta: definir una meta clara y acciones concretas para lograrla.

Actividades

- **Actividad 1: Diario de proceso** – Escribe un breve diario sobre las ideas, decisiones y cambios realizados. Puntos clave: reflexión y registro.
- **Actividad 2: Identificación de fortalezas y mejoras** – Lista 2-3 fortalezas y 2-3 áreas a mejorar. Puntos clave: autoconciencia.
- **Actividad 3: Definición de una meta de mejora** – Formula una meta SMART simple y un plan de acción de 3 pasos. Puntos clave: claridad y acción.

- **Actividad 4: Compartir y recibir retroalimentación** – Comparte la meta con un compañero y recibe sugerencias. Puntos clave: escucha activa y mejora continua.
- **Actividad 5: Presentación de cierre** – Presenta de forma breve tu autoevaluación y tu meta de mejora a la clase. Puntos clave: claridad y aprendizaje.

Evaluación

- Autoevaluación y reflexión (40%)
- Identificación de fortalezas y mejoras (20%)
- Definición de una meta de mejora y plan de acción (30%)
- Participación en la retroalimentación (10%)