

GUÍA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO





MINISTRO DE EDUCACIÓN
Javier Sota Nadal

VICEMINISTRO DE GESTIÓN PEDAGÓGICA
Idel Vexler Talledo

VICEMINISTRA DE GESTIÓN INSTITUCIONAL
Helenn Chávez Depaz

SECRETARIO GENERAL
Pedro Patrón Bedoya

DIRECTOR NACIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA Y SUPERIOR TECNOLÓGICA
Guillermo Molinari Palomino

JEFE DE LA UNIDAD DE DESARROLLO CURRICULAR Y RECURSOS EDUCATIVOS
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
César Puerta Villagaray

GUÍA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

ELABORACIÓN DEL DOCUMENTO:
Ana Esther Delgado Vásquez

REVISIÓN:
Percy Fernández Quispe

CORRECCIÓN DE ESTILO:
Federico Ortiz Agurto

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:
DINESST

IMPRESO POR:
Kinko's Impresores S.A.C.
Av. Venezuela 2344, Lima

TIRAJE
14 000 ejemplares
Primera Edición 2006

Hecho el Depósito Legal en la
Biblioteca Nacional del Perú
Nro. 2006-1764



CAPÍTULO 1.- MARCO CONCEPTUAL

1. El pensamiento Creativo	7
1.1 Formas de manifestarse el pensamiento creativo.....	7
1.2 Tipos de pensamiento creativo que pueden desarrollarse.....	8
1.3 Indicadores básicos presentes en el pensamiento creativo.....	10

CAPÍTULO 2.- ESTRATEGIAS DEL PENSAMIENTO CREATIVO

1. Qué son las estrategias cognitivas.....	13
2. Estrategias que emplea el pensamiento creativo.....	15

CAPÍTULO 3.- EL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ESTUDIANTE Y DOCENTE DE AULA

1. Características del estudiante con pensamiento creativo.....	17
2. Indicadores del pensamiento creativo en el estudiante de Secundaria.....	17
3. Recomendaciones para promover el potencial creativo en el estudiante de Secundaria.....	19
4. Actitudes y comportamientos del profesor creativo.....	19

CAPÍTULO 4.- PENSAMIENTO CREATIVO Y CAPACIDADES DE ÁREA

1. Interrelación entre el pensamiento creativo con las áreas curriculares de Educación Secundaria.....	21
2. Interrelación entre los indicadores del pensamiento creativo con las áreas curriculares.....	30
3. Interrelación entre el pensamiento creativo con otras capacidades fundamentales.....	32

CAPÍTULO 5.- ACTIVIDADES CURRICULARES Y PENSAMIENTO CREATIVO

1. Ejemplos de actividades creativas.....	33
2. Ejemplos de actividades que promueven el pensamiento creativo integrado con las áreas curriculares de Educación Secundaria.....	40

CAPÍTULO 6.- PLAN DE CLASE PARA PROMOVER EL PENSAMIENTO CREATIVO

1. Secuencia de un plan de clase orientado a promover el pensamiento creativo.....	83
2. Ejemplos de sesión de aprendizaje en donde se promueve el pensamiento creativo.....	86

CAPÍTULO 7.- EVALUACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO

1. Generalidades.....	97
2. La evaluación del pensamiento creativo.....	97

BIBLIOGRAFÍA.....	101
--------------------------	------------

GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	102
----------------------------------	------------

La presente Guía está dirigida a los docentes de Educación Secundaria y ha sido elaborada en el marco del Programa de Mejoramiento de la Calidad de la Educación Peruana - MECEP- uno de cuyos componentes es el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular, que viene ejecutando la Dirección Nacional de Educación Secundaria y Superior Tecnológica del Ministerio de Educación.

El objetivo de la Guía es proporcionar información conceptual, metodológica, técnica y, sobre todo, aplicada, que le permita al docente de aula ejecutar actividades integradas al trabajo curricular, que se orienten al desarrollo del pensamiento creativo, como una de las capacidades más importantes para el desarrollo del pensamiento en todas sus formas y que hagan de los estudiantes personas originales e imaginativas.

Por esa razón, el documento resalta la importancia del pensamiento creativo en el ser humano, sin desmerecer el rol de las otras capacidades fundamentales tales como el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la solución de problemas en el desarrollo integral de la personalidad del estudiante, sobre todo en esta época de globalización, competitividad y desarrollo tecnológico, en el cual, cada vez es más indispensable poseer las capacidades y competencias que le permitan afrontar exitosamente los retos que la realidad le impone, entre las que la capacidad emprendedora, la actitud proactiva y la mentalidad innovadora constituyen los mínimos que la realidad socio-laboral exige de cada uno de nosotros.

En el desarrollo de la guía, que fundamentalmente contiene propuestas de actividades creativas vinculadas a las áreas curriculares y las capacidades de área, ha participado un equipo básico conformado por docentes y psicólogos educacionales con amplia experiencia en el campo docente. Se agradece la asesoría permanente del Dr. Hugo Sánchez Carlessi, destacado especialista en Psicología de la Creatividad, sin cuyas orientaciones y recomendaciones no hubiera sido factible este producto.

Ana Esther Delgado Vásquez



●●● CAPÍTULO 1

MARCO CONCEPTUAL

1. EL PENSAMIENTO CREATIVO

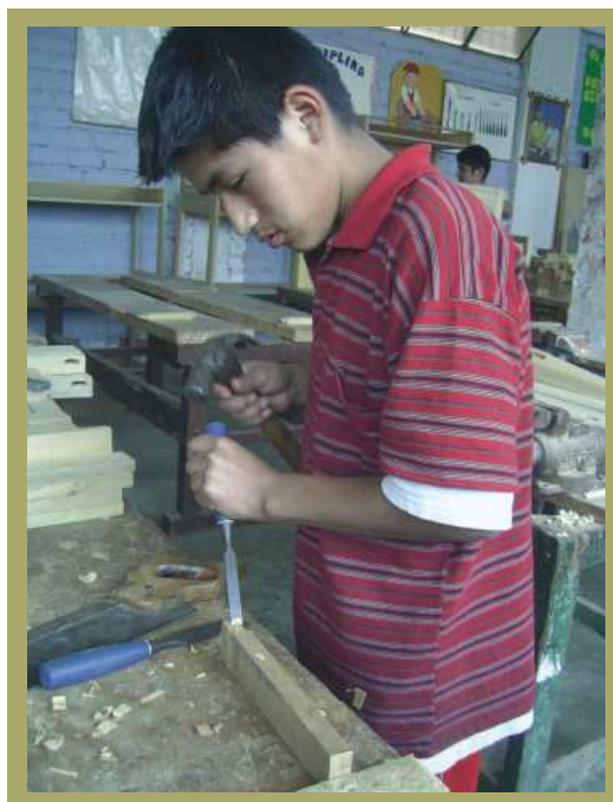
Según Sánchez (2003), el pensamiento creativo, que se manifiesta en el comportamiento creativo, es una capacidad que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos y que predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada, o problema que debe resolverse, dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas de solución que lleven a nuevos resultados o nuevas producciones.

El pensamiento creativo constituye una de las manifestaciones más originales del comportamiento humano, se presenta cuando una persona trata de transformar o adaptarse al medio ambiente en que vive. Todos los seres humanos nacen con la potencialidad para ser creativos. La creatividad se manifiesta en todos los seres humanos aunque no siempre en el mismo nivel o la misma modalidad o forma.

Entre los términos más conocidos asociados al pensamiento creativo tenemos: creatividad, comportamiento creativo, imaginación creadora, pensamiento lateral, pensamiento productivo, innovación, talento y genialidad.

1.1. FORMAS DE MANIFESTARSE EL PENSAMIENTO CREATIVO

Para Sánchez (2003), el pensamiento creativo o creatividad humana se manifiesta de múltiples formas y en diversas



Todos los seres humanos nacen con la potencialidad para ser creativos.

circunstancias. Desde que el niño nace, dado su carácter activo y asimilador, puede mostrar indicadores de creatividad en su actividad diaria, en el juego, en el estudio, en su hobby, etc., los cuales posteriormente van definiendo tipos específicos de conducta creativa.

En educación preescolar o inicial, por ejemplo, luego en los primeros grados de Educación Básica, por los objetivos y características del currículo, los estudiantes son estimulados a desarrollar en especial la

creatividad artístico plástica y plástico corporal, posteriormente en educación secundaria se les estimula para que se les desarrolle la creatividad científica o técnica; sin embargo, la estimulación de esta capacidad debe darse en forma integral y en todas las direcciones desde los primeros grados y continuar inclusive hasta la Educación Superior.



Desde que el niño nace, dado su carácter activo y asimilador, puede mostrar indicadores de creatividad en su actividad diaria, en el juego, en el estudio, en su hobby, etc.,

1.2. TIPOS DE PENSAMIENTO CREATIVO QUE PUEDEN DESARROLLARSE

Entre las principales formas se reconocen a las siguientes:

Artístico-plástica



Se manifiesta en el dibujo, la pintura, el modelado o la escultura.

Así por ejemplo, entre los personajes creativos en la historia de la pintura, podemos mencionar a Leonardo da Vinci (1442-1519), Rembrandt H. Van Rijn (1606-1669), Francisco de Goya (1746-1828), Vicent Van Gogh (1853-1890), Pablo Picasso (1881-1973), Salvador Dalí (1904-1989) entre muchos otros. Entre los grandes escultores se distinguen las figuras de Donatello (1386-1466), Miguel Angel (1475-1564).

Plástico-motora



Se manifiesta en los movimientos corporales, en el baile, la danza, la gimnasia, los deportes, etc.

Personajes contemporáneos que han destacado en el ballet y la danza figuran Alicia Alonso (Cuba), Rudolf Nureyev (Rusia, 1938-1993).

Literario



Se manifiesta en la poesía, la narración, el cuento, la novela, el ensayo. Grandes personajes de la literatura castellana son Miguel de Cervantes Saavedra, Calderón de la Barca, Félix Samaniego, Ricardo Palma, Abraham Valdelomar César Vallejo, José Santos Chocano, Ciro Alegría, Miguel de Unamuno, Federico García Lorca, Gabriel García Márquez, Rubén Darío, Alejo Carpentier, Mario Vargas Llosa, Pablo Neruda, Amado Nervo, entre otros.

Musical



Se manifiesta en el gusto e interés por la música en general, y por la melodía, el tono, el ritmo y el compás, en particular.

Grandes músicos de la historia son: Johann Sebastián Bach, Ludwig van Beethoven, Johannes Brahms, Piotr I. Chaikowski, Claude Debussy, Georg Handel, Franz Listz, Wolfgang Amadeus Mozart, Nikolaiev Rimski Korsakov, Franz Shubert, Robert Schumann, Johann Strauss, Igor Stravinski, Giussepi Verdi, Antonio Vivaldi.

Científico



Se manifiesta en la producción científica, en el descubrimiento y el interés por el conocimiento científico.

Notables científicos fueron: Galileo Galilei, Nicolás Copérnico, Johannes Kepler, Robert Boyle, Isaac Newton, Charles de Coulomb, Antonio de Lavoisier, Luigi Galvani, Pierre Simon Marqués de Laplace, Michael Faraday, NJ Lobachevsky, Charles Darwin, J. C. Maxwell, Santiago Ramón y Cajal, Max Planck, Iván P. Pavlov, Albert Einstein, Enrico Fermi, Marshall Nirenberg.

En las relaciones sociales



Es la forma de creatividad que está asociada a la inteligencia emocional y que le permite a la persona organizar respuestas emocionales originales o novedosas cuando se halla en una situación de interacción social con otras personas, de tal forma que puede controlar sus propias emociones y las emociones de los demás.

Tecnológico o técnico



Se manifiesta en la inventiva, y desarrollo de instrumentos y herramientas útiles y prácticas. Grandes inventores han sido: Blaise Pascal, Gutemberg, Leonardo da Vinci, Benjamin Franklin, Joseph Cugnot, Niepcefore Niepce, Louis Braille, Thomas A. Edison, Robert Bosch, G. Marconi, Eugene Fraysinet, Christian Barnard.



Pensamiento tecnológico se manifiesta en la inventiva, y desarrollo de instrumentos y herramientas útiles y prácticas.

Práctico



Se manifiesta en la vida diaria como aquella capacidad o ingenio para solucionar problemas cotidianos en los cuales la persona tiene que crear o inventar cosas completamente nuevas y originales, o cuando tiene que adecuar o contextualizar algo a una realidad determinada para lograr que funcione en su realidad.

RECUERDA

LOS DIFERENTES TIPOS DE PENSAMIENTO CREATIVO PUEDEN ENTRELAZARSE Y ORGANIZARSE EN CAPACIDADES MÁS GENERALES Y COMPLEJAS.

1.3. INDICADORES BÁSICOS PRESENTES EN EL PENSAMIENTO CREATIVO

1.- Originalidad

Es la característica más importante que define a la persona creativa. Esta capacidad específica le permite a la persona producir o lograr una respuesta nueva. También se le conoce como respuesta única (que logra una sola persona dentro de un grupo), La respuesta original que da la persona siempre debe tomar en cuenta su edad de desarrollo y el contexto en el cual se realiza esta conducta creativa. Esto es importante, porque la respuesta original que da un niño de 9 años es muy diferente a la respuesta original que puede dar el de 12 ó 13 años, un joven de 17 años o un adulto de 40 años. También hay que considerar que, en la actualidad dado el notable progreso alcanzado por la ciencia y la tecnología o la cultura en general, no existe una idea estrictamente original, creada de la nada, sino que siempre ésta se crea sobre la base de un conocimiento o una experiencia anterior.

Así por ejemplo, un niño de 8 años puede dar una respuesta original al afirmar que una herramienta puede ser una piedra o un trozo de madera, en cambio un adolescente o joven puede afirmar que el pensamiento humano puede ser usado como una herramienta.

La fluidez analógica, es aquella que relaciona, reproduce, descubre, integra y establece parecidos, similitudes o equivalencias. Toma como base el proceso



Así como las aguas de un río discurren de un lugar a otro, en la mente del creador van fluyendo ideas y representaciones constantes.

psicológico de la analogía que puede dar lugar al pensamiento metafórico.

La fluidez verbal es aquella que comunica, elabora. Toma como base discurso oral o escrito.

La fluidez figurativa es aquella que extrapola, representa. Toma como base la simbolización.

3. Flexibilidad del pensamiento

La persona flexible es aquella que sabe adaptarse a las circunstancias del momento, permitiendo la opinión y juicio de otros, es tolerante y sabe adecuarse, aceptar el planteamiento y la forma de pensar de otras personas para buscar una solución diferente.

Lo opuesto a la flexibilidad es la rigidez mental de aquella persona que actúa ciegamente y no permite las opiniones del resto, pudiendo llegar a la actitud dogmática y conservadora.

Un estudiante que es flexible sabe adaptarse al pensamiento de los otros para después optar por la alternativa de respuesta que considera más adecuada. Ser flexible con el resto implica ser flexible en sus procesos y representaciones que organiza.

Por ejemplo, indicar al estudiante que diga la mayor cantidad de figuras geométricas que conoce, la mayor variedad de caminos que seguiría para llegar a su Institución Educativa, todas las alternativas posibles a seguir para poder dar solución a un problema específico, la mayor cantidad de



4. Organización

De acuerdo con autores tales como P. Torrance, J. P. Guilford, etc, la organización es una característica por la cual la persona creativa se esfuerza por integrar los diversos elementos de una situación o problema para darle una estructura y comprenderla.

La persona que crea, más que analítica es sintética por lo cual puede ver el conjunto, la totalidad, lo que le lleva a su estructuración u organización.

La persona creativa siempre trata de darle sentido a aquello que quiere conocer es por

ello que necesita estructurar u organizar los elementos constitutivos para darle una visión de conjunto.

Así por ejemplo, un estudiante podrá resolver un problema nuevo cuando lograr apreciar el conjunto, reconocer la globalidad y el contexto del Programa y plantear el máximo de alternativas de solución. Esto se da cuando se presenta un problema numérico o matemático o cuando se trata de elaborar o producir un cuento, después de identificar ciertas palabras de referencia también puede darse cuando se le pide a la persona que elabore una figura a partir de ciertas líneas de referencia.



De la persona creativa discurren o fluyen una corriente diversificada de ideas.

5. Divergencia

Es aquella que demanda generar varias ideas alternativas, diversos procedimientos, y variados resultados o soluciones ante una situación problemática de naturaleza abierta y en donde es posible plantear varias alternativas de solución y no sólo una.

J. P. Guilford lo reconoce como pensamiento divergente en oposición al pensamiento convergente, es decir, que se abre a la experiencia; y E. De Bono lo denomina pensamiento lateral para oponerse al pensamiento vertical o lógico formal.

Por ejemplo: se pide que una puntos aparentemente desordenados, que organice y clasifique figuras de acuerdo con algún criterio, que elabore un cuento a partir de algunas palabras claves, etc. Otras características adicionales del comportamiento creativo están relacionadas con la profundidad del pensamiento, la sensibilidad a los problemas, la curiosidad, autoestima y el autoconcepto elevado, la alta motivación de logro o realización y la mayor persistencia o tenacidad entre las más importantes, los mismos que se ejemplificarán en el capítulo correspondiente a actividades.

Para el sistema educativo los rasgos básicos del pensamiento creativo son: Originalidad, fluidez imaginativa, fluidez asociativa, fluidez analógica, fluidez verbal, fluidez figurativa, flexibilidad de adaptación, profundidad del pensamiento, sensibilidad a los problemas e intuición.

- Mediante la **originalidad** la persona produce, sintetiza, construye, diseña, elabora, genera.
- Mediante la **fluidez imaginativa** la persona imagina, inventa, produce.
- Mediante la **fluidez asociativa** la persona conecta, asocia, relaciona, une.
- Mediante la **fluidez analógica** la persona relaciona, reproduce, integra.
- Mediante la **fluidez verbal** la persona comunica, elabora.
- Mediante la **fluidez figurativa** la persona extrapola, representa
- Mediante la **profundidad del pensamiento** la persona explora, abstrae, infiere, e investiga.
- Mediante la **sensibilidad** a los problemas identifica e interpreta, y
- Mediante la **intuición**, observa, percibe, anticipa, predice, interpreta.



De la persona creativa discurren o fluyen una corriente diversificada de ideas.



Mediante la originalidad la persona produce, sintetiza, construye, diseña, elabora, genera.

●●● CAPÍTULO 2

ESTRATEGIAS DEL PENSAMIENTO CREATIVO

1. QUÉ SON LAS ESTRATEGIAS COGNITIVAS

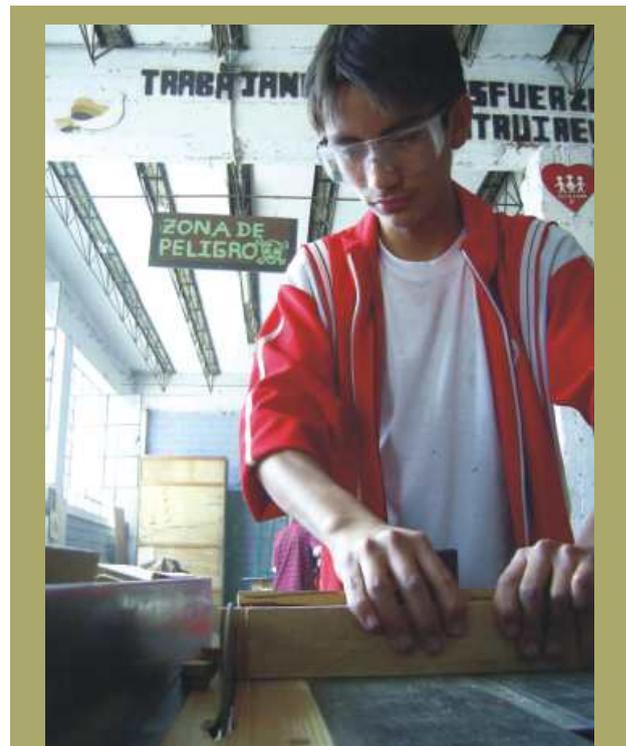
El pensamiento humano en su forma más desarrollada y compleja organiza diversas estrategias cognitivas, en otras palabras, el ser humano de manera permanente, organiza y elabora procedimientos y técnicas específicas de trabajo mental para la realización de acciones encaminadas al logro de un producto o meta.

Bruner (1956) define estrategia cognitiva como un patrón de decisiones en la adquisición, retención y utilización de la información que sirve para satisfacer ciertos objetivos.

Las estrategias cognitivas según Derry y Murphy (1986), son el conjunto de procedimientos o procesos mentales empleados por un sujeto en una situación concreta de aprendizaje, para facilitar la adquisición de conocimientos.

Gagné (1975) considera que las estrategias cognoscitivas –aquellas que permiten aprender conocimientos– son modalidades, formas o procedimientos de hacer uso de la información verbal y las destrezas intelectuales para llegar a un objetivo.

Las estrategias cognitivas, sin embargo, son procedimientos, procesos y operaciones que formula y desarrolla toda persona para abordar una situación problema y que le permita lograr la solución más adecuada. Se organizan en capacidades (habilidades y destrezas) para afrontar un problema y para



El pensamiento humano en su forma más desarrollada y compleja organiza diversas estrategias cognitivas.

seleccionar e implementar la alternativa que permita solucionarlo, se utilizan para adquirir, procesar y aplicar información previamente aprendida. (Sánchez y Reyes, 2003).

Los procedimientos son las metodologías o formas generales pero eficaces de accionar o abordar algo, en tanto que los procesos contenidos en las estrategias, son eventos mentales que, empleando técnicas y pasos, logran configurar una estrategia.

De acuerdo con Díaz y Hernández (1999) la mayoría de definiciones sobre estrategias cognitivas (Monereo, 1990) coinciden en los siguientes puntos:

- **Son procedimientos**
- **Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas**
- **Persiguen un propósito determinado; el aprendizaje y la solución de problemas**
- **Son más que los hábitos de estudio porque se realizan flexiblemente.**
- **Pueden ser abiertas (públicas) o encubiertas (privadas)**
- **Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más.**

Entre las principales características de las estrategias cognitivas que presentan Soler y Alonso (1996), se tiene:

- a) Es una capacidad o competencia psicológica.
- b) Hace posible los aprendizajes significativos y comprensivos.
- c) Está almacenada en algún lugar en la memoria a largo plazo y lista para ser aplicada en una situación problema.
- d) Es aprendida, por tanto es factible de poder enseñarse.
- e) Es dinámica, variable y flexible en función de cada objetivo.
- f) Opera como una habilidad de orden superior.
- g) Permite resolver eficazmente un problema repetidamente.
- h) Permite organizar e integrar la información de manera efectiva para su utilización posterior.
- i) Promueven el aprendizaje autónomo e independiente.

Siguiendo a Jerome Bruner (1963), las estrategias cognitivas se forman a partir de la actividad sensorio-motriz del niño (percepciones), por la cual se van formando las representaciones de las acciones correspondientes (representación enactiva), luego pasan a formarse los esquemas cognocitivos que definen las representaciones de las imágenes (representación icónica) para, en la etapa operacional abstracta, pasar a formarse las estrategias cognitivas y metacognitivas, que es lo que define la representación simbólica y abstracta.

2. ESTRATEGIAS QUE EMPLEA EL PENSAMIENTO CREATIVO

Las estrategias cognitivas deben promoverse en el estudiante secundario a través de las distintas actividades contenidas en cualquiera de las áreas curriculares.

Entre las estrategias que deben emplearse para permitir el desarrollo del pensamiento creativo y que pueden promoverse conjuntamente con las actividades vinculadas a las capacidades de área y capacidades específicas figuran:

Estrategias organizativas

Pone en juego operaciones sintéticas y de clasificación que se presentan en situaciones de aprendizaje. Las capacidades específicas que se ponen en juego son las de sintetizar, ordenar, clasificar, estructurar. Entre las indicaciones orientadoras y estimuladoras del pensamiento creativo se tiene:

- Cómo percibir el conjunto antes que las partes que lo conforman.
- Cómo sintetizar o integrar los distintos elementos considerando atributos comunes.

- Cómo reunir los distintos elementos o agrupar en función a características comunes.
- Cómo estructurar un agrupamiento o conjunto a partir de los elementos que lo constituyen.
- Cómo priorizar a partir de un conjunto de elementos formando conjuntos jerarquizados.

Estrategias analíticas

Pone en juego operaciones analíticas y de discriminación. Entre las capacidades específicas que participan figuran. Analizar, disgregar, descomponer, identificar y otras. Entre las indicaciones orientadoras tenemos:

- Cómo identificar y discriminar las características esenciales de las secundarias.
- Cómo seleccionar y diferenciar elementos y eventos.
- Cómo diferenciar los elementos de un conjunto o una clase.



Las estrategias metacognitivas se organizan cuando la persona requiere de analizar sus propias operaciones mentales.

Estrategias inventivas

Son las estrategias más directamente vinculadas con el trabajo creativo ya que la persona tiene que lograr inventar. Pone en juego las siguientes capacidades específicas: elaborar, producir, lograr, construir, proyectar, crear. Entre las principales indicaciones orientadoras se tiene:

- Cómo transferir dinámicamente aprendizajes anteriores a una situación nueva o rara.
- Cómo imaginar y proyectar nuevas propuestas.
- Cómo elaborar representaciones mentales.
- Cómo jugar con los tres niveles de representación.
- Cómo aplicar metáforas o analogías.
- Cómo aplicar el pensamiento divergente o lateral.

Estrategias de solución de problemas

Son estrategias que se ponen en juego cuando la persona se halla frente a un problema nuevo y tiene que buscar su solución. Pone en juego las siguientes capacidades específicas: resolver, comprender, descubrir, inferir. Las indicaciones orientadoras son:

- Cómo percibir problemas.
- Cómo descubrir problemas.
- Cómo definir un problema.
- Cómo plantear soluciones hipotéticas.
- Cómo tomar decisiones.

Estrategias metacognitivas

Se organizan cuando la persona requiere de analizar sus propias operaciones mentales. Pone en juego las siguientes capacidades específicas: reconocer, evaluar, identificar, transferir, comprender.

Las principales indicaciones son:

- Cómo reconocer las propias capacidades y competencias.
- Cómo evaluar la propia ejecución cognitiva.
- Cómo seleccionar una estrategia adecuada para un problema determinado.
- Cómo determinar si uno comprende lo que está leyendo o escuchando.
- Cómo transferir principios estratégicos de una situación a otra.
- Cómo identificar alternativas y hacer elecciones racionales.
- Cómo automotivarse.



La persona se halla frente a un problema nuevo y tiene que buscar su solución.

CAPÍTULO 3

EL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ESTUDIANTE Y DOCENTE DE AULA

1. CARACTERÍSTICAS DEL ESTUDIANTE CON PENSAMIENTO CREATIVO

La aspiración de toda educación es que el estudiante sea creativo, por lo cual la enseñanza y el aprendizaje deben ser creativos.

La creatividad del estudiante se evidencia de diferentes maneras según su edad de desarrollo y se relaciona mucho con la formación del pensamiento, acentuándose en el periodo de las operaciones concretas y sobre todo de las operaciones formales como se da en el nivel secundario.

Las formas creadoras de aprender se pueden encontrar en las diferentes actividades escolares vinculadas con la exploración, manipulación, formulación de preguntas, experimentando, arriesgando, verificando, modificando ideas, construyendo algo nuevo, resolviendo problemas, desarrollando proyectos de investigación, etc.

Entre las principales características que se señalan del estudiante creativo figuran:

- ✓ De gran curiosidad, preguntan continuamente.
- ✓ Originalidad en el pensar y en el hacer
- ✓ Independencia y autonomía en el pensamiento y en la acción
- ✓ Imaginativos y de gran fantasía
- ✓ No conformistas
- ✓ De alta productividad de ideas
- ✓ De pensamiento divergente
- ✓ Tenacidad. Perseverancia

- ✓ Tenacidad. Perseverancia
- ✓ Flexibilidad, de ideas abiertas, tolerancia
- ✓ De alta iniciativa
- ✓ Rompe esquemas
- ✓ Innovador
- ✓ Pensador, reflexivo
- ✓ Intuitivo
- ✓ Sensibilidad estética e intelectual

2. INDICADORES DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ESTUDIANTE DE SECUNDARIA

Se puede identificar formas de comportamiento creativo en personas de cualquier edad. Para las teorías evolutivas esta capacidad se manifiesta desde los primeros estadios de desarrollo. Los mejores ejemplos lo observamos en el empleo de la representación, el simbolismo, la fantasía y el juego.

Entre los indicadores de pensamiento creativo en estudiantes de secundaria se tiene:

- Actitud de asombro y reacción positiva ante situaciones o elementos nuevos que recién conoce sobre todo por el paso de la educación primaria a la secundaria.
- Curiosidad intelectual, es decir el interés por conocer, manipular, investigar, analizar y hacer preguntas penetrantes especialmente en los cursos de ciencias.

- Habilidad, gusto o interés por la pintura y el dibujo y la escultura mostrando aptitudes y habilidades descubiertas en educación primaria.
- Actitud de interrogar, preguntar y cuestionar. Participando activamente en la clase.
- Conducta independiente, individual y autónoma frente a situaciones nuevas o no conocidas.
- Presencia de mucha imaginación productiva en sus fantasías y relatos de cuentos.
- Percepciones originales o diferentes al apreciar las relaciones entre los objetos. Empleo frecuente del pensamiento lateral.
- Superabundancia o mayor fluidez de ideas que se manifiestan en un mayor vocabulario.
- Habilidades, gusto e interés y reacciones positivas frente a vivencias musicales.
- Actitudes favorables frente a la producción literaria (por ejemplo: interés por los libros, historias o cuentos).
- Presencia de formas diferentes de analizar las cosas y buscar su solución.



Actitud de asombro y reacción positiva ante situaciones o elementos nuevos que recién conoce.

3. RECOMENDACIONES PARA PROMOVER EL POTENCIAL CREATIVO EN EL ESTUDIANTE

- A continuación se presentan algunas recomendaciones orientadoras para promover el pensamiento creativo en el estudiante secundario.
- Recompensar las producciones novedosas o creativas.
- Respetar y responder las preguntas raras e inesperadas. Demostrarle que sus ideas son útiles o tienen valor.
- Proporcionarle las oportunidades para mostrar su iniciativa personal.
- Proporcionarle las oportunidades para que aprendan, piensen y descubran por sí mismos, evitando las amenazas que se les califiquen en forma inmediata.
- Promover el pensamiento lateral o divergente en los escolares.
- Inducirlos a producir ideas insólitas e imaginativas.
- Orientarlos a que sepan percibir problemas y promover la inquietud de resolverlos.
- Fomentar y vigorizar la seguridad y confianza del estudiante en la ejecución de actividades creativas.
- Estimularlos a despertar la curiosidad y el interés
- Fortalecer y reforzar sus éxitos.
- Aprender a enfrentar equilibradamente sus fracasos.



- Priorizar el aprendizaje significativo por descubrimiento.

4. ACTITUDES Y COMPORTAMIENTOS DEL PROFESOR CREATIVO (Heinelt, 1979)

- Promueve el aprendizaje por descubrimiento, es estimulador de problemas y facilitador de ideas
- Incita al sobre aprendizaje y a la autodisciplina con responsabilidad y perseverancia
- Estimula positivamente los procesos intelectuales creativos, la observación, el análisis, la imaginación, la fantasía y la solución de problemas
- Difiere el juicio lógico, evita los razonamientos lógicos mecánicos, promueve el pensamiento lateral
- Promueve la flexibilidad intelectual, evita la rigidez y el dogmatismo vertical
- Induce a la autoevaluación del propio rendimiento. El propio alumno debe verificar su propio adelanto, se auto-refuerza.

- Ayuda a ser más sensible al alumno, promueve la sensibilidad perceptiva y emocional por las cosas y elementos del ambiente.
- Ayuda a ser sensible a los problemas.
- Incita con preguntas divergentes, promueve el pensamiento divergente y lateral para fines de actividades creativas
- Aproxima a la realidad y manejo de las cosas. Establece clara diferencia entre la teoría y la práctica, no se queda en lo teórico y abstracto de los conocimientos.
- Ayuda a superar los fracasos, incentiva el autocontrol y equilibrio emocional, promueve la inteligencia intrapersonal.
- Induce a percibir estructuras totales y la visión de conjunto.
- Adopta una actitud democrática más que autoritaria, promueve la cooperación y la solidaridad con responsabilidad.
- Promueve el aprendizaje comprensivo y significativo antes que el aprendizaje mecánico y repetitivo o de memoria.
- Fomenta la autoconfianza y asertividad en el alumno.



El profesor creativo adopta una actitud democrática más que autoritaria, promueve la cooperación y la solidaridad con responsabilidad.

CAPÍTULO 4

PENSAMIENTO CREATIVO Y CAPACIDADES DE ÁREA

1. INTERRELACIÓN ENTRE EL PENSAMIENTO CREATIVO CON LAS ÁREAS CURRICULARES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

A continuación en un cuadro de doble entrada o matriz se ilustra las interrelaciones que se pueden encontrar entre las áreas curriculares de Educación Secundaria con los tipos de pensamiento creativo que se han presentado en un capítulo anterior.



Tipo de pensamiento creativo	Comunicación	Idioma Extranjero	Matemática	Ciencia, tecnología y ambiente	Ciencias Sociales	Educación para el Trabajo	Persona Familia y Relaciones Familiares	Educación Física	Educación por el Arte	Educación Religiosa
Plástico Motor						X	X	X	X	
Artístico Plástico					X	X	X		X	X
Musical	X	X			X	X	X	X	X	X
Literario	X	X			X		X		X	X
Científico			X	X	X					
Tecnológico				X	X	X				
Práctico						X	X	X		
Relaciones Interpersonales	X	X			X	X	X	X		X

Como se sabe el desarrollo de actividades curriculares concretas de determinado nivel y grado da lugar a las capacidades específicas y estas aisladas o concatenadas transversalmente pueden dar lugar a las capacidades básicas o de área; estas últimas integradas forman cualquiera de las cuatro capacidades fundamentales del pensamiento humano, siendo el pensamiento creativo el que ocupa nuestro campo de interés para la precisión de actividades específicas.

En la matriz se observa que algunos tipos de creatividad pueden ser promovidos a través de determinadas áreas curriculares y dentro de ellas las capacidades de área con mayor énfasis.

Así tenemos que:

El tipo de creatividad plástico-motor puede darse mayormente a través de las áreas de Educación para el Trabajo; Persona, Familia y Relaciones Humanas; Educación Física; y Educación por el Arte.

El tipo de creatividad musical puede darse a través de las áreas curriculares de Lenguaje y Comunicación, Idioma Extranjero, Ciencias Sociales, Educación para el Trabajo, Persona, Familia y Relaciones Humanas, Educación Física y Educación por el Arte.

El tipo de creatividad científica puede

desarrollarse mayormente a través de las áreas de Matemáticas, Ciencia tecnología y Ambiente y Ciencias Sociales, etc.

A continuación presentamos algunas de las características y sus relaciones entre el área curricular, las capacidades de área y el pensamiento creativo como capacidad fundamental.

A) Comunicación.- Comprende las siguientes capacidades de área:

- **Expresión oral**
- **Comprensión lectora**
- **Producción de textos**



El tipo de creatividad plástico-motor puede darse mayormente a través de las áreas de Educación para el Trabajo; Persona, Familia y Relaciones Humanas; Educación Física; y Educación por el Arte.

Orientaciones pedagógicas.

1.- El docente deberá elaborar diversas actividades relacionadas con esta área curricular promoviendo las capacidades referidas a la expresión oral y escrita, la comprensión lectora y la producción de textos; a través de estas actividades se debe desarrollar:

- La creatividad literaria, sobre todo en las actividades de elaboración, diseño y producción de textos en la forma de composiciones, ensayos, narrativas, poesías y otras formas literarias.
- La creatividad musical en las actividades de producción del texto de las canciones con ritmo y melodía adecuados.
- La creatividad en las relaciones interpersonales mediante actividades de comunicación oral y escrita

2.- Las actividades vinculadas con la creatividad literaria deben centrarse en la producción de textos incidiendo en las siguientes capacidades específicas:

- Identifica los procesos cognitivos en la producción de textos
- Imagina temas y personajes, conflictos y desenlaces al elaborar un texto literario..
- Imagina argumentos convincentes

- Imagina ilustraciones novedosas
- Organiza y elabora estructuras textuales, ilustraciones e imágenes
- Organiza estrategias metacognitivas vinculadas a la producción de un texto.
- Diseña presentaciones novedosas y formatos originales
- Elabora versiones finales y editadas

B) Idioma extranjero.- Comprende las siguientes capacidades de área:

- Comprensión de textos
- Producción de textos



Fomentar la creatividad musical en las actividades de producción del texto de las canciones con ritmo y melodía adecuados.

Orientaciones pedagógicas.

1.- Las actividades programadas por el profesor en esta área deben estar vinculadas especialmente con la comprensión escrita y producción de textos en idioma extranjero (inglés) y estas actividades deben estar orientadas al desarrollo de:

- La creatividad literaria en la producción de ensayos, cuentos, versos y narrativa en otro idioma;
- La creatividad musical con la creación de canciones con letras en idioma extranjero; y
- La creatividad en las relaciones interpersonales al realizar actividades que impliquen comunicación oral y escrita.

2.- Las actividades vinculadas con la creatividad literaria en otro idioma deben centrarse igualmente en la producción de textos incidiendo en las siguientes capacidades específicas:

- Imagina la estructura del texto pertinente a la comunicación.
- Organiza formas de presentación.
- Organiza estrategias cognitivas y metacognitivas.

- Elabora la estructura del texto.

C) Matemática.- Comprende las siguientes capacidades de área:

- Razonamiento y demostración
- Comunicación matemática
- Resolución de problemas

Orientaciones pedagógicas.

1.- El profesor deberá elaborar actividades vinculadas con el área matemática orientadas a promover el razonamiento, la demostración, la interpretación y la resolución de problemas.

- En base a estas actividades se deberá estimular la formación del pensamiento creativo incidiendo en:



El profesor deberá elaborar actividades vinculadas con el área matemática orientadas a promover el razonamiento.

- La creatividad científica en el manejo de elementos cuantitativos y problemas matemáticos.
- La creatividad tecnológica y la creatividad práctica con el empleo de las operaciones, procesos y estrategias del pensamiento lógico-matemático en situaciones que lleven a innovar o crear tecnología o herramientas tecnológicas.
- La creatividad en la solución de problemas, observando formas creativas especialmente en actividades de resolución de problemas cuantitativos que lleven a la búsqueda y elaboración de nuevas respuestas de solución al problema.

2.- Las actividades deben tomar en cuenta preferentemente para el desarrollo del pensamiento creativo las siguientes capacidades específicas:

- Analiza y organiza los datos numéricos disponibles.
- Analiza e identifica los tipos de problemas matemáticos y sus estrategias de solución.
- Identifica y elabora procesos cognitivos usados en el razonamiento matemático, la demostración, la interpretación de gráficos y en la resolución de problemas matemáticos.

- Deduce o infiere conclusiones y procedimientos, datos implícitos, postulados y teoremas, problemas propuestos.
- Elabora conjeturas, proposiciones, representaciones simbólicas, estrategias de solución de problemas.
- Evalúa estrategias metacognitivas para la resolución de problemas.
- Organiza estrategias para la resolución de problemas
- Elabora ejemplos y contraejemplos
- Diseña y organiza formatos de cuadros y tablas numéricas y estadísticas.

D) Ciencia, Tecnología y Ambiente.-

Comprende las siguientes capacidades de área:

- **Comprensión de información**
- **Indagación y experimentación**
- **Juicio crítico**



Elabora conjeturas, proposiciones, representaciones simbólicas, estrategias de solución de problemas.

Orientaciones pedagógicas.

1.- El profesor deberá elaborar actividades vinculadas a esta área que lleven al desarrollo de las capacidades de comprensión, indagación y experimentación. En determinados casos se puede integrar con el pensamiento crítico que es analítico, reflexivo y evaluativo.

Estas actividades deben promover la creatividad científica, técnica y práctica a través de la comprensión y la experimentación. Las actividades deben de estar vinculadas con el descubrimiento.

2.- Las actividades deben tomar en cuenta preferentemente para el desarrollo del pensamiento creativo las siguientes capacidades específicas:

- Analiza y sugiere uso de la tecnología.
- Formula problema, hipótesis y explicaciones.
- Argumenta relaciones causa-efecto.
- Argumenta rol de los científicos.
- Juzga problemas tecnológicos ambientales.
- Evalúa aportes de la ciencia y tecnología
Observa cambios y transformaciones tecnológicos.
- Proyecta temas de investigación tecnológica.
- Construye aparatos, instrumentos y equipos.
- Explora, abstrae infiere e investiga sobre temas de ciencia y tecnología.
- Imagina, inventa, recrea.

- Construye, diseña, elabora, genera.

E) Ciencias Sociales.- Comprende las siguientes capacidades de área:

- **Comprensión de texto**
- **Comprensión espacio-temporal**
- **Formación del juicio crítico**

Orientaciones pedagógicas.

1.- Las actividades creativas formuladas por el profesor a través de esta área deben darse a través de la comprensión de textos científico-sociales, en la comprensión espacio temporal, y en el juicio crítico mediante formas de abordaje nuevos a alternativas de solución con relación a la problemática de las Ciencias Sociales.

- Las actividades en Ciencias Sociales pueden promover el desarrollo de la creatividad Artístico-Plástica, Musical, Literaria, Científico-tecnológica y en las relaciones interpersonales.

2.- Las actividades en esta área curricular deben tomar en cuenta preferentemente para el desarrollo del pensamiento creativo las siguientes capacidades específicas:

- Organiza fuentes de información o de datos.
- Interpreta cuadros estadísticos sobre temas sociales.
- Elabora estrategias metacognitivas usadas en el juicio crítico.
- Imagina alternativas de solución.
- Argumenta puntos de vista en debates y planifica salidas concertadas.

- Formula soluciones a problemas.
- Produce, elabora, genera proyectos de temas sociales.
- Imagina, reproduce, recrea temas vinculados con las Ciencias Sociales.
- Explora, abstrae, investiga temas sociales.

F) Educación para el Trabajo.-

Comprende las siguientes capacidades de área:

- **Gestión de procesos tecnológicos**
- **Ejecución de procesos productivos**
- **Comprensión y aplicación de tecnología**

Orientaciones pedagógicas.

- 1.- El profesor debe organizar actividades creativas para la gestión e innovación de procesos productivos; así como en la producción y aplicación de nueva tecnología.
 - Las actividades deben promover fundamentalmente la creatividad tecnológica y la creatividad práctica.
 - En relación con el tipo de proyecto productivo se puede interrelacionar con otras formas de comportamiento creativo sea el artístico-plástico, plástico motor, musical, literario y en las relaciones interpersonales.
- 2.- Las actividades en esta área curricular deben tomar en cuenta preferentemente para el desarrollo del pensamiento creativo, las siguientes capacidades específicas:
 - Planifica tareas, operaciones y tiempos de ejecución de proyectos.

- Organiza espacio de trabajo, materiales y equipos.
- Organiza la promoción, exposición y venta de bienes o servicios que produce.
- Organiza la información proveniente de diferentes fuentes.
- Organiza la tramitación y constitución de una micro y pequeña empresa.
- Analiza el mercado local, regional y mundial.
- Observa, predice, inventa, reproduce, recrea.
- Explora, infiere, investiga proyectos productivos.

G) Persona, Familia y Relaciones Humanas.-

Comprende las siguientes capacidades de área:

- **Construcción de la autonomía**
- **Relaciones interpersonales**

Orientaciones pedagógicas.

- 1.- Las actividades programadas por el profesor en esta área deben enfatizar la construcción de la autonomía y las relaciones interpersonales, así como la formación de estrategias metacognitivas.
 - Estas actividades promueven fundamentalmente la creatividad en las relaciones interpersonales en el desarrollo de la autonomía y control de sí mismo y en donde la inteligencia emocional juega un rol muy importante.
 - Otros tipos de creatividad que resultan promovidos son: Plástico-motor, artístico-plástico, musical, literario, y práctico.

2.- Las actividades en esta área curricular deben tomar en cuenta preferentemente para el desarrollo del pensamiento creativo las siguientes capacidades específicas:

- Analiza habilidades interpersonales.
- Imagina estrategias y técnicas de estudio en grupo.
- Imagina proyectos cooperativos participativos.
- Analiza la trascendencia de los hechos socio-culturales.
- Analiza dilemas morales.
- Formula estrategias metacognitivas de reconocimiento y aplicación de sus capacidades y habilidades

H) Educación Física.- Comprende las siguientes capacidades de área:

- **Expresión orgánico-motriz**
- **Expresión corporal**
- **Expresión perceptivo motriz**

Orientaciones pedagógicas.

1.- Las actividades programadas por el profesor se orientan a promover la expresión orgánico-motriz, expresión corporal y perceptivo-motriz.

- Las actividades permiten desarrollar la creatividad plástico-motora cuya mejor expresión se da en las aptitudes deportivas, el baile, la danza, y la gimnasia entre los más importantes.
- Otros tipos de creatividad que se desarrollan son la musical, la práctica y la de relaciones interpersonales.

2.- Las actividades en esta área curricular deben tomar en cuenta preferentemente para el desarrollo del pensamiento creativo, las siguientes capacidades específicas:

- Explora relaciones espacio-temporales.
- Descubre actividades para el desarrollo de capacidades físicas.
- Descubre habilidades básicas deportivas.
- Organiza secuencia de movimientos de acuerdo a las estructuras.
- Imagina actividades para la expresión corporal.
- Comunica en sus movimientos vivencias y emociones.
- Inventa, reproduce, recrea mediante sus movimientos.

I) Educación por el Arte.- Comprende las siguientes capacidades de área:

- **Expresión artística**
- **Apreciación artística**

Orientaciones pedagógicas.

1.- Las actividades que elabore el profesor de aula deben promover la expresión y apreciación artística, conducen explícitamente al desarrollo de:

- La creatividad artístico-plástico expresado en el dibujo, la pintura, en la escultura, el modelado y en la creatividad musical En la creatividad escénica o teatral.
- En la creatividad plástico motora expresada en el baile y la danza.
- En la creatividad literaria.

- En la apreciación artística se funde el pensamiento creativo con el pensamiento crítico.

2.- Las actividades en esta área deben tomar en cuenta preferentemente para el desarrollo del pensamiento creativo las siguientes capacidades específicas:

- Identifica técnicas y recursos, procesos cognitivos de apreciación artística.
- Interpreta las manifestaciones artísticas.
- Interpreta producciones artísticas.
- Produce, elabora, construye producciones artísticas.
- Evalúa estrategias metacognitivas en la apreciación artística.

J) Educación Religiosa.- Comprende las siguientes capacidades de área:

- **Comprensión de fuentes doctrinales**
- **Discernimiento de fe**

Orientaciones pedagógicas

1.- Es un área menos sensible para promover la creatividad, las actividades del profesor en esta área están vinculadas a promover la comprensión de fuentes doctrinales y el discernimiento de fe y desde el punto de vista del pensamiento creativo permiten promover:

- La creatividad personal interpersonal unida a la práctica y fe religiosa.



- La creatividad artístico plástica vinculado a la sensibilidad ética.
- La creatividad musical en los cánticos y música religiosa.
- La creatividad literaria en la narrativa y versos religiosos.

2.- Las actividades en esta área curricular deben tomar en cuenta preferentemente para el desarrollo del pensamiento creativo las siguientes capacidades específicas:

- Reconoce los procesos cognitivos empleados en el discernimiento de fe.
- Descubre la presencia de Dios en su vida y en el prójimo.
- Abstrae las enseñanzas del tema.
- Valora la fuerza de fe en su vida.

3. INTERRELACIÓN ENTRE LOS INDICADORES DEL PENSAMIENTO CREATIVO CON LAS ÁREAS CURRICULARES

Las diferentes formas de pensamiento creativo en su manifestación expresan fluidez, flexibilidad, originalidad, organización y divergencia, es por ello que las actividades que se propongan para desarrollar el pensamiento creativo a través de las áreas curriculares deben comprender algunos de estos indicadores básicos.

	Comunicación	Idioma Extranjero	Matemática	Ciencias tecnológicas y ambiente	Ciencias Sociales	Educación para el trabajo	Persona familia y relaciones humanas	Educación física	Educación por el arte	Educación religiosa
Originalidad	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Intuición	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Fluidez Imaginativa	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Fluidez Asociativa	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Fluidez Analógica	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Profundidad de Pensamiento	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Fluidez Verbal	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Fluidez Figurativa	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Flexibilidad Adaptativa	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Sensibilidad a los Problemas	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Organización	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Debemos recordar que el indicador eje de toda manifestación de creatividad es la originalidad o novedad del comportamiento, por tanto en toda actividad de enseñanza-aprendizaje siempre se debe de tomar en cuenta este indicador como indicador esencial además de los otros indicadores como la fluidez en sus diversas variantes, la flexibilidad, la organización y la divergencia del pensamiento.

En otras palabras, una actividad puede enfatizar algún indicador en particular, por ejemplo, la fluidez, sin embargo no debe de olvidarse que en lo posible estas deben darse de manera integradas, priorizando a la originalidad como el indicador esencial para reconocer el pensamiento y el comportamiento creativo.



Debemos recordar que el indicador eje de toda manifestación de creatividad es la originalidad o novedad del comportamiento.

RECUERDA

CREATIVIDAD =

ORIGINALIDAD + (FLUIDEZ (imaginativa + asociativa+analogica+verbal+figurativa+adaptativa) + FLEXIBILIDAD + ORGANIZACIÓN+ DIVERGENCIA + SENSIBILIDAD)

4. INTERRELACIÓN ENTRE EL PENSAMIENTO CREATIVO CON OTRAS CAPACIDADES FUNDAMENTALES

El pensamiento creativo como manifestación más elevada del pensamiento puede actuar integradamente con otras capacidades fundamentales propuestas por el sistema educativo.

A continuación, se presenta en una tabla de doble entrada esta interrelación con las otras tres capacidades fundamentales que destaca la educación: El pensamiento crítico, la Toma de decisiones y la Solución de problemas.



Pensamiento Creativo	Pensamiento Crítico	Toma de Decisiones	Solución de Problemas
Plástico Motor	X	X	X
Artístico Plástico	X	X	X
Musical	X	X	X
Literario	X	X	X
Científico	X	X	X
Tecnológico	X	X	X
Práctico	X	X	X

En general, cualquiera de las formas o tipos de pensamiento creativo en el desarrollo de alguna actividad pueden articularse con algunas de las capacidades básicas.

Así tenemos que, con el pensamiento crítico participan todos los tipos de creatividad en la fase e interpretación, evaluación y apreciación crítica final.

Con la toma de decisiones participa en el proceso de planteamiento de alternativas hipotéticas buscando aquellas que sean originales o novedosas especialmente en las formas literarias, científica, tecnológica o práctica.

Con el proceso de solución de problemas participa en la búsqueda de soluciones originales y adecuadas al problema especialmente en las formas tecnológicas y prácticas.

PARA RECORDAR:

LAS ACTIVIDADES ORIENTADAS A PROMOVER EL PENSAMIENTO CREATIVO PUEDEN PRESENTARSE A TRAVÉS DE LAS DIFERENTES ÁREAS CURRICULARES E INTEGRADAS CON OTRAS CAPACIDADES FUNDAMENTALES.

CAPÍTULO 5

ACTIVIDADES CURRICULARES Y PENSAMIENTO CREATIVO

1. EJEMPLOS DE ACTIVIDADES CREATIVAS

A continuación, a manera de ejemplo se presenta un bloque de actividades que se pueden emplear para desarrollar el pensamiento creativo, estas se pueden organizar cuando se trate de una actividad en el nivel de educación secundaria, las actividades pueden ser individuales o grupales, éstas últimas pueden darse en forma de juegos colectivos. De otro lado, una actividad puede cruzar transversalmente diferentes áreas curriculares siempre y cuando concurren a promover capacidades específicas relacionadas con el pensamiento creativo.

1. Inducir al estudiante para que imagine y diga en el menor tiempo posible todo lo que se puede hacer con:

- Un foco de luz inservible.
- Una llanta vieja
- Una botella de plástico usada
- Un periódico viejo.
- Un zapato viejo
- Un pedazo de manguera
- Una guía telefónica en desuso

Indicadores de Creatividad que promueve:
Fluidez imaginativa y verbal, originalidad, vinculadas más con la creatividad tecnológica y práctica.

Areas Curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:
Comunicación. (Expresión oral)
Ciencias, Tecnología y Ambiente. (Indagación y experimentación)



Educación para el Trabajo. (Ejecución de procesos productivos)
Educación por el Arte. (Expresión artística)

2. Con los elementos que se indican el estudiante deberá formar figuras diversas empleando su imaginación:

- Caja con chinches
- Palitos de fósforos.
- Clips
- Bolitas o canicas.
- Corchos de botellas
- Bloques lógicos.

Indicadores de Creatividad que promueve:
Originalidad, organización, flexibilidad, divergencia. Vinculado más con la creatividad tecnológica, práctica y artístico

Áreas Curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Matemática (Razonamiento y demostración).

Ciencias, Tecnología y Ambiente. (Indagación y experimentación).

Educación para el Trabajo (Ejecución de procesos productivos).

Educación por el Arte, (Expresión artística)

3. Pedir al estudiante que elabore, o invente historias imaginativas, oralmente y luego por escrito, por ejemplo:

- El perro que no ladra
- El mono volador
- El alumno que podía hacerse invisible
- El gato que se corre de los pericotes
- El adolescente que viajó a otro planeta
- El elefante que tenía miedo al ratón
- Los extraterrestres que llegaron a la tierra.

Indicadores de Creatividad que promueve:

Fluidez, flexibilidad, originalidad, imaginación, organización, divergencia, sensibilidad. Vinculado más con la creatividad literaria.

Áreas Curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Comunicación: (Expresión oral, producción de textos).

Idioma Extranjero: (Producción de textos).

Persona Familia y Relaciones Humanas: (Relaciones interpersonales).

4. Jugar a imaginar y describir un día de playa, en el campo, o un paseo por una ciudad o pueblo cercano (depende del año escolar con el que se trabaje).

Indicadores de Creatividad que promueve:

Fluidez verbal e imaginativa, flexibilidad, originalidad, organización. Vinculado más con la creatividad literaria y de relaciones interpersonales.

Áreas Curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Comunicación: (Expresión oral, producción de textos).

Idioma Extranjero: (Producción de textos).

Ciencias Sociales: (Comprensión espacio temporal)

Persona Familia y Relaciones Humanas: (Relaciones interpersonales).

5. Presentar al estudiante láminas diversas acerca de una historia y pedirle que organice la secuencia de la historia desde su inicio a su final.

Indicadores de creatividad que promueve:

Fluidez asociativa, flexibilidad, originalidad, organización, imaginación, fantasía. Vinculado más con la creatividad literaria y de relaciones interpersonales.

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Comunicación: (Expresión oral)

Ciencias Sociales: (Comprensión espacio temporal)

Persona, Familia y Relaciones Humanas: (Relaciones interpersonales).

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Comunicación: (Expresión oral)

Ciencias Sociales: (Comprensión espacio temporal)

Persona, Familia y Relaciones Humanas: (Relaciones interpersonales).

6. Organizar el juego del tipo supongamos, que pasaría:

- Si un hombre pudiera hacerse invisible cuando quisiera
- Si entendiéramos lo que dicen las aves y animales.
- Si se cortan todos los árboles que existen
- Si el sol desapareciera.
- Si el hombre no pudiera pensar.
- Si no se hubiese creado el Internet
- Si no hubiera lluvia

Indicadores de creatividad que promueve:

Fluidez, flexibilidad, originalidad, imaginación, fantasía, divergencia, vinculado con la creatividad científica, tecnológica y práctica.

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Ciencia, Tecnología y ambiente: (Comprensión de información).

7. Organizar actividades y juegos con relación al ¿por qué?

¿Por qué?

- a. ¿Flotan los barcos?
- b. ¿Vuela un avión?

c. ¿Es preferible una pista de asfalto que una de concreto?

d. ¿La raíz del árbol crece hacia abajo y el tronco hacia arriba?

e. ¿Algunos animales salvajes están en el zoológico?

f. ¿Existe el día y la noche?

g. Cuando en China es de día en América es de noche.

h. En los polos norte y sur hay hielo.

Indicadores de creatividad que promueve:

Flexibilidad, originalidad causalidad, vinculado con la creatividad científica y tecnológica

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Ciencia, tecnología y ambiente: (Comprensión de información, juicio crítico).

8. Realizar actividades de dibujos:

- Terminar un dibujo y ponerle nombre.
- Diseñar objetos sobre la base de figuras geométricas.
- Hacer dibujos diferentes a partir de una misma forma.
- Hacer dibujos libres ante una indicación
- Realizar una historia del dibujo.
- Ordenar figuras y elaborar una historia.
- Elaborar dibujos en perspectiva.

Indicadores de creatividad que promueve:

Fluidez motora, flexibilidad, organización, originalidad e imaginación, vinculado más con la creatividad plástico motora y artístico plástico.

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Educación por el arte: (Expresión artística y apreciación artística).

Comunicación (producción de textos)

9. Realizar el juego de cómo podemos mejorar:

- Una bicicleta.
- Un televisor.
- Una guitarra.
- Una lavadora.
- Una muñeca de trapo
- Un gorro o visera

Indicadores de creatividad que promueve:

Fluidez, flexibilidad, originalidad, vinculado a la creatividad tecnológica y práctica.

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Ciencia Tecnología y Ambiente: (Indagación y experimentación)

Educación para el trabajo: (Gestión de procesos tecnológicos).

10. Crear objetos con los elementos que se presenta al estudiante:

- Con plastelina o arcilla
- Con figuras geométricas,
- Con clips o alambres,
- Con collages,
- Ensamblando, piezas.

Indicadores de creatividad que promueve:

Flexibilidad, organización y originalidad, vinculado con la creatividad artístico plástica y tecnológica.

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Ciencia, Tecnología y Ambiente: (Indagación y experimentación)

Educación por el Arte: (Expresión artística, apreciación artística)

11. Realizar actividades y juegos con palabras:

- Leer un texto y ponerle título.
- Escribir lista de palabras que empiecen con la letra F o M.
- Elaborar historias o cuentos a partir de palabras por ejemplo:
- Laboratorio – Experimento - Instrumentos Resultados.

Indicadores de creatividad que promueve:

Fluidez, flexibilidad, organización, imaginación y originalidad. Vinculado más con la creatividad literaria.

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Comunicación: (Expresión oral. Producción de textos)

12. Actividades sobre fluidez de ideas:

- Nombrar la mayor cantidad de herramientas que se pueda imaginar, por ejemplo: martillo, serrucho, cepillo ...
- Mencionar todos los elementos químicos que conoce y que se pueda imaginar, por ejemplo: cobre, plata, ...
- Nombrar todos los instrumentos que se pueden encontrar en un laboratorio, por ejemplo pipeta, lupa, ...
- Nombrar todo lo que se requiere para implementar un salón de peinados. Por ejemplo tintes, peine, tijera...
- Imaginar todo lo que se requiere para implementar una sala de investigación, por ejemplo papel, lápiz, ...
- Imaginarse una lista de libros científicos.
- Imaginarse una lista de novelas o cuentos.
- Imaginarse una lista de textos infantiles
- Imaginar todo lo que se puede encontrar en un día de campo

Indicadores de creatividad que promueve:

Fluidez, Flexibilidad, originalidad, imaginación. Vinculado más con la creatividad Tecnológica y literaria.

Áreas curriculares en las que se puede emplear y capacidad de área:

Comunicación: (expresión oral).

Ciencia tecnología y ambiente: (Comprensión de información, indagación).

13. Sintetizar conceptos generales a partir de palabras. Ejemplo:

- Bandera-himno-población-idioma-presidente.
- Sistema-ley-método-investigación-teoría.

- Escultura-música, pintura-danza.
- Dios, virgen, biblia, santo, paz.
- Padres-abuelo-hijos-primos.
- Carpeta-silla-mesa-escritorio.
- Fútbol, básquet, pelota, jugadores, arbitro.

Indicadores de creatividad que promueve:

Flexibilidad, organización, síntesis. Vinculados más con la creatividad literaria, científica y tecnológica de acuerdo con la clase de concepto o palabra.

Áreas curriculares en las que se puede emplear y capacidad de área:

Comunicación: (Expresión oral)

Idioma Extranjero: (Expresión oral).

Ciencia, Tecnología y Ambiente: (Comprensión de información, juicio crítico).

14. Procesos lógicos y analógicos:

- Ordenar secuencia lógica de figuras. (procesos inductivos y deductivos)
- Descubrir detalles mínimos (tipo absurdos) en figuras.
- Presentar silogismos. (Procesos deductivos)
- Relaciones sobre causas y consecuencias. (pensamiento causal)
- Ejercicios de analogías (gráficas y/o verbales).
- Analogías gráficas: Establecer relación o asociación entre pares de figuras, gráficos o dibujos.
- Analogías verbales: Establecer relación o asociación entre pares de palabras.

Indicadores de creatividad que promueve:

Fluidez asociativa, organización causal, juicio crítico. Vinculado más con la creatividad tecnológica y práctica.

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Ciencia, Tecnología y Ambiente: (Comprensión de información, juicio crítico).

Matemática: (razonamiento y demostración).

15. Promover comentarios críticos de obras famosas sobre:

- **Pintura.**
- **Escultura.**
- **Novela.**
- **Poesía.**
- **Música.**
- **Arte dramático**
- **Ciencia**
- **Técnica.**

Indicadores de creatividad que promueve:

Fluidez, flexibilidad, sensibilidad, juicio crítico. Vinculados con la creatividad literaria, artístico plástica, científica y tecnológica.

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Comunicación: (Comprensión lectora).

Ciencia, Tecnología y Ambiente: (Juicio crítico).

Educación por el Arte: (Apreciación artística).

16. Componer canciones, seguir ritmos. identificar melodías.

Indicadores de creatividad que promueve:

Fluidez musical, la originalidad y organización, vinculado a la creatividad musical.

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Educación por el arte: (Expresión artística, Apreciación artística)

17. Buscar y descubrir analogías

- Buscar 4 cosas o situaciones que permita encontrar la relación en qué se parece un termo. Por ejemplo: con una botella, porque guarda líquido; con el sol porque mantiene caliente las cosas, etc.
- Buscar la relación analógica entre un envase y el cuerpo humano.
- Buscar la analogía entre un vendedor y un médico.
- Buscar la analogía entre los colores con cierto sonido.
- Buscar la analogía entre formas geométricas con ciertos sonidos.

Indicadores de creatividad que promueve:

Fluidez, la originalidad, pensamiento lateral, vinculado con la creatividad tecnológica y práctica.

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Ciencia, Tecnología y Ambiente: (Comprensión de información, Juicio crítico)

18. Analizar e interpretar refranes y dichos:

A quien madruga Dios lo ayuda.

La mona aunque se vista de seda mona se queda.

En casa del herrero cuchillo de palo.

El buey lerdo toma agua sucia.

Camarón que se duerme se lo lleva la corriente.

Indicadores de creatividad que promueve:

Pensamiento lateral, pensamiento metafórico, fluidez, flexibilidad, originalidad.

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Comunicación: (Comprensión lectora, producción de texto).

Ciencias sociales: (Comprensión de texto, formación de juicio crítico).

19. Realizar juegos y ejercicios de adivinanzas y metáforas.

Indicadores de creatividad que promueve:

Flexibilidad, originalidad, imaginación, pensamiento lateral, pensamiento metafórico

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Comunicación: (Producción de textos)

Ciencia Sociales: (Formación de juicio crítico).

20. Realizar talleres imaginarios sobre construcción de objetos:

- De carpintería.
- Costura, bordados.
- Escultura.
- Pintura.
- Experimentos científicos.

Indicadores de creatividad que promueve:

Originalidad, organización, imaginación.

Áreas curriculares en los que se puede emplear y capacidad de área:

Educación para el Trabajo: (Ejecución de procesos productivos).

RECUERDA

LAS ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN DE LOS INDICADORES DEL PENSAMIENTO CREATIVO DEBEN REALIZARSE TRANSVERSALMENTE A TRAVÉS DE LAS ÁREAS CURRICULARES Y DE LAS CAPACIDADES DE ÁREA

2. EJEMPLOS DE ACTIVIDADES QUE PROMUEVEN EL PENSAMIENTO CREATIVO INTEGRADO CON LAS ÁREAS CURRICULARES Y LAS CAPACIDADES DE ÁREA EN EDUCACION SECUNDARIA

Se debe tener presente que estas actividades creativas se adaptan más a las áreas curriculares de Lenguaje y Comunicación, Ciencia, Tecnología y Ambiente, Educación para el Trabajo, Persona, Familia y Relaciones Humanas y Educación por el Arte.

El caso del área de Matemática se puede encontrar más articuladamente con Ciencia, Tecnología y Ambiente, y el caso del área de Religión se puede encontrar más articuladamente con Lenguaje y Comunicación y Persona, Familia y Relaciones Humanas.

1) COMUNICACIÓN

Expresión oral



- Actividades de fluidez verbal oral. Decir la mayor cantidad de palabras que empiecen con la letra L.
- Vocabulario. Decir la mayor cantidad de palabras asociadas a una palabra de base. Ejemplo: Estudio
- Narración oral. Actividades vinculadas a describir, enunciar, hablar, exponer, relatar, contar.

Expresión oral



- Actividades de comprensión lectora: Lectura, análisis, comentarios y apreciación crítica de lecturas de diferentes niveles de complejidad y de diferentes áreas cognoscitivas como ciencias, letras, humanidades, vida diaria, etc.
- Actividades de lectura oral y silenciosa empleando estrategias de nemotecnización.
- Formular preguntas vinculadas a la lectura.
- Leer, analizar, sintetizar, extraer la idea principal, reconocer personajes principales, evaluar lo leído.
- Imaginar o desarrollar otros aspectos derivados de la lectura realizada.
- Desarrollo de mapas conceptuales para lograr el significado de una lectura compleja.



Producción de textos

- Actividades de creación literaria, redacción y producción de textos.
- Actividades libres de creación de narraciones, poesía y ensayos.
- Elaborar, producir, desarrollar, escribir, cuentos, relatos, etc.
- Desarrollar trabajos monográficos sobre ciencias sociales, ciencia tecnología y Ambiente, religión.
- Redactar proyectos de investigación.

Ejemplos de Actividades

1. PRODUCCIÓN DE PALABRAS A PARTIR DE LETRAS

Objetivo: Promover la fluidez de ideas y la originalidad en la producción de palabras en el estudiante.

Aprendizaje esperado

Imaginar y elaborar la mayor cantidad de palabras a partir de una letra mostrando su fluidez y originalidad.



Imaginar y elaborar la mayor cantidad de palabras a partir de una letra mostrando su fluidez y originalidad.

- El profesor dictará una letra, por ejemplo, escribir palabras que empiecen con la letra M:
- Los estudiantes deberán escribir en un papel en un tiempo de 5 minutos la mayor cantidad de palabras que empiecen con la letra M, por Ej.: marisco, moneda, manta, mueble, maniobra, etc.
- A más cantidad de palabras, mayor el puntaje del estudiante.
- Se tomará en cuenta las palabras utilizadas, destacándose las palabras nuevas o menos presentadas.
- Otra variante de esta actividad es que se les puede pedir a los estudiantes escribir la mayor cantidad de palabras que termine con la letra L, por ejemplo: col, girasol, ferrocarril, abril, caudal, albañil, etc.

2. HORA DEL CUENTO

Objetivo: Fomentar la fluidez verbal, flexibilidad, originalidad y organización, vinculado con la creatividad literaria e imaginación del estudiante así como la creatividad en las relaciones interpersonales.

Aprendizaje esperado

- Diseña y elabora un cuento mostrando imaginación, fluidez, flexibilidad, originalidad y organización para el trabajo narrativo.
- Materiales: un cuaderno u hoja de papel y una radio grabadora (de ser posible).
- Aspectos que promueve: fluidez verbal, flexibilidad en el manejo del vocabulario, originalidad temática, organización en la narración, imaginación y fantasía.



Diseña y elabora un cuento mostrando imaginación, fluidez, flexibilidad, originalidad y organización para el trabajo narrativo.

- El profesor pedirá a los estudiantes que en sus casas redacten un cuento corto (de 2 a 3 páginas)
- Cada estudiante en sus respectivas casas deberá crear el cuento y deberá escribirlo manualmente o en computadora, si se tiene, pudiendo agregarle dibujos o figuras alusivas, (esto dependerá del grado de estudios y de la creatividad del estudiante).
- Luego en posteriores clases el profesor llamará a un estudiante y le pedirá que presente (lea) su cuento escrito.
- Finalizado el cuento, el profesor pedirá al resto del grupo elaborar un resumen, destacando los personajes principales y secundarios, así mismo el tema principal.
- Todos los estudiantes deberán presentar su cuento en cada clase en un tiempo de aproximadamente 10 a 15 minutos, a este tiempo se le llamará LA...

...HORA DEL CUENTO

Al término de la presentación de los cuentos se escogerán los 5 mejores por su originalidad temática, para que en grupo puedan ser representados con dramatizaciones, teatro, o presentación de fondos musicales o sonidos, etc.

3. EXPOSICIÓN MURAL:LITERATURA NACIONAL

Objetivo.- Promover la creatividad literaria incidiendo en la organización, flexibilidad y originalidad en la narrativa y redacción de trabajos monográficos y la actitud favorable a la literatura.

Aprendizaje esperado

Diseñar y elaborar una composición respecto de un personaje de la literatura.

- El profesor deberá pedir a los estudiantes que escojan libremente un autor, escritor peruano que destaque en novela, poesía, narrativa, ensayo u otro.
- Cada estudiante deberá hacer una monografía destacando los siguientes puntos:
 - a) Título: MI AUTOR PREFERIDO
 - b) Biografía.
 - c) Publicaciones y obras.
 - d) Retrato(puede ser dibujado, recorte o fotografía)
 - e) Resumen de su mejor obra o poema preferido por el alumno.
 - f) Respuesta a las preguntas: ¿por qué es mi obra preferida?, ¿por qué es mi autor preferido?
- Cada alumno deberá preparar un mural colocando su trabajo terminado en cartón o cartulina, poniendo toda su creatividad para decorarlo y presentarlo.
- Estos trabajos deberán ser colocados en un lugar específico del centro educativo, para que así puedan los demás

compañeros observarlos (pasillos, patio central, etc.)

4. LA CARTA

Objetivo.- Promover la fluidez, flexibilidad organización y originalidad de la capacidad en la redacción y creatividad literaria.

Aprendizaje esperado

- Diseña y elabora una carta mostrando su capacidad de redacción y creación literaria mediante la fluidez, flexibilidad, originalidad, organización e imaginación.
- El profesor de manera muy natural comentará a sus alumnos:
 - “ Hoy por la mañana llegó una carta para mi amigo X , yo la recibí, pues mi amigo usó mi dirección como referencia. Recuerdo que él me contó que esperaba con ansias esa carta, la verdad no sé cuál era el contenido.
 - Pero estoy en un gran problema, viniendo para el colegio la carta que la había puesto dentro de un libro, se me cayó y sin darme cuenta un perro la mordió y la destrozó.
 - Aquí la tengo (El profesor debe presentarle a los estudiantes el sobre que debe estar arrugado, sucio, roto y en donde se pueda ver el nombre del remitente inventado, A parte de mostrar pedazos de papeles rotos, y muy desgastados (carta original) en donde solo se puede leer el inicio, y el fin del contenido de la carta.
- ¡Ayúdenme por favor!
- Aquí el profesor les dirá que la solución más rápida para él en este momento es crear una nueva carta tomando como base el inicio y el fin de esta, ya que a la hora de salida el amigo vendrá a recogerla.

- De esta manera el profesor entregará una hoja A4 u oficio en donde ya ha traspasado el inicio de la carta. Seguidamente, entregará el papel a cada uno de los estudiantes dándole a cada uno un tiempo de 4 minutos para que escriban lo que ellos creen conveniente.
- Recordar que la continuación de cada estudiante debe estar muy acorde con lo que el alumno anterior escribió, llegando al final de la carta.
- Una vez terminada la carta con la ayuda de los estudiante, el profesor la leerá en voz alta.
- Finalmente, agradecerá a los estudiantes y la pondrá en un nuevo sobre con el nombre del remitente y la cerrará.



Aquí el profesor les dirá que la solución más rápida para él en este momento es crear una nueva carta tomando como base el inicio y el fin de esta, ya que a la hora de salida el amigo vendrá a recogerla.

INICIO DE CARTA:

Lima,
Señor

Ciudad

Muy estimado X:

Sé que esperabas esta carta, disculpa la demora pero antes me era imposible enviártela.....

FIN DE LA CARTA:

Sin más que decir y esperando noticias tuyas, me despido.

Un abrazo:

Nombre del remitente

5. CREACIÓN DE PALABRAS A PARTIR DE VOCALES

Objetivo.- Promover la fluidez, flexibilidad y originalidad en la formación de palabras.

Aprendizaje esperado

Elabora palabras a partir de vocales presentadas manifestando su fluidez flexibilidad y originalidad.

Escribe palabras que contengan las siguientes vocales en el mismo orden

• EEO	-----	-----	-----
• OAI	-----	-----	-----
• EAI	-----	-----	-----
• OEA	-----	-----	-----
• OAU	-----	-----	-----
• EOI	-----	-----	-----
• OUA	-----	-----	-----
• AIO	-----	-----	-----
• OEU	-----	-----	-----
• AIA	-----	-----	-----

6. ¿CÓMO DESCRIBIRÍA?

Objetivo.- Estimular la flexibilidad y originalidad de pensamiento. Orientado a promover la creatividad literaria vinculándola al área de Educación Física y Educación por el Arte.

Aprendizaje esperado

Diseña, imagina y elabora una composición manifestando calidad narrativa, flexibilidad y originalidad e imaginación.

El profesor pide a los participantes alumnos que digan cómo describirían en forma oral y como movimientos corporales los rasgos físicos, de conducta y estados afectivos de los siguientes personajes:

- Un extraterrestre que viene de Marte
- Un poeta de la antigüedad
- Un androide del siglo XXV
- Un adolescente de las cavernas
- Un centauro
- Una sirena

Después de la descripción realizada deben elaborar una composición en torno al personaje escogido.

7. HISTORIA CON SENTIDO

Objetivo.- Estimular la originalidad de pensamiento y desarrollar las habilidades para establecer asociaciones

Aprendizaje esperado

Imagina, diseña y elabora un cuento a partir de pares de palabras estimulando la originalidad y fluidez del pensamiento creativo.

Se da papel y lápiz a los estudiantes y se les pide emplear su pensamiento al máximo para crear historias con algunas palabras escritas en el pizarrón, ordenadas en las columnas A y B.

Deben establecer conexiones entre las hileras de palabras que permitan crear dichas historias. El juego lo gana quien confeccione más historias en el menor tiempo. Al final se establece un diálogo sobre el juego efectuado.

A continuación, se presenta un ejemplo de cómo aparecerían las hileras y las respectivas conexiones que se realizarían para originar una historia:

A	B
Perro	Bote
Mochila	Niño
Escuela	Dinosaurio
Espejo	Estación
Tierra	Patio
Montaña	Trova
Invierno	Puerta
Cascada	Vidrio
Biblioteca	Mochila
Cigüeña	Aceite
Romano	Madera
Sol	Meta
Silla	Bolso
Casa	Guayaba
Ventana	Hadas
Hotel	Camión

Ejemplo: La ventana de madera está abierta y llegaron las hadas en una cascada de luces. Una de ellas cargaba una mochila con aceite de coco para protegerse del sol que existe en plena estación de verano.

2) IDIOMA EXTRANJERO

Comprensión de textos

- Comprensión de palabras. La mayor cantidad de palabras en otro idioma (inglés) asociado con la palabra base.
- Actividades de comprensión lectora, análisis y apreciación crítica de lecturas sencillas en idioma extranjero (por ejemplo : inglés)
- Actividades de lectura oral y silenciosa empleando estrategias de nemotecnización.

Producción de textos

- Actividades de creación literaria en otro idioma (Versos, poesía, narrativa) redacción y producción de textos (la extensión dependerá del grado escolar del alumno secundario).

Ejemplos de Actividades

1. FLUIDEZ VERBAL (EN INGLÉS)

Objetivo.- Estimular la fluidez verbal oral en idioma inglés

Aprendizaje esperado

- Elabora oralmente la mayor cantidad de palabras en inglés estimulando la fluidez de ideas por asociación verbal.
- El profesor presenta una palabra en el idioma inglés y pide a los alumnos que de manera secuencial en el orden en que estén sentados, de derecha a izquierda o de adelante para atrás, digan la primera palabra en inglés que se les ocurra para ello deberán ir a escribirla en la pizarra.

- Al final se tiene una serie de palabras que el profesor irá explicando en cuanto a su significado.

2. CREAR CONVERSACIÓN EN INGLÉS

Objetivo.- Estimular la fluidez, imaginación y originalidad en la creación de una conversación

Aprendizaje esperado

- Imagina, diseña y produce una conversación en inglés, estimulando la imaginación, la fluidez y la originalidad.
- El profesor presenta a los alumnos un grupo de palabras en idioma inglés y les pide que a partir del grupo de palabras en el idioma que se está enseñando (inglés) cada uno pueda “inventar” o crear una conversación o una composición escribiéndola en su cuaderno.

3. CREAR UN CUENTO BREVE EN INGLÉS

Objetivo.- Estimular la originalidad y la imaginación en la creación de un cuento.

Aprendizaje esperado

- Diseñar y producir un cuento breve en inglés, estimulando su imaginación y creatividad literaria.
- Con el vocabulario en inglés aprendido previamente a través de las primeras clases, pedirles a los alumnos que inventen o narren un breve cuento en inglés .

3) MATEMÁTICA

Razonamiento y demostración

- Actividades prácticas que promueven el razonamiento inductivo: Inducir, formar generalizaciones y principios a partir de experiencias matemáticas concretas. Por ejemplo ¿Cómo descubrimos la noción y luego el concepto de número? ¿Qué relación hay entre las propiedades básicas de los números con las operaciones intelectuales denominadas lógico matemáticas?
- Actividades de elaboración de inferencias y razonamientos deductivo: deducir, derivar. Por ejemplo aplicar principios matemáticos a problemas numéricos concretos
- Actividades de cálculo numérico. Mostrarle al estudiante que las propiedades de la adición, sustracción, multiplicación y división nos permiten lograr las operaciones de cálculo de manera más rápida y efectiva.
- Actividades que promuevan el razonamiento numérico o matemático: calcular, cuantificar. Se debe enseñar al alumno que por diferentes alternativas de solución puede llegarse al mismo resultado, ya sea empleando el razonamiento numérico, algebraico o geométricos espacial si se da el caso.
- Actividades de búsqueda de relaciones causa-efecto. Debe propiciarse el pensamiento matemático causal. Por ejemplo: ¿Porqué hay diferencia horaria entre Europa y América?, ¿Porqué vuela un avión? ¿Por qué el número es infinito?

¿Por qué en las computadoras se emplea el sistema de base 2?

- Actividades de demostración o puesta a prueba de hipótesis: comprobar, demostrar.
- Actividades de formulación de juicios lógicos y descubrimiento de principios científicos.



Comunicación matemática

- Actividades de simbolización y elaboración de razonamiento abstracto. Ejercicios de creación de símbolos. Los alumnos deben inventar símbolos que expresen relaciones cuantitativas entre las cosas.

Resolución de problemas

- Actividades de análisis y comprensión de problemas lógicos racionales.
- Actividades de formulación de estrategias cognitivas y metacognitivas para la solución de problemas.

Ejemplos de Actividades

1. PIENSA Y SALTA

Objetivo.- Fomentar la flexibilidad del pensamiento cuantitativo o numérico.

Aprendizaje esperado

- Reconoce y analiza las operaciones numéricas, promoviendo la actividad motora y espacial por desplazamiento.
- A los estudiantes se les invita a jugar a las matemáticas pensando y saltando. Para esto se coloca en el centro del salón un tapete o lona con las siguientes características:

5	-	:
1	6	4
9	2	0
=	+	8
3	7	x

- Después, el profesor comienza a mencionar resultados de operaciones matemáticas y para resolverlas los jugadores tendrán que ir saltando número

por número y signo por signo según sea el caso.

- Gana el juego quien efectúe más operaciones de manera correcta. Al final se le pide a los estudiantes que creen otros resultados de operaciones numéricas y se establece un diálogo sobre el juego realizado.

2. RAZONANDO DEDUCTIVAMENTE

Objetivo.- Estimular el análisis y solución de problemas empleando el razonamiento lógico deductivo a partir de la comprensión verbal.

Aprendizaje esperado

- Analiza y evalúa las proposiciones lógicas que le permita manifestar su razonamiento deductivo.
- Se entrega a cada estudiante una hoja con las proposiciones que siguen y se le indica que debe marcar con una V las conclusiones que considera lógica y marcar con una F las que no considera lógicas.

1. Pocas casas de este barrio tienen balcones, pero todas tienen ascensor. Por tanto
 - 2.1. Algunas tienen balcones o ascensor..... V F
 - 2.2. Algunas tienen balcones y ascensor. V F

2. El metro es mas barato que el autobús. No tengo dinero suficiente para ir en autobús; por lo tanto
 - 2.1. Tengo dinero suficiente para ir en metro. V F
 - 2.2. Puedo tener o no dinero suficiente para ir en metro. V F

3. Luis es tan buen estudiante como Pedro. Pedro es mejor estudiante que la mayoría. Por lo tanto:
 - 3.1. Luis es mejor estudiante que la mayoría. V F

4. La mesa tiene patas. Este mueble no tiene patas. Por lo tanto:
 - 4.1. Este mueble no es una mesa. V F
 - 4.2. No se puede saber que mueble es. V F

5. Mi amigo es el segundo de su familia: La mayor es una mujer y el pequeño es un varón. Por lo tanto:
 - 5.1. Mi amigo tiene sólo dos hermanos. V F
 - 5.2. No sé cuántos hermanos tiene mi amigos. V F

6. La iglesia es alta y la casa es baja. Si el supermercado es mediano, el banco es alto. Por lo tanto:
 - 6.1. El banco es más alto que la iglesia. V F
 - 6.2. La casa es tan alta como el supermercado. V F
 - 6.3. La casa es más baja que el banco. V F

Al final, se les pide a los alumnos si pueden inventar otros problemas parecidos con los objetos o cosas del ambiente.

3. RAZONANDO INDUCTIVAMENTE

Objetivo.- Estimular el análisis, la flexibilidad, organización orientado a promover el razonamiento numérico inductivo

Aprendizaje esperado

Analiza y evalúa los códigos y secuencias numéricas que le permita poner en práctica su razonamiento inductivo

Se le entrega a cada estudiante una hoja con las series numéricas y se le pide que averigüe qué número continúa en cada una de las series

1. 25, 24, 22, 19, 15,

2. 1, 4, 10, 19,

3. 6, 8, 10, 11, 14, 14,

4. 6, 9, 18, 21, 42, 45, 90,

5. $8\frac{1}{3}$, 7, $5\frac{2}{3}$, $4\frac{1}{3}$,

6. 2, 5, 8, 11, 14,, 20

Al final, se les pide a los estudiantes si pueden inventar otras series numérica y darle la solución.

4. RAZONANDO NUMÉRICAMENTE

Objetivo.- Estimular el razonamiento numérico y el proceso de solución a problemas numéricos.

Aprendizaje esperado

Analiza y evalúa críticamente los problemas numéricos buscando su solución adecuada desde el punto de vista lógico matemático.

Se forman grupos de trabajo y a cada uno se les entrega una tarjeta con un problema

de razonamiento a resolver.

Gana quien argumenta mejor su respuesta. comprensión verbal.

A continuación, algunos de los problemas numéricos que pueden ser seleccionados considerando el grado de estudios.

- 1) Las $\frac{3}{4}$ partes de mi dinero son 66 soles. ¿Cuánto dinero tengo?
- 2) A un escolar le dictan 20 palabras de ortografía dudosa, pero solo ha escrito correctamente el 75 por ciento de ellas. ¿Cuántas palabras ha escrito?
- 3) ¿Cuántas hojas de papel de 7 cm. por 10 cm. se podrá obtener en un pliego grande de papel que mide 21 cm. por 30 cm.?
- 4) La suma de tres números consecutivos es igual a 111. ¿Cuál es el mayor?
- 5) La edad de Pedro excede a la de su hermano Luis en 10 años. Si la suma de dichas edades es de 50 años. Hallar la edad de Luis.
- 6) Las dimensiones de un rectángulo están en la razón de 3 a 5 y su perímetro es 80 m. Calcular cuánto mide de largo.
- 7) Un equipo de fútbol ha jugado 25 partidos y ganó 7 partidos más que los perdidos ¿Cuántos partidos ha ganado?
- 8) Una muestra aleatoria está formada por dos componentes: 8 partes de A y 17 partes de B ¿Cuántos kilos de A hay en una tonelada de muestra?
- 9) Un barril contiene 150 litros de vino a 18 soles el litro, ¿Cuántos litros de agua debe agregársele para que el barril contenga vino a 15 soles el litro?
- 10) Un tren cubre la mitad de su recorrido a una velocidad de 30 kilómetros por hora y la otra mitad a razón de 60 kilómetros por hora. Si el recorrido es de 20 kilómetros ¿Cuánto tiempo tarda en recorrerlos?

Al final, se realiza un diálogo sobre las respuestas dadas y se invita al estudiante a que creen sencillos problemas matemáticos.

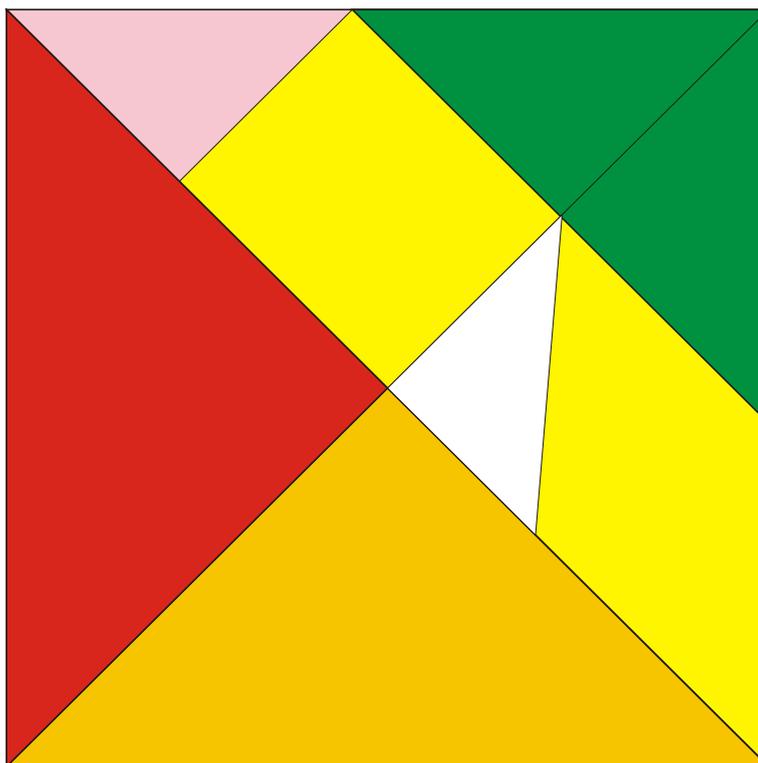
5. ROMPECABEZA

Objetivo.- Estimular la organización espacial vinculado con el conocimiento geométrico.

Aprendizaje esperado

Analiza y sintetiza empleando piezas geométricas para organizar figuras geométricas recurriendo a la organización espacial y el conocimiento geométrico.

Se recorta las partes del rompecabezas y se entrega una pieza a cada estudiante. De manera grupal van armando el rompecabezas de acuerdo al modelo presentado.



Al final, se les pide a los estudiantes si pueden armar otras figuras geométricas con las mismas piezas del rompecabezas. Posteriormente se les pide que creen figuras diversas con las diversas piezas.

6. PRUEBA DE LAS JARRAS DE AGUA

Objetivo.- Promover el análisis y la deducción orientado al razonamiento lógico matemático.

Aprendizaje esperado

Soluciona racional y comprensivamente la tarea de las jarras de agua, mostrando fluidez y flexibilidad en el pensamiento

Se le da la siguiente indicación al estudiante:

Imagina que tienes tres jarras A, B y C. Todas tienen formas diferentes y en ninguna de ellas se indican las medidas. Teniendo en cuenta que la jarra A contiene 3 litros de agua, la B 2 litros y medio y que la jarra C tiene 1 litro, ¿Cómo podrías medir 1 litro y medio utilizando las tres jarras? Respuesta: Llena la jarra de 3 litros, la A. Luego vierte en la jarra B toda el agua que pueda contener. Puesto que B contiene 2 litros y medio, a A te quedará medio litro. Ahora llena la jarra C y vierte el contenido que sabe que es de 1 litro, en la jarra A para tener 1 litro y medio. Para medir la cantidad de agua que se determina has tenido que seguir la secuencia: A en B, C en A. Ahora averigüe la secuencia de movimientos que resolverán los problemas de abajo que van del 2 al 8. En cada caso, sólo sabe la capacidad de las jarras y la cantidad de agua que debe medir. No es necesario que las secuencias sean siempre las mismas.

	Capacidad de las jarras (en litros)			Cantidad deseada de agua
	A	B	C	
1 (ejemplo)	11	9	4	6
2	15	90	4	67
3	14	163	5	99
4	18	43	0	5
5	9	42	6	21
6	20	59	4	31
7	14	36	8	6
8	23	49	3	20

Al final se les pide a los estudiantes si cada uno puede crear ejercicios parecidos sobre la base de la capacidad de cada jarra.

4) CIENCIA, TECNOLOGÍA Y AMBIENTE

Comprensión de información

- Actividades de reconocimiento y explicación de principios científicos inducidos a partir de experiencias concretas
- Actividades de clasificación de información científica y descubrimiento de principios generales. Se pueden emplear mapas conceptuales u otro procedimiento de clasificación
- Actividades de reconocimiento y explicación de aplicaciones concretas a partir de principios científicos o tecnológicos.

Indagación y experimentación

- Actividades de indagación y experimentación de principios científicos
- Actividades de ensayo y experimentación y descubrimiento de situaciones y principios novedosos.

Juicio crítico

- Actividades de enjuiciamiento crítico sobre experimentos científicos, hallazgos y descubrimientos.



Actividades de indagación y experimentación de principios científicos.

Ejemplos de Actividades

1. ¿QUÉ ES?

Objetivo: Promover la curiosidad intelectual, la observación, el análisis, la originalidad, la imaginación, fantasía y el pensamiento divergente.

Aprendizaje esperado

Imagina, descubre e infiere los nombres de las cosas a partir de definiciones de sus características.

- El profesor armará una caja forrada por otra parte, elaborará tarjetas, en una de las caras de las tarjetas colocará una definición y en la cara posterior colocará el nombre del objeto. Puede poner definiciones de cosas, animales, etc. Aquí el profesor deberá inspirarse en el diccionario de preferencia vinculado al área curricular.
- Estas tarjetas se colocarán dentro de la caja. Debe haber gran cantidad de tarjetas y definiciones
- Luego pedirá un estudiante voluntario para que salga al frente y escoja una de las tarjetas, este leerá la definición cuidando que no se vea la cara posterior con el resultado y les hará la pregunta a sus demás compañeros ¿Qué es?
- El grupo deberá adivinar de qué se trata, aquí todos colaborarán y participarán

Ejemplo:

Animal parecido a la rana, pero de muy desagradable aspecto; tiene un pliegue detrás de las orejas, por cuyos poros fluye un humor blanquecino y fétido (SAPO).

Cubierta interior de las flores completas, adornada, por lo común, de bellos colores (COROLA).

Mamífero roedor, muy fecundo y ágil, que viven en las casas, donde causa daño por lo que roe y destruye (RATÓN).

Luego pedirá un estudiante voluntario para que salga al frente y escoja una de las tarjetas, este leerá la definición cuidando que no se vea la cara posterior con el resultado y les hará la pregunta a sus demás compañeros ¿Qué es?



4. OBJETO Y SIGNIFICADO

Objetivo.- Estimular la observación, el análisis, la explicación, la originalidad y la causalidad.

Aprendizaje esperado

Reconocer mediante la observación, la descripción, la explicación, la organización y la originalidad las características y particularidades de los objetos

- El profesor deberá llevar a cada clase un objeto, como por ejemplo: una pluma, un pedazo de tronco o madera, una piedra, etc.
- El profesor irá pasando por cada estudiante el objeto. Una vez pasado y observado por cada alumno, el profesor escogerá al azar a los alumnos que contestarán las siguientes preguntas:
 - a) ¿Qué es? ¿Cómo se llama?
 - b) ¿Cuál es su origen? ¿Cuál es su procedencia?
 - c) ¿Qué se puede fabricar con dicho objeto, considerar las cosas más raras que les parezcan?.
- Se debe tomar en cuenta la originalidad de las respuestas, especialmente la respuesta “c” ya que algunos jóvenes mencionarán objetos creados por su propia imaginación.

Ejemplo:

UNA PLUMA

- a) Es una pluma.
- b) Proviene de las aves, también pueden ser elaboradas de materiales sintéticos.
- c) Plumeros, almohadas, se usaban para la escritura antiguamente, binchas de indios, vestidos de muñecas selváticas

(inusual, solo creado en la mente del alumno), etc.

UN PEDAZO DE TRONCO O MADERA

- a) Es un pedazo de tronco o madera.
- b) Su origen es vegetal, extraído de un árbol
- c) Papel, mesas, sillas, carbón, leña, muñecos, títeres (pinocho era de madera), zapatos suecos, etc.

3. CREAR A PARTIR DE RECICLADO

Objetivo.- Estimular la originalidad e imaginación. Vinculándolo con el área de Educación para el Trabajo.

Aprendizaje esperado

Diseña y crea objetos a partir de material de deshecho o de reciclado.

- El profesor pedirá a cada estudiante que lleve 5 objetos X, cuidando que los objetos no se repitan, o cuidando que no hayan muchos objetos iguales.
- Luego, el profesor colocará en una mesa ubicada enfrente de los alumnos y pedirá que se formen grupos (dependiendo de la cantidad de alumnos en el aula).
- Posteriormente, habiéndose formado el grupo, el profesor entregará a cada grupo objetos tomados al azar.
- La cantidad de objetos entregados a cada grupo dependerá de los grupos formados entre los estudiantes. Puede ser entre 6 a 8 objetos por grupo.
- Luego el profesor les pedirá a cada grupo que con los objetos realicen UNA CREACIÓN.
- Se tomará en cuenta la originalidad y creatividad de cada grupo.

Entre los objetos que los alumnos pueden llevar:

- **Caja de cartón:** leche, galletas, pasta dental, gelatina, etc.
- **Botellas plásticas:** gaseosas, aceite, champú, etc.
- **Caja de fósforo.**
Vasos, platos, cucharas descartables
- **Botones.**
- **Rollos vacíos de papel higiénico**
- **Bolsas plásticas.**
- **Parte de un juguete roto o viejo.**
- **Un zapato**
- **Un espejo de mano**
- **Un peine.**
- **Una maceta vacía**
- **Latas de leche, conservas, etc. vacías.**
- **Retazos de tela, lana, etc.**
- **Embudos plásticos**
- **Sorbetes**
- **Pedazos de madera de diferentes tamaños**
- **Ganchos para ropa, etc.**

4. E.T. ¿EXISTE?

Objetivo.- Promover la imaginación, fantasía, originalidad, producción y explicación.

Aprendizaje esperado

Crea o inventa un relato acerca de la vida en otro planeta empleando la imaginación y fantasía.

- El profesor pedirá a cada uno de los estudiantes que elabore un trabajo:

deberá crear una historia acerca de la vida en otro planeta.

- Para esto cada estudiante deberá tener en cuenta los siguientes puntos:
 - Nombre del planeta con vida
 - Qué formas de seres con vida existen
 - Descripción de los seres con vida.
 - Detalles: Transporte, alimentación, vestimenta, clima, etc.
- El estudiante debe emplear su creatividad e imaginación, pues en este ejercicio se permite todo aquello que él crea conveniente.
- Finalmente el profesor deberá hacer la siguiente pregunta a cada alumno:
 - ¿Por qué crees tú que existe vida en ese planeta?



El profesor pedirá a cada uno de los estudiantes que elabore un trabajo: deberá crear una historia acerca de la vida en otro planeta.

5. PREGUNTAS Y RESPUESTAS.

Objetivo.- Promover la comprensión, explicación, causalidad, análisis y síntesis,

Aprendizaje esperado

Comprende y explica ciertos acontecimientos de la ciencia o tecnología y las transfiere a otras situaciones.

Plantear preguntas a cada participante respecto de diversas situaciones.

Por ejemplo: ¿Qué es la lluvia?. Luego se le vuelve a preguntar: ¿Por qué llueve? ¿Cómo se origina la lluvia?. Después que ha respondido se le pregunta: ¿Qué sucede con el agua de lluvia? ¿A donde va la lluvia? ¿Qué consecuencias ocurrirían si lloviera demasiado?.

Estimular a cada estudiante a que formulen preguntas parecidas por ejemplo. Del día y la noche, del tiempo, de las horas, etc.

6. ADIVINANZAS

Objetivo.- Promueve la Imaginación, analogía, comparación, flexibilidad.

Aprendizaje esperado

Reconoce e infiere por asociación imaginativa y analógica hechos y acontecimientos vinculados con la ciencia y la tecnología.

Teniendo a la mano una lista previa de adivinanzas que se pueden sugerir en el área de Lenguaje y Comunicación, se les presenta a los estudiantes participantes cada una de ellas y se les induce a que logren la adivinanza correcta.

(Las adivinanzas tienen que estar de acuerdo con el nivel de desarrollo del

participante y los temas vinculados con el área de Ciencia y Tecnología).

7. PREGUNTAS INSÓLITAS

Objetivo. Desarrollar la fluidez de ideas, estimular la originalidad de pensamiento

Aprendizaje esperado

Crea y formula preguntas insólitas y respuestas explicatorias proyectivas que promuevan la imaginación y la originalidad del pensamiento.

El profesor solicita un voluntario y le dice que se sitúe al centro y responda las preguntas insólitas que le harán los demás participantes.

Cada jugador tiene derecho a formular sólo una pregunta insólita.

Gana quién haya dado respuestas que denoten mucha imaginación. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

Para estimular la imaginación del grupo cuando se elaboran las preguntas insólitas, el profesor pudiera moderarlas comenzando el juego mencionando algunas que se le ocurran tales como:

¿Con qué especie del futuro compartiremos 50% de nuestro DNA?

¿Podremos crear insectos robots?

¿Podrán existir rayos X para las piedras que se encuentran en el fondo de las playas de Lima?

¿En el futuro habrá computadoras para las hormigas trabajadoras.

8. REDEFINAMOS

Objetivo.- Estimular la originalidad del pensamiento, desarrollar la fluidez de ideas a partir de nuevas definiciones.

Aprendizaje esperado

Organiza y elabora nuevas definiciones para objetos que tienen otros usos o funciones, promoviendo la imaginación y originalidad.

El profesor comenta al grupo de alumnos que el juego consiste en redefinir la función o

el uso de determinados objetos. Para efectuarlo de manera más eficiente pide que se formen equipos no mayores de seis personas y a cada uno se le da un listado de objetos de los cuales se les pide que escojan y redefinan alguno de ellos, a fin de que cumplan una nueva función.

A continuación se presentan algunas tarjetas sugeridas:

Tarjeta 1

¿Cuál de estos seis objetos servirá para vestirnos en ausencia de ropas?

- Bolsa
- Lámpara
- Emparedado
- Paraguas
- Teléfono
- Collar

Precisar y definir ¿Por qué?

Tarjeta 2

¿Cuál de estos objetos servirá mejor para beber?

- Coliflor
- Raqueta
- Colador
- Zapato
- Bote de basura
- Teléfono celular

Precisar y definir ¿Por qué?

Tarjeta 3

¿Cuál de estos objetos servirá mejor para pescar?

- Tomate
- Periódico
- Bufanda
- Lápiz
- Computadora
- Reja

Precisar y definir ¿Por qué?

Tarjeta 4

¿Cuál de estos objetos servirá mejor para peinarse?

- Hebilla
- Cuchara
- Agenda
- Calendario
- Cepillo de dientes

Precisar y definir ¿Por qué?

Tarjeta 5

¿Cuál de estos objetos servirá mejor para bañarse?

- Escoba
- Zapato
- Bicicleta
- Esponja de mar
- Calcetines
- Naranja

Precisar y definir ¿Por qué?

Tarjeta 6

¿Cuál de estos objetos servirá mejor para comunicarse en un planeta desconocido donde nadie domina nuestro idioma?

- Reloj despertador
- Bicicleta
- Mochila
- Tenis
- Sillas
- Botellas de refresco

Una vez cumplida esta tarea cada equipo expone al resto de sus compañeros lo realizado. Al final se establece un diálogo sobre el juego realizado.

9. AYÚDANOS A DESCUBRIR QUÉ ES LO QUE SE ENCUENTRA DETRÁS:

Objetivo.- Promover el análisis, la observación, fluidez asociativa, fluidez

imaginativa, flexibilidad, la organización, la originalidad y la causalidad. El estudiante deberá inferir en cada caso qué objeto puede estar de cada mueble

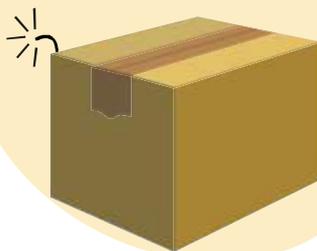
Aprendizaje esperado

Infiere o descubre los objetos ocultos o cubiertos promoviendo la observación, el análisis, la imaginación y la originalidad del pensamiento.

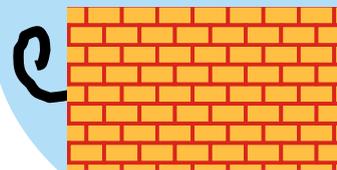
Detrás del mueble:



Detrás de la Caja:



Detrás de la Pared:



5) CIENCIAS SOCIALES

Manejo de información

- Actividades de incremento de vocabulario y fluidez conceptual en el campo científico social.

Comprensión espacio-temporal

- Actividades de ubicación histórica, temporal y espacial; y descubrimiento de las multirelaciones entre fenómenos y variables sociales.

Juicio Crítico

- Actividades de enjuiciamiento crítico sobre la problemática científico-social.

Ejemplos de Actividades

1. ¿TE CONOZCO?

Objetivo.- Promover la imaginación, organización, flexibilidad, ligado a la creatividad literaria y artístico plástica

Aprendizaje esperado

Diseña una composición biográfica sobre un personaje de la historia, apelando a su imaginación, organización y capacidad de redacción y edición gráfica.

- El profesor deberá elaborar tarjetas de tamaño A4 con fotografías, láminas, dibujos de revistas, periódicos, etc. de personajes de la historia universal, Historia del Perú, Política, etc. La cantidad de tarjetas dependerá de la cantidad de veces que el profesor quiera repetir el ejercicio.

- El profesor deberá presentar una tarjeta del personaje a todo el grupo.
- Luego los estudiantes formarán parejas.
- Finalmente, el profesor les pedirá a los estudiantes que en una hoja escriban en un tiempo de 15 a 20 minutos todo lo que conozcan de este personaje.

Ejemplo:

Marco Polo,
Adolf Hitler,
Cristóbal Colón,
Juan Pablo II, etc

- Si algunos alumnos no escribieron nada o casi nada acerca del personaje, el profesor dejará como tarea para que elaboren una breve biografía acerca del personaje.
- Este ejercicio también se puede realizar con asignaturas del área de Lenguaje y Comunicación.



2. ADIVINANDO EL PAIS

Objetivo.- Estimular la organización, originalidad, producción, ligado a la creatividad práctica

Aprendizaje esperado

Ejecutar, redactar, editar y comunicar un trabajo de investigación en torno a los recursos naturales de un país identificando sus semejanzas y diferencias con otros.

- Se formarán grupos dependiendo de la cantidad de estudiantes dentro del aula.
- El profesor deberá llamar anticipadamente cada semana a uno de los grupos. Luego deberá coordinar con ellos de modo silencioso los materiales que deberán elaborar.
- Estos materiales que deberán elaborar serán cartulinas de tamaño A4, color blanco, en donde graficarán, o pegarán. A estas cartulinas se les denominará FICHAS.
- Los estudiantes deberán de trabajar de manera secreta para que el resto de compañeros puedan adivinar en su momento.
- Las figuras dibujadas serán objetos que representen a un país. El país será escogido por el profesor.
- Para esto, los estudiantes del grupo escogido deberán investigar acerca del país seleccionado para que de esta manera puedan presentar los gráficos adecuados a sus compañeros.
- Los gráficos deben ser claros y grandes, de tal manera que los compañeros puedan observarlos.
- Así mismo, no es necesario que cada estudiante muestre una sola ficha, pues el grupo deberá elaborar la mayor cantidad de fichas posibles para que el resto de compañeros puedan adivinar, teniendo en cuenta que lo que se muestra son recursos naturales, costumbres típicas del país escogido.
- Se debe aclarar que hay países que contienen algunos recursos, alimentos, vestimenta, costumbres similares; es por eso que podrá haber algunas confusiones, pero el grupo escogido debe tener en cuenta que con todas las fichas llegarán a la respuesta correcta.
- Una vez elaboradas las Fichas el grupo deberá presentarse en la fecha acordada por el profesor.
- El grupo se colocará frente a los demás compañeros en fila, cada uno con 1 ó más fichas. Las fichas deberán estar sin voltear.
- Una vez que estén todos atentos, el primer alumno de la fila volteará una ficha y hablará un poco de lo que está en ella, Ejm: La alpaca (gráfico): Es un mamífero rumiante que ha sido domesticado en este país desde hace mucho tiempo y se cría en la cautividad para aprovechar su lana.
- Luego los estudiantes deberán adivinar de que país se trata, si no hay respuesta correcta, seguidamente se presentará el segundo estudiante del grupo y hace lo mismo que su compañero anterior, y así sucesivamente hasta que el resto de compañeros puedan adivinar de qué país se trata.

Cuando hayan dicho la respuesta correcta, el grupo deberá exponer de manera muy rápida, resaltando lo más importante del país presentado

Ejms:

Ficha 1: alpaca
Ficha 2: quena
Ficha 3: nevados
Ficha 4: quechua y aymará
Ficha 5: harina de pescado
Ficha 6: guano

Respuesta: **PERÚ**

Ficha 1: quena
Ficha 2: alpaca
Ficha 3: quechua y aymará
Ficha 4: nevados
Ficha 5: gallito de las rocas
Ficha 6: minería

Respuesta : **BOLIVIA**

Ficha 1 : salmón
Ficha 2: bambú, pino
Ficha 3: pavos reales
Ficha 4: continente Asia
Ficha 5: buda
Ficha 6: bicicleta
Ficha 7: oso panda

Respuesta : **CHINA**

Ficha 1: gorrión
Ficha 2: pino
Ficha 3: oso rojo
Ficha 4: buda
Ficha 5: continente Asia
Ficha 6: kimono

Respuesta : **JAPÓN**

En estos ejemplos se podrían confundir los estudiantes, pues estos países (PERÚ Y BOLIVIA- CHINA Y JAPÓN) tienen o muestran fichas con productos y objetos similares, pero aquel que conozca las riquezas de cada país no tendrá duda en dar la respuesta correcta.



Para esto, los estudiantes del grupo escogido deberán investigar acerca del país seleccionado para que de esta manera puedan presentar los gráficos adecuados a sus compañeros.

3. EL PATRIOTA

Objetivo.- Estimular la imaginación, originalidad, organización, ligado a la creatividad práctica y artístico plástica.

Aprendizaje esperado

Elabora y propone ideas nuevas para celebrar acontecimientos cívico patrióticos, promoviendo la imaginación y la originalidad del pensamiento.

Este ejercicio se puede realizar en fechas cívicas. Por ejemplo 28 de Julio:

- El profesor hará la siguiente presentación:
- ¡Se acerca una fecha muy importante para nosotros como peruanos: las Fiestas Patrias!,
- Aquí el profesor hará la siguiente pregunta:
- ¿De qué manera, en las calles y en nuestros hogares hacemos conocer al resto del mundo que estamos festejando la independencia de nuestro País?
- Muchos contestaran: colocando nuestras banderas en lo alto de nuestras casas, decorando las calles con cadenetas bicolores, haciendo desfiles, etc.
- Entonces el profesor señalará que este año todo será diferente pues el gobierno ha señalado que ya todo lo mencionado no será la manera más adecuada de demostrar nuestro patriotismo.
- Aquí el profesor pedirá a los estudiantes que comiencen a pensar de qué otra

manera podemos expresar nuestro amor por la Patria: cómo decorar nuestra aula, cómo comportarnos, etc.

- Todos los estudiantes deberán presentar sus nuevas ideas como aporte al planteamiento del profesor.

4. ELABORACIÓN DE PANCARTA

Objetivo.- Estimular la imaginación, la originalidad, la intuición, las relaciones interpersonales, ligado a la creatividad práctica y artístico plástica.

Aprendizaje esperado

Elabora y diseña pancartas o carteles alusivos a nuestra realidad social promoviendo la imaginación y la originalidad.

Formar grupos de estudiantes de acuerdo al número total y pedirles a cada grupo que elaboren una pancarta o cartel en el cual se sugieran temas como:

- Dejar de fumar.
- No consumir drogas.
- No al maltrato infantil.
- No al maltrato a la mujer.
- Salvemos nuestro planeta
- Protejamos a los animales
- No a las guerras
- No a la delincuencia.
- Manejar sin consumir alcohol.
- No a la contaminación ambiental

Una vez elaborados los carteles, estos deberán participar en un concurso y se premiará al mejor.

6) EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

Gestión de procesos

- Actividades de creación o producción de proyectos productivos.

Ejecución de Procesos Productivos

- Actividades de desarrollo de proyectos productivos novedosos

Comprensión y aplicación de tecnología

- Actividades de creación y aplicación de tecnología a proyectos productivos.

Ejemplos de Actividades

1. ADIVINA EL OFICIO

Objetivo.- Promover la creatividad práctica, tecnológica y artístico-plástica, estimula los indicadores de reconocimiento, fluidez y flexibilidad y originalidad.

Aprendizaje esperado

- Expresa en forma mímica y formula inferencias que permitan adivinar un oficio.
- El profesor divide el grupo de participantes en dos sectores: los que imitarán los distintos oficios y los que adivinarán.
- El director del grupo deberá reunirse previamente con los que imitarán los oficios para asignarles el oficio que han de desempeñar mostrando expresividad mímica ante los demás jugadores.

2. CÓMO MEJORAR EL PRODUCTO

Objetivos.- Promover la fluidez de ideas, flexibilidad, originalidad, imaginación, ligado a la creatividad tecnológica y práctica.

Aprendizaje esperado

- Formula propuestas originales de cómo mejorar un producto, promoviendo la fluidez y versatilidad al responder.
- Se presenta a los participantes una lámina de un objeto (por ejemplo: una bicicleta o una cocina a gas).
- Se les da la indicación verbal para que cada uno vaya diciendo de qué forma puede mejorarse la bicicleta o la cocina para poder realizar una nueva producción y venderla. Se les induce para que den las respuestas más originales o raras que le sugieran.

3. MICRO EMPRESA ESCOLAR

Objetivo.- Promover la imaginación, flexibilidad, originalidad orientado a la creatividad práctica empresarial.

Aprendizaje esperado

- Elabora artículos y productos novedosos que sirvan de base para la creación de una microempresa escolar.
- Los estudiantes deberán juntarse en grupos de 5 ó 6, dependiendo de la cantidad de estudiantes.
- Deberán en el transcurso del año, elaborar artículos hechos por ellos mismos. Finalizando el año escolar se debe programar una exposición venta de todos los objetos realizados por los alumnos.

4. AVISO PUBLICITARIO

Objetivo.- Promover la imaginación, flexibilidad y originalidad orientado a la creatividad publicitaria.

Aprendizaje esperado

Diseña y formula un mensaje comercial publicitario de un producto no esperado promoviendo la originalidad del pensamiento.

Cada estudiante deberá crear un comercial de uno de los objetos que se presentan a continuación teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- Eslogan del producto
- Uso del producto
- Dibujo del producto

- UN PEINE CON CERDAS DE CLAVOS
- UN CUADERNO CON RADIO
- INCORPORADA
- UNA CUCHARA PELA PAPAS
- ZAPATOS CON CHUPONES
- CARTUCHERA GUARDA GALLETAS
- VASO CON DOS COMPARTIMENTOS

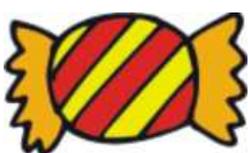
5. CREA UN NOMBRE Y SLOGAN A LOS SIGUIENTES PRODUCTOS

Objetivo.- Estimular la fluidez, imaginación, originalidad, flexibilidad, orientado a la creatividad práctica publicitaria.

Aprendizaje esperado

Crea un nombre y eslogan publicitario de productos que se le presentan propiciando la imaginación, flexibilidad y originalidad del pensamiento.

El estudiante deberá imaginarse e inventar un eslogan novedoso para cada producto que se le presenta



7) PERSONA, FAMILIA Y RELACIONES HUMANAS

Construcción de la autonomía

- Actividades que permitan desarrollar la autonomía e independencia del estudiante.

Relaciones interpersonales

- Actividades que permitan promover las relaciones interpersonales adecuadas en el alumno y la inteligencia emocional.

Ejemplos de Actividades

1. MI BARRIO, MI CIUDAD, MI PAIS

Objetivo.- Estimular la organización, fluidez, flexibilidad y originalidad orientado a la creatividad literaria y práctica, vinculándolo con las relaciones interpersonales.

Aprendizaje esperado

Formula y expone sus planteamientos respecto de una composición alusiva al barrio, distrito, pueblo y ciudad en el que el estudiante vive, promoviendo la organización y originalidad del pensamiento.

- El profesor pedirá a los estudiantes que realicen un trabajo en el cual relatarán y describirán aspectos importantes de su barrio, lugar de procedencia: puede ser una provincia, una ciudad o un país.
- También deberán escribir acerca de los aspectos negativos.
- Se tomarán en cuenta aspectos como: limpieza del lugar, costumbres, alimentación, festividades, clima, etc
- El profesor pedirá a los estudiantes que

realicen un trabajo en el cual relatarán y describirán aspectos importantes de su barrio, lugar de procedencia: puede ser una provincia, una ciudad o un país.

- También deberán escribir acerca de los aspectos negativos.
- Se tomarán en cuenta aspectos como: limpieza del lugar, costumbres, alimentación, festividades, clima, etc.

2. ÚLTIMAS NOTICIAS

Objetivo.- Estimular la imaginación, originalidad, flexibilidad, vinculado a la creatividad literaria y práctica.

Aprendizaje esperado

Diseña, formula y redacta las noticias importantes del día, recurriendo a la creatividad literaria y práctica.

- Se formarán grupos de 5 ó 6 alumnos, dependiendo de la cantidad de estudiantes en el aula.
- A cada integrante se le dará una sección específica: economía, nacional, internacional, deportes, cultural, política, etc.
- Cada semana se presentará un grupo al azar, es decir que todos deberán estar preparados.
- El profesor les pedirá que salgan al frente y que cada uno por sección lea o hable acerca de las noticias ya leídas el fin de semana.
- Las noticias deberán ser las más resaltantes.
- Adicionalmente cada grupo puede preparar un collage de imágenes alusivas a la noticia.

3. ARMANDO LA FIESTA

Objetivo.- Estimular la organización, imaginación, originalidad orientando el desarrollo de la creatividad en las relaciones interpersonales.

Aprendizaje esperado

Representa mediante la actuación, los roles de un grupo social, propiciando la integración y las relaciones interpersonales.

- El profesor deberá formar 5 grupos (pueden haber más estudiantes en un grupo que en otro).
- Cada grupo deberá tener un representante..
- Una vez formados se les asignará a cada grupo un rol social, es decir una forma de comportamiento.
- Los grupos sociales y su característica son:

a) Grupo cerrado:

- Son individualistas, Exclusivistas, No dejan participar a los demás.
- Son Egoístas y Autosuficientes

b) Grupo Cianuro

- Todo lo critican.
- Pesimistas.
- Nada les parece bueno.
- Envidiosos,
- No colaboran
- Todo les parece sin importancia.
- Lo difícil lo toman a juego

c) Grupo el manchón:

- Unidos sin ningún interés por que cada uno busca lo suyo.
- Se sienten marginados.
- No se ayudan entre sí
- No les importa nada
- Aislados
- Indiferentes.
- No se entusiasman.
- No dan soluciones a nada
- Todo es complicado y difícil para ellos

d) Grupo armónico:

- Colaboradores.
- Con amistad sincera.
- Aceptan las iniciativas de otros.
- Ayudan a los demás.
- Buscan el bien del grupo en general.

e) Grupo revoltoso:

- Son rebeldes.
- Creen tener la razón de todo.
- No participan sino es una idea suya.
- Les gusta discutir, pelear.
- Todos líderes negativos
- Caprichosos

Una vez formados los 5 grupos y sabiendo cuales son las características de cada grupo y cómo deberán comportarse, el profesor mencionará lo siguiente:

“Quiero que organicemos la mejor fiesta pro fondos:...”, para esto necesito la colaboración de todos ustedes; quiero ideas, debe ser una fiesta a lo grande: buena música, rica comida, en el mejor lugar, etc.

- La idea es que deben realizar todo aquello que a los estudiantes se les ocurra con el propósito de que sea la MEJOR FIESTA DEL COLEGIO.
- Para esto, el profesor entregará un papel a cada grupo, y en él deberán colocar todas sus ideas y propuestas.
- Una vez terminado el tiempo (15 minutos), el profesor pedirá al representante del grupo armónico que lea sus ideas. Aquí, podremos observar las diferencias que se presentarán entre grupos sociales pues el profesor dará pie a que el resto de representantes de los demás grupos participen y se forme el conflicto.
- El comportamiento de los grupos debe ser tomado muy en serio por los estudiantes, es decir se convertirán por un momento en los mejores actores de la Institución Educativa.
- Esto significa que podrán reír, dormir, jugar, conversar de otro tema, etc. (cianuro, revoltosos, manchón); mientras uno de los representantes del otro grupo esté hablando.
- El profesor detendrá la discusión en el momento más difícil o cuando a él le

parezca conveniente.

- Finalmente, hablará de las diferencias que existen entre las personas, cómo nos ubicamos y hacemos amistades, por características similares, lo difícil que es relacionarse con otras personas, etc.

4. EL BAUL DE LOS RECUERDOS

Objetivo.- Estimular la fluidez de ideas, flexibilidad, originalidad, imaginación, vinculado a la creatividad en las relaciones interpersonales.

Aprendizaje esperado

Presenta en forma oral y escrita relatos relacionados con un familiar donde se expresa afectiva y creativamente sus emociones

- Esta actividad estará basada en la historia de uno de los integrantes de nuestra familia.
- El profesor le pedirá a cada alumno que presenten una historia basada en la vida real.
- Cada estudiante deberá escoger un familiar mayor de preferencia padres, abuelos, tíos, primos, tutor, etc.; y les pedirá que cuenten acerca de sus vidas, cómo fue su infancia, adolescencia, sus tristezas, logros, metas y sueños, etc.
- Es importante que el estudiante informe a su familiar que es un trabajo escolar y que necesita de su colaboración.
- Luego, las mejores historias serán expuestas a los demás compañeros.

5. MADRE E HIJO/PADRE E HIJA

Objetivo.- Estimular la fluidez de ideas, flexibilidad, originalidad e imaginación vinculado con la creatividad en las relaciones interpersonales y plástico corporal.

Aprendizaje esperado

Representa creativamente un juego de roles propiciando la fluidez, flexibilidad en las relaciones interpersonales

- Esta actividad se realizará escogiendo del aula a dos estudiantes: un hombre y una mujer.
- Se les dará instrucciones para que la alumna represente la madre y el alumno al hijo.
- El profesor les pedirá que hagan una dramatiza en donde:
 - “La madre, que está cansada de que su hijo salga todos los fines de semana y llegue la mañana del día siguiente, oliendo a licor y cigarrillos, que tenga quejas de sus profesores de que no estudia, a punto de reprobar el año, y que los vecinos le digan que anda con malas amistades; enfrente a su hijo y que sea el momento de dirigirlo correctamente para que no se pierda del todo y que pueda ser un hombre de bien”
- Aquí, cada alumno deberá tomarse muy en serio su papel, y deberá actuar de acuerdo a las características mencionadas en cada uno de los personajes.
- La situación debe tomarse muy difícil para la madre, pues el hijo como un joven rebelde no tendrá reparos en herir a su madre y echarle en cara toda (su falta de amor, de comunicación, de tiempo, etc.)
- El profesor deberá detener la dramatización.
- Seguidamente les pedirá a los alumnos que volteen los papeles: El hijo será ahora el padre y la madre será ahora la hija.
- Luego, el profesor les preguntará como se sintieron con estos dos personajes.
- Finalmente, el profesor hablará de la importancia de la familia, los valores, el amor, el tiempo, etc.; haciendo que el resto del grupo pueda reflexionar y tomar conciencia.

MADRE:

- Separada.
- 45-50 años
- Trabaja todo el día.
- Conservadora.
- No expresa sentimientos.
- Poco comunicativa

HIJO:

- Adolescente de 16 años.
- Rebelde
- Poco comunicativo
- Bebe bebidas alcohólicas con amigos
- Fuma cigarrillos
- Le gusta las fiestas

6. MIOTROYO

Objetivo.- Estimular la imaginación, flexibilidad y originalidad relacionado con la creatividad en las relaciones interpersonales y la creatividad artístico plástica.

Aprendizaje esperado

Representa proyectivamente las características de su personalidad propiciando el autoconocimiento de sí mismo y las adecuadas relaciones interpersonales.

- Se entregará a cada alumno una máscara fabricada en cartulina.
- Cada alumno deberá pintarla, decorarla, etc. como más crean conveniente.
- La idea es que representen en cada máscara un poco del interior de cada uno, como se sienten, como se ven ante los demás, expresiones, sentimientos, etc.

7. EL REGALO MÁS VALIOSO

Objetivo.- Estimular la fluidez ideacional, la imaginación, intuición, causalidad, vinculado con la creatividad en las relaciones interpersonales.

Aprendizaje esperado

Consolida el autoconocimiento de sí mismo a través de la motivación, el interés, la curiosidad y la imaginación.

- En esta actividad, el profesor deberá elaborar una caja (tamaño mediano) que debe estar completamente forrada con papel regalo.
- Se debe tomar en cuenta que en la parte superior debe estar con las tapas hacia fuera debidamente sobrepuestas, dando la idea que esta completamente cerrada y forrada.
- Dentro de esta deberá colocar un espejo (mediano) el cual deberá estar colocado la parte del espejo hacia arriba.
- El profesor deberá colocarla en una mesa enfrente de los alumnos.
- Luego, comentará que en esta caja hay un regalo muy importante y muy valioso, entonces pedirá al grupo de estudiantes que comiencen a pensar e imaginar que objeto, cosa, artículo puede estar dentro de ella.

- Todos los estudiantes deberán participar.
- Finalmente, pedirá a uno de los estudiantes que se acerque a la caja y que abra las tapas, aquí el profesor deberá ayudarlo a abrir, con cuidado para que sus demás compañeros no puedan ver qué hay dentro
- El estudiante efectivamente solo mirará su rostro.
- Aquí, el profesor le preguntará: ¿Es muy valioso el regalo no?

- Podrá hacer este ejercicio con la cantidad de estudiantes que desee.

8. ME GUSTARIA SER...

Objetivo.- Estimular la imaginación, la explicación, la causalidad, la originalidad, ligado a la creatividad práctica.

Aprendizaje esperado

Representa roles promoviendo la fluidez asociativa, la imaginación y la originalidad.

- El profesor pedirá que cada estudiante llene el siguiente papel:

Describir el nombre y por qué?

ME GUSTARIA SER UN ANIMALpor qué?.....

ME GUSTARIA SER UNA FLOR.....por qué?.....

ME GUSTARIA SER UN COLOR.....por que?.....

ME GUSTARIA SER UNA FRUTA.....por qué?.....

ME GUSTARIA SER UNA CANCIÓN.....por qué?.....

9. EL AMIGO SECRETO

Objetivo.- Estimular la empatía, intuición, organización elaboración, orientado a la creatividad interpersonal.

Aprendizaje esperado

Autoconocimiento de sí mismo y de los demás promoviendo el interés y la imaginación en las relaciones interpersonales.

- Cada estudiante deberá escribir en una hoja acerca de sí mismo, sus gustos, hobbies, comida preferida, música que le gusta, etc. No deberá colocar su nombre.
- Luego el profesor recogerá todos los papeles y los mezclará.
- Seguidamente, repartirá una hoja a cada alumno.
- Cada estudiante deberá leer en voz alta lo escrito en el papel, y luego tendrá que adivinar cuál de sus compañeros es.

Si no adivina, puede participar otro compañero.

10. SENTIMIENTOS

Objetivo.- Estimular la imaginación, fluidez asociativa, originalidad, ligado a la creatividad interpersonal.

Aprendizaje esperado

Autoconocimiento de sus afectos y emociones, promoviendo su imaginación y participación en las relaciones interpersonales.

El profesor deberá llevar una serie de objetos:

- Un oso de peluche
- Un periódico
- Un libro
- Una muñeca
- Una flor
- Un carrito de juguete
- Un cigarro
- Una llave
- Una pelota
- Una vela, etc.

Luego, les mostrará un objeto y se lo entregará a uno de ellos.
Al estudiante que lo reciba, le pedirá que mencione qué es lo que siente al tocar dicho objeto.
Debemos tener en cuenta que no nos referimos al tacto, sino más bien qué sentimos interiormente.

Si el estudiante se queda callado, el profesor podrá a ayudarlo. Ejm:

OSO DE PELUCHE: el profesor dirá ternura..... y el estudiante o estudiantes podrán continuar con: calor, amor, sueño, paz, abrigo, compañía, etc.

UN LIBRO: Inteligencia, esfuerzo, éxito, logros, etc.

UNA FLOR: belleza, pasión, amor, ...muerte

UN CIGARRO: calor, intoxicación, ahogo, etc.

UNA PELOTA: diversión, competencia, golpe, dolor, etc.

UN PERIODICO: novedad, actualidad, desgracias, etc.

UNA LLAVE: seguridad, UNA MUÑECA: recuerdos, inocencia, ternura, etc.

UNA VELA: luz, calor, oscuridad, miedo, tranquilidad, esperanza, fe, etc.

Por cada objeto que presente, le pedirá a un estudiante que toque el objeto y que le diga lo primero que se le viene a la mente

11. CREAR HISTORIAS A PARTIR DE FIGURAS

Objetivo.- Promover la fluidez, flexibilidad, organización y originalidad, orientado a la creatividad literaria y de relaciones interpersonales.

Aprendizaje esperado

Inventa historias a partir de figuras que se le presentan propiciando la imaginación, la originalidad y la expresividad literaria en las relaciones interpersonales.

Escoge 2 dibujos y crea una historia de cada una de ellas:





8) EDUCACIÓN FÍSICA

Expresión corporal

- Actividades con ejercicios de plasticidad y armonía de movimientos en el espacio con el cuerpo sin desplazamiento y con desplazamiento.
- Actividades plástica motora creando formas raras o nuevas en el espacio, con el movimiento del cuerpo sin desplazamiento y con desplazamiento.

Expresión perceptivo motriz

- Desarrollo del esquema perceptivo motriz, combinando vista con el movimiento, oído con el movimiento, tacto con el movimiento.
- Desarrollo de destrezas o habilidades físicas en algún deporte en particular de acuerdo con el interés y gusto del alumno.
- Ejercicios de ballet, baile y danza buscando la armonía y la belleza estética.
- Desarrollo del esquema perceptivo motriz, combinando vista con el movimiento, oído con el movimiento, tacto con el movimiento.
- Desarrollo de destrezas o habilidades físicas en algún deporte en particular de acuerdo con el interés y gusto del alumno.
- Ejercicios de ballet, baile y danza buscando la armonía y la belleza estética.

1. MIMO

Objetivo.- Estimula la imaginación, flexibilidad motora, organización, originalidad, orientado a la creatividad plástico corporal.

Aprendizaje esperado

Representa mediante gestos y mímica situaciones y hechos de la vida diaria, propiciando la imaginación y originalidad en sus movimientos y desplazamientos.

- Si es posible, se debe contar con los materiales necesarios (maquillaje para el rostro: blanco, rojo y negro) para que se vea real, pero no es indispensable.
- Cada estudiante, una vez maquillado deberá representar empleando su cuerpo una situación de la vida diaria (antes de dormir, al levantarse, hora de aseo, la hora de la cena, hora del juego, en una fiesta, etc.)
- El resto de compañeros tendrán que observar, para luego adivinar qué escena y situación está representando el estudiante.

2. AL RITMO DEL MIX

Objetivo.- Estimular la imaginación, fluidez, flexibilidad musical, originalidad, organización, orientado a promover la creatividad plástico corporal.

Aprendizaje esperado

- Ejecuta movimientos armónicos y originales a través del baile.
- Los estudiantes deberán agruparse en equipos y prepararán un BAILE MIX grabado en una cinta de casete, en donde mezclarán diversos bailes: salsa, marinera, rock, festejo, huayno, tecno, etc. En el cual producirán una coreografía.



Cada estudiante deberá representar empleando su cuerpo una situación de la vida diaria

9) EDUCACIÓN POR EL ARTE

Expresión artística

- Actividades de modelado libre y escultura libre, en barro, arcilla o plastelina.

Actividades de dibujo y pintura sobre

- temas libres considerando interés y gusto del niño.

Actividades musicales de discriminación

- auditiva, ritmo, armonía, melodía. Producción musical con instrumentos de percusión, viento o cuerda.

Apreciación artística

Apreciación y opinión crítica de obras de

- escultura y modelado propios y de personajes famosos.

Apreciación y opinión crítica de obras de

- pintura y dibujos propios y de personajes famosos.

Apreciación y opinión crítica de obras musicales propias de personajes

- famosos.

Ejemplos de Actividades

1. FORMACION DE TITERES

Objetivo.- Estimular la imaginación, originalidad, orientado a la creatividad artístico plástico y corporal y la expresión artística.

Aprendizaje esperado

Elabora un títere y procede a escenificar una obra promoviendo su psicomotricidad escénica, y originalidad en la actuación.

2. EL DIBUJO IMPROVISADO

Objetivo.- Estimular la imaginación, representación, organización y originalidad, orientado a la creatividad artística plástica y la expresión y apreciación artística.

Aprendizaje esperado

Dibuja creativamente en forma grupal promoviendo la flexibilidad, la organización la originalidad y la participación.

Se divide la pizarra en dos partes, cada estudiante hace diferentes trazos imaginarios, luego, se cambian de lugar y el estudiante que más rápido haga un dibujo sobre el trazo inicial es el ganador. Hay un grupo alentador.

3. DRAMATIZAR UN REFRÁN

Objetivo.- Desarrollar la fluidez de ideas, la flexibilidad, la originalidad, orientado a la creatividad artístico corporal y literaria, promueve la expresión artística.

Aprendizaje esperado

Realiza movimientos escénicos con flexibilidad y originalidad en su actuación promoviendo la imaginación y la fluidez de ideas y movimientos.

- El profesor pide a los jugadores que conformen equipos de 6 a 8 personas.
- A continuación da a cada equipo un refrán para representarlo, trasladando su significado a una situación de la vida real.
- El refrán representado debe ser adivinado por los demás equipos.
- Al final se establece un diálogo sobre el juego efectuado.
- A continuación aparece un conjunto de refranes que pueden ser utilizados en este juego:

- A palabras necias, oídos sordos.
- A buen entendedor, pocas palabras
- A mal tiempo, buena cara
- Aunque la mona se vista de seda, mona se queda
- Cuando más estorba la gallina, más tierra se echa encima
- La palabra es de plata, pero el silencio es de oro
- Lo que puedas hacer hoy, no lo dejes para mañana
- No juzgues y no serás juzgado
- Ojos que no ven, corazón que no siente
- Quién espera, desespera
- Quién mucho abarca poco aprieta
- Quién va a Barranco, pierde su banco
- Vaca de dos amos, ni da leche, ni come grano
- Zapatero a tus zapatos

El profesor debe aprovechar este juego con el objetivo de desarrollar habilidades para comprender mensajes y transferir sus significados a situaciones concretas. Además, para estimular los valores morales y éticos de los jugadores sobre determinadas situaciones de la vida cotidiana. También para ayudar a descubrir la riqueza cultural que se encuentra en los refranes de los pueblos.



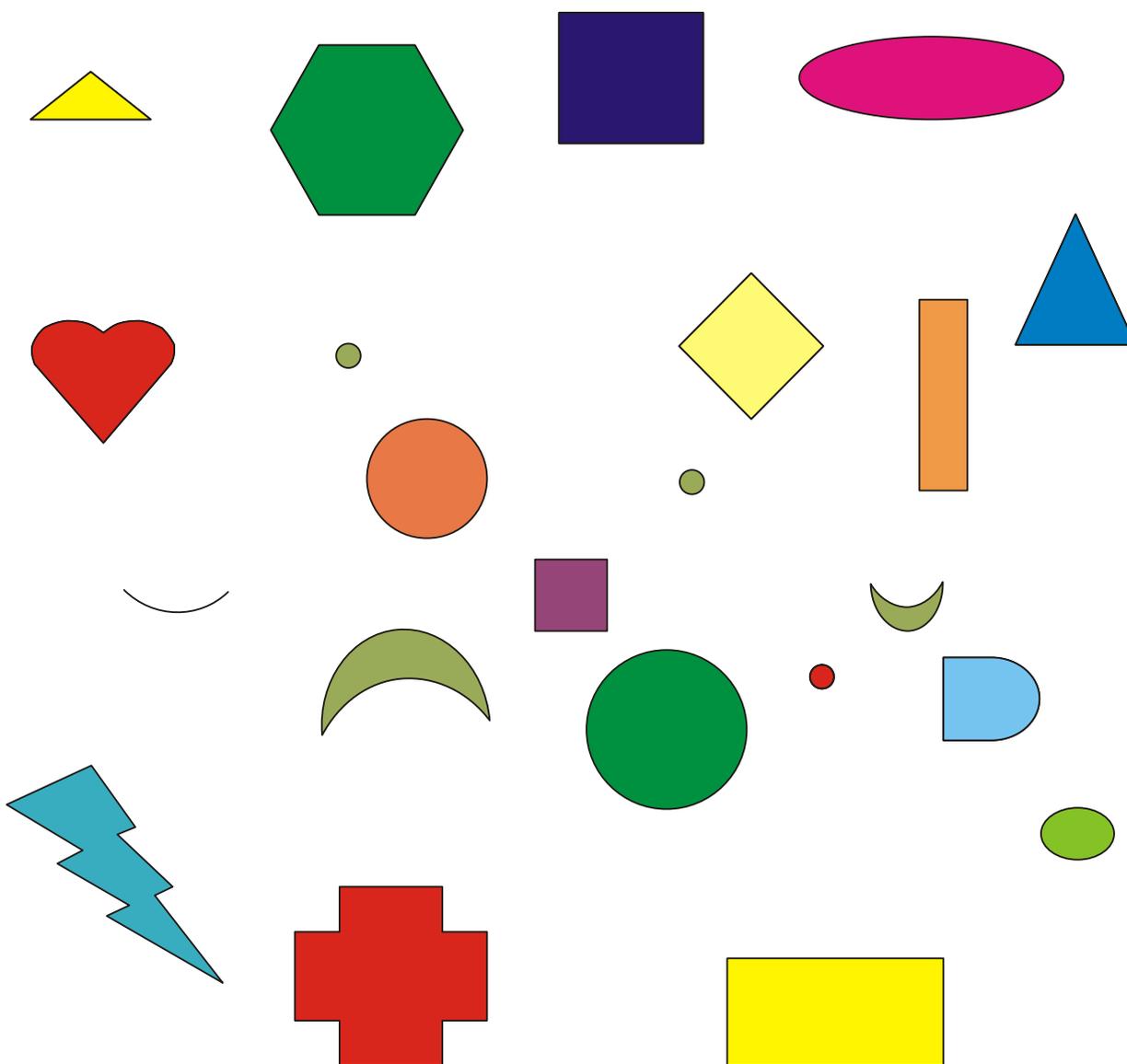
El refrán representado debe ser adivinado por los demás equipos.

4. CREAR UNO O MÁS DISEÑOS CON LOS SIGUIENTES FIGURAS (se pueden omitir algunas figuras)

Objetivo.- Estimular la imaginación, originalidad, fluidez asociativa, organización, orientado a la creatividad artística plástica y práctica. Promueve la expresión artística.

Aprendizaje esperado

Produce dibujos o representaciones a partir de figuras que se le presentan, promoviendo la imaginación y la originalidad.

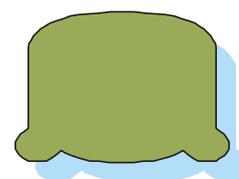
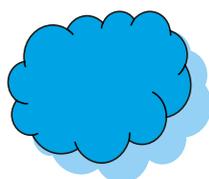
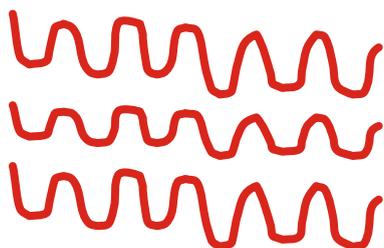


5. CREA UNA NUEVA FIGURA A PARTIR DE LA QUE SE TE PRESENTA

Objetivo.- Estimular la imaginación, flexibilidad, originalidad, organización, orientado a la creatividad artístico plástica y práctica. Promueve la expresión artística.

Aprendizaje esperado

Genera una nueva figura a partir de una figura inicial, promoviendo la imaginación y originalidad

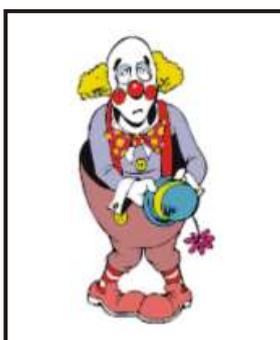


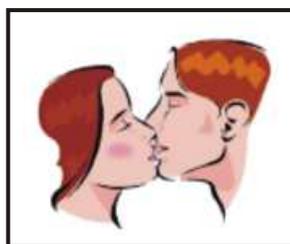
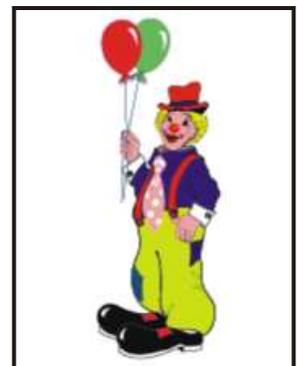
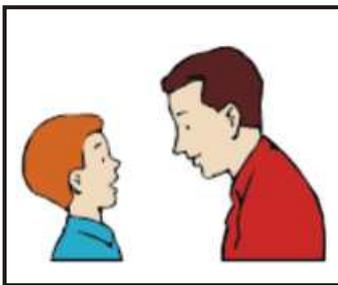
6. CON LAS FIGURAS QUE SE PRESENTAN CREA UNA O MÁS HISTORIAS. PUEDES UTILIZAR ENTRE 4 Ó MÁS FIGURAS

Objetivo.- Estimular la imaginación, flexibilidad, originalidad, organización, orientado a la creatividad literaria y práctica. Promueve la expresión artística y la expresión oral y producción de textos.

Aprendizaje esperado

Produce historias a partir de figuras que se le presentan propiciando la imaginación y originalidad en los relatos.





10) EDUCACIÓN RELIGIOSA

Comprensión de fuentes doctrinales.
Discernimiento de fe.

Ejemplos de Actividades

1. VALORES RELIGIOSOS

Objetivo.- Promover la imaginación, originalidad, el análisis la interpretación y el juicio crítico. Orientado a la creatividad en las relaciones interpersonales y a la comprensión de los valores a través de símbolos gráficos.

Aprendizaje esperado

Formula símbolos que representan valores religiosos, promoviendo la imaginación y la originalidad.

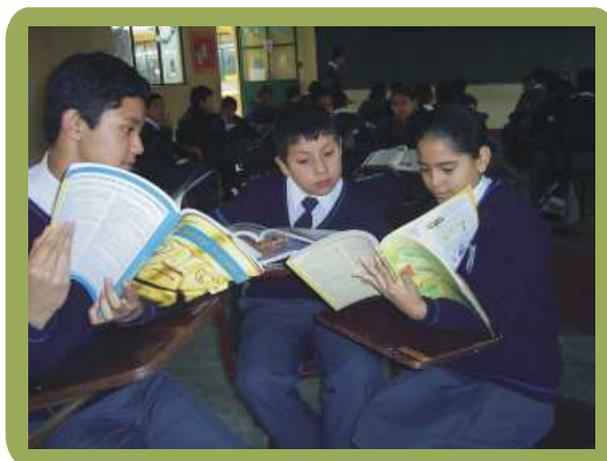
- Se forman grupos de 4 ó 5 estudiantes.
- Se le asignará a cada grupo un tema referido a los VALORES RELIGIOSOS tales como la fe, la creencia en un Dios, los ritos religiosos, etc.
- Se les entregará a cada grupo un papelógrafo, seguidamente tendrán que elaborar un grafico, dibujo o símbolo que represente el tema del valor dado.
- Los estudiantes pueden trabajar juntando mesas, o en el suelo (esto hará que se sientan más libres)

2. LOS ANTEOJOS

Objetivo.- Promover la imaginación, La fluidez de ideas, el análisis, orientado a la creatividad interpersonal.

Aprendizaje esperado

- Representa proyectivamente un acontecimiento familiar promoviendo el conocimiento del rol que cumple el matrimonio como sacramento religioso.
- Esta actividad podrá realizarse veinte minutos antes que finalice la clase y para esto llamará al azar a los estudiantes y de uno en uno le colocará los anteojos y les dirá que son anteojos en donde se ve el futuro.
- El profesor le preguntará al estudiante con anteojos de qué manera se ve habiendo formado su familia, es decir habiéndose casado y con hijos. (El estudiante debe usar su imaginación, deseos, sueños, etc.).



El profesor le preguntará al estudiante con anteojos de qué manera se ve habiendo formado su familia.

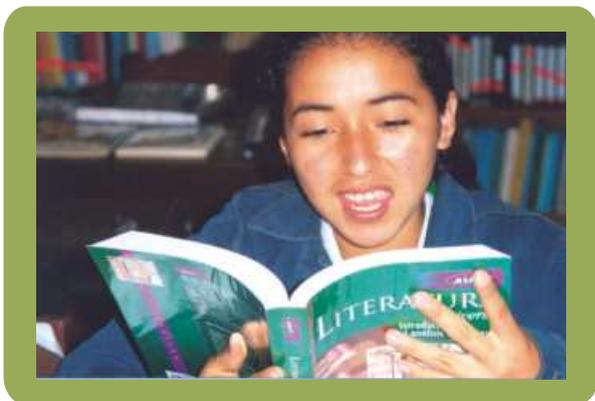
3. CORAZÓN ROTO

Objetivo.- Promuever la imaginación, la reflexión sobre las emociones y afectos. Orientado a la creatividad interpersonal.

Aprendizaje esperado

Autoconocimiento de sus afectos y emociones en el entorno familiar, determinando la importancia de cumplir con los deberes y obligaciones como hijo.

- Se le entrega a cada estudiante una hoja en forma de corazón.
- En la hoja, deberán escribir sus más bellos sentimientos y deseos dedicados a la persona que más aman en la vida.
- Luego, el profesor recogerá los corazones y formando un paquete a todos juntos los romperá.
- Los estudiantes se sorprenderán por la reacción y comportamiento del profesor.
- Luego el profesor preguntará como se sienten ustedes con lo que acabo de hacer.
- Los jóvenes expresarán sus diferentes reacciones y respuestas: enojo, tristeza, dolor, sorpresa, nerviosismo, etc
- Finalmente, el profesor hablará un poco de cómo uno se siente cuando lo dañan; hará referencia que así como ellos se sintieron afligidos cuando rompió sus corazones, ellos hacen sentir lo mismo a sus padres o incluso al ser al que le escribieron la carta cuando los lastiman. (mala conducta, insultos, ofensas, mentiras, etc.)
- Si se realiza el tema del aborto, o el consumo de drogas, podemos realizar este ejercicio, pues así el joven puede imaginar qué siente ese pequeño ser dentro del vientre cuando le truncan el deseo de vivir, o qué sienten los padres y seres queridos cuando descubren que uno de sus hijos consume drogas, etc.



En la hoja, deberán escribir sus más bellos sentimientos y deseos dedicados a la persona que más aman en la vida.

●●● CAPÍTULO 6

PLAN DE CLASE PARA PROMOVER EL PENSAMIENTO CREATIVO

1. SECUENCIA DE UN PLAN DE CLASE ORIENTADO A PROMOVER EL PENSAMIENTO CREATIVO

El pensamiento creativo debe promoverse a través de las actividades curriculares de carácter transversal u horizontal, para este fin específico es posible generar una secuencia metodológica que permita organizar una sesión de aprendizaje orientada a promoverlo en estudiantes de Educación Secundaria.

Esta secuencia comprende:



1. **Seleccionar un área curricular y dentro de ella una capacidad de área para uno de los grados de Educación Secundaria, por ejemplo podemos elegir el área curricular de Comunicación y como capacidad de área la producción de textos escritos.**
2. **Considerar qué áreas curriculares pueden estar articuladas con la primera área. Por ejemplo Ciencias Sociales o Persona, Familia y Relaciones Humanas pensando que el contenido puede ser la redacción de una carta a un amigo o familiar lejano.**
3. **Determinar el perfil del estudiante creativo que se desea formar. Revisar la estructura curricular básica, definiendo las características o rasgos del estudiante creativo que se desea lograr en el grado respectivo.**
4. **Definir la forma o tipo de pensamiento creativo que se desea promover con mayor fuerza. Puede ser artístico plástica, plástico motora, literaria, musical, científica, tecnológica de manera aislada o en forma integrada. Para el presente caso puede ser el pensamiento creativo relacionado con la literaria y las relaciones interpersonales.**

- 5. Definir el aprendizaje esperado y las cualidades creativas a lograr en el estudiante, en la sesión de aprendizaje. Precisar qué capacidades específicas ligadas al pensamiento creativo va a lograr cada estudiante al finalizar la sesión. Por ejemplo: Imagina el tema, argumento y personajes, organiza la estructura del texto, elabora la versión previa, etc.**
- 6. Comunicar al estudiante el objetivo que se desea lograr. Es decir, que tenga la capacidad de producir una carta.**
- 7. Promover la motivación en los estudiantes indicándoles lo que deben ser capaces de hacer las capacidades específicas que van a lograr al final de la clase.**
- 8. Presentar al estudiante una situación o problema genérico ligado al tipo de creatividad e incentivar a la búsqueda e identificación de problemas específicos vinculándolos con el área de comunicación y ciencias sociales. Por ejemplo la necesidad de comunicación con familias lejanas.**
- 9. Incentivar al estudiante en el análisis y formulación clara del problema y lo que se espera resuelvan o hagan, vinculado a la producción de una carta, también puede ser un cuento una narración o una poesía.**
- 10. Fomentar la discusión y el trabajo en grupo empleando las técnicas conocidas que propicien el interaprendizaje, para desarrollar la creatividad interpersonal.**
- 11. Promover el aprendizaje activo o constructivo. Incentivar el saber haciendo.**
- 12. Promover formas y niveles de representación no lógicas mediante el empleo del pensamiento metafórico o pensamiento lateral o divergente, puede ser relacionado con la lejanía, la distancia, los afectos, etc.**

13. Promover la fluidez (muchas ideas) y flexibilidad (variedad de ideas) del pensamiento en el análisis del problema. Sobre todo para definir el tema y argumento.

14. Aplicar la transferencia dinámica de aprendizajes anteriores, empleando textos anteriormente producidos.

15. Promover el aprendizaje por descubrimiento mediante la búsqueda de alternativas de solución despertando las respuestas originales.

16. Desarrollar estrategias cognitivas y metacognitivas con el empleo de métodos y técnicas creativas específicas. El alumno debe tomar conciencia de las capacidades específicas adquiridas.

17. Propiciar la autoevaluación del resultado o producto nuevo logrado por el alumno. Evaluar la originalidad de su texto o carta elaborada, en cuando al tema o el argumento.



2. EJEMPLOS DE SESIÓN DE APRENDIZAJE EN DONDE SE PROMUEVE EL PENSAMIENTO CREATIVO

El pensamiento creativo como capacidad fundamental debe desarrollarse transversalmente a través de los diversos contenidos de las áreas curriculares, las capacidades de área y capacidades específicas, con actividades orientadas a promover los indicadores básicos de fluidez, flexibilidad imaginativa, originalidad y organización.

Es decir, a medida que se va cubriendo lo que se espera lograr con las actividades programadas para un área curricular específica, se deben introducir actividades que refuercen la capacidad de pensamiento creativo.

A continuación, se presentan cuatro ejemplos como modelos de integración en las áreas de Comunicación, Ciencias Sociales, Educación para el Trabajo y Educación por el Arte.



Se deben introducir actividades que refuercen la capacidad de pensamiento creativo.

ÁREA CURRICULAR: COMUNICACIÓN

GRADO: TERCER GRADO DE SECUNDARIA

UNIDAD: ELABORACIÓN DE TEXTOS DESCRIPTIVOS DIVERSOS

CAPACIDAD DE ÁREA: PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS

COMPONENTE: REDACCIÓN.

APRENDIZAJE ESPERADO

Diseñar y producir un texto escrito descriptivo alusivo a un acontecimiento social actual sobre la base de palabras de estímulo que se le presenten promoviendo la flexibilidad, organización y originalidad del pensamiento.

DURACIÓN

90 minutos.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS:

Identifica y analiza las palabras de estímulo que se le presenta.

Organiza y relaciona las palabras en función a los acontecimientos sociales actuales más importantes. Formula una composición escrita sobre un tema social de interés

Argumenta su propuesta según los criterios establecidos. Evalúa la composición escrita para publicarla en el periódico escolar

SECUENCIA DIDÁCTICA

1. Se inicia la motivación presentando a los estudiantes, personajes de la literatura que han destacado por su creatividad en la narración, en el cuento y la novela. Se presenta oralmente o mediante láminas alusivas. (5 minutos).
2. Se les entrega un papel tamaño A-4 a cada estudiante y se les pide que imaginen y redacten una narración o historia sobre un acontecimiento actual de importancia, con algunas palabras escritas en la pizarra que están ordenadas en dos columnas. Se requiere emplear un mínimo de 10 palabras, 5 por cada columna. (5 minutos).
3. Se presenta en la pizarra las dos columnas de palabras A y B, y se les da un tiempo para que las analicen. Se pide a cada estudiante que debe establecerse conexiones o asociaciones entre los pares de palabras que le permitan idear una historia breve acerca de la vida actual. (10 minutos).

A

mochila
escuela
biblioteca
casa
hurto
familia
alumno
justicia
estudio
profesión

B

niño
patio
camión
libros
valores
delincuentes
aprendizaje
adicción
trabajo
recreación

4. Se da la indicación para que cada estudiante proceda a elaborar una composición en la hoja que se le ha entregado. Se les precisa que debe hacerse con la mayor cantidad de pares de palabras. (20 minutos).
5. Elaborada la composición por cada estudiante, se forma un grupo para su análisis y evaluación, conformado por 4 o 5 estudiantes. El profesor deberá elegir a los que considera que reúnan mejor los requisitos. (5 minutos).
6. Cada composición es evaluada por el Equipo o Jurado debiendo elegir a las cinco mejores considerando los siguientes criterios de evaluación: originalidad, fluidez asociativa, fluidez analógica y flexibilidad adaptativa. (15 minutos).
7. Los 5 estudiantes ganadores deberán exponer las razones de su composición. (10 minutos).
8. El profesor evaluará según los criterios establecidos; y los mejores productos serán presentados en el periódico escolar. (5 minutos). El trabajo de edición será grupal para lo cual el profesor considerará a cada estudiante ganador como cabeza de grupo en torno al cual deben agruparse para que den sus ideas para un mejor diseño de la edición. (15 minutos).

EVALUACIÓN

Los criterios que se asumen para evaluar el pensamiento creativo son: La originalidad, la fluidez asociativa, la fluidez analógica y la fluidez adaptativa.

Indicadores: Organiza y relaciona las palabras presentadas en el ejercicio. (un mínimo de 10 palabras) Formula una composición escrita novedosa sobre un tema social de interés.

Argumenta su propuesta ante el grupo, según los criterios establecidos.

Evalúa la composición escrita para publicarla en el periódico escolar.

Actitudes ante el área: Presenta sus trabajos oportunamente; y participa con ideas divergentes.



***Presenta sus trabajos oportunamente;
y participa con ideas divergentes***

ÁREA CURRICULAR: CIENCIAS SOCIALES

GRADO: SEGUNDO GRADO

UNIDAD: CULTURA ANDINA Y AMÉRICA PREHISPÁNICA DESDE EL SIGLO XV.

CAPACIDAD DE ÁREA: COMPRENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL

COMPONENTE: HISTORIA Y SOCIEDAD

APRENDIZAJE ESPERADO

Analizar fuentes de información y reproducir las características del mundo andino pre hispánico

DURACIÓN

90 minutos

CAPACIDADES ESPECÍFICAS

Identifica, reconoce y organiza los principales elementos creativos culturales que presentan las culturas prehispánicas asentadas en el Perú antiguo.

Formula y argumenta los elementos con indicadores creativos que se presentan en la música, la danza, elementos arquitectónicos, cerámicos y restos prehispánicos.

Evalúa la presencia de creatividad cultural en el mundo andino relacionándola con la identidad nacional contemporánea.



Evalúa la presencia de creatividad cultural en el mundo andino relacionándola con la identidad nacional contemporánea.

SECUENCIA DIDÁCTICA

1. Se le presenta al estudiante mediante láminas proyectadas o impresas para motivar y recoger saberes previos, sobre la visión retrospectiva de las diversas culturas preincaicas que se asentaron en nuestro territorio ya sea en el norte, en el centro y en el sur, tanto en la costa como en la sierra. (10 minutos)
2. Conformar grupos de estudio en torno al tema. (5 minutos)
3. El profesor proporcionará láminas de figuras alusivas impresas a cada grupo de alumnos quienes deberán identificar y buscar los principales elementos culturales que han caracterizado a cada una de ellas tanto de restos arqueológicos arquitectónicos, edificaciones, música, baile, productos tipo cerámico, etc. (10 minutos)
4. Cada grupo analiza las producciones y las compara considerando si corresponden a la costa o a la sierra del norte, centro y sur. (10 minutos).
5. El docente adicionalmente expondrá las características de las producciones culturales comparando la producción incaica con los desarrollos logrados en el siglo XV en Europa y Asia. (10 minutos).
6. Cada grupo deberá reconocer los indicadores de creatividad que se presentan en cada cultura a partir de sus diferencias, semejanzas y la originalidad de sus producciones considerando las diferentes formas de creatividad cultural. (10 minutos).
7. El profesor presentará los principales indicadores de producción cultural creativa tales como originalidad, variedad, sensibilidad estética, imaginación, practicidad, etc. (5 minutos)
8. Cada grupo establecerá las comparaciones y deducciones de cómo la creatividad preincaica en sus diversas modalidades ha servido para la formación de una cultura sólida, como la cultura inca. (10 minutos).

EVALUACIÓN

Indicadores

Analiza y reproduce creativamente los principales elementos culturales de las culturas prehispánicas en un informe escrito.

Actitud ante el área: Participa en forma permanente pero reflexiona antes de expresar sus ideas.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

GRADO : TERCER GRADO DE SECUNDARIA

UNIDAD: MERCADO LABORAL POR NIVELES OCUPACIONALES EN LAS PROFESIONES TÉCNICAS.

CAPACIDAD DE AREA: EJECUCIÓN DE PROCESOS PRODUCTIVOS

TEMA: FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL

COMPONENTES: Tecnologías de base.

APRENDIZAJE ESPERADO

Analizar y proponer las potencialidades y competencias innovadoras y emprendedoras en las profesiones técnicas.

DURACIÓN

90 minutos.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS

Analiza las ocupaciones laborales de carácter técnico. Clasifica las profesiones técnicas de acuerdo a la importancia que tienen en el mercado laboral.

Reconstruye una propuesta de capacidades y competencias que debe tener la profesión técnica de su elección.

Diseña una propuesta inicial de proyecto de empresa en relación con la profesión técnica elegida.

SECUENCIA DIDÁCTICA

1. Se le presenta a los estudiantes en una proyección o gráficamente un listado de las 10 profesiones técnicas más importantes que actualmente existen en el mercado laboral. (10 minutos).
2. El docente organiza a los estudiantes en pequeños grupos a fin de dar inicio al taller. (5 minutos).
3. El docente entrega a cada grupo el listado de profesiones técnicas con una descripción de las funciones básicas y tareas que implica desarrollar.
4. Con los listados estudiados, cada grupo clasifica según su criterio las profesiones presentadas y procede a elegir una profesión técnica específica. (10 minutos).
5. Cada grupo indaga y dialoga sobre las capacidades y competencias que debe poseer la profesión técnica elegida. (10 minutos).

6. Los grupos van definiendo analíticamente un conjunto de características que según su criterio tienen que ver con las capacidades y competencias de la profesión técnica seleccionada. (10 minutos).
7. El docente presenta un esquema mínimo de proyecto de conformación de microempresa que pueda adecuarse a la profesión técnica. A partir de la propuesta del docente los estudiantes, organizados en equipos, reconstruyen un modelo de empresa innovadora. (20 minutos).
8. Cada grupo a partir de la propuesta del docente formula una propuesta de proyecto de empresa en relación con la profesión técnica elegida. (25 minutos).

EVALUACIÓN

Indicadores

Analiza las características de las ocupaciones laborales de carácter técnico en una lista de cotejo que el mismo elabora. Clasifica las profesiones técnicas de acuerdo a sus competencias laborales, en un cuadro sinóptico o cualquier otro organizador visual.

Reconstruye una propuesta de capacidades y competencias que debe tener la profesión técnica de su elección en un organizador visual.

Diseña una propuesta de perfil de proyecto de empresa, en relación con la profesión técnica elegida.

Actitudes ante el área: Demuestra perseverancia en el trabajo; y propone a sus compañeros ideas innovadoras.



Analiza las características de las ocupaciones laborales de carácter técnico en una lista de cotejo que el mismo elabora.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN POR EL ARTE

GRADO : SEGUNDO GRADO.

COMPONENTE: TEATRO

UNIDAD: Expreso corporalmente mis emociones.

DURACIÓN:

90 minutos.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Expresa libremente sus emociones y sentimientos mediante representaciones escénicas con el cuerpo, el espacio, el tiempo y el movimiento.

Realiza movimientos corporales de manera original, estética y creativa. Produce dibujos originales

SECUENCIA DIDÁCTICA

1. Se inicia la motivación con una fábula narrada por el profesor, concluyendo con su respectiva moraleja. (5 minutos).
2. Se forman pequeños grupos de no más de 4 estudiantes. (5 minutos).
3. Se entrega a cada grupo de estudiantes, en una hoja, un breve cuento tipo fábula que contenga la moraleja. (5 minutos)
4. Cada grupo leerá su fábula, dialogará y reflexionará sobre la moraleja. (10 minutos).
5. Luego, cada grupo tendrá que teatralizar o escenificar la fábula de tal manera que permita comprender la moraleja a los integrantes del aula. La escenificación deberá abarcar palabras, gestos, mímica y pantomímica, mostrando cada estudiante sus movimientos corporales y desplazamientos expresivos (30 minutos)

6. Una vez terminada la escenificación, de todos los grupos, el último grupo tendrá que inferir y decir cuál es la moraleja. (10 minutos).
7. Al final del cuento, cada grupo deberá realizar un dibujo alusivo a su fábula y moraleja. (15 minutos)

EVALUACIÓN

Indicadores

Expresa diferentes tipos de emociones y sentimientos mediante una representación escénica.

Realiza movimientos corporales de acuerdo al contenido y moraleja de la fábula.

Produce dibujos interpretativos de acuerdo a la moraleja.



Actitudes ante el área: Demuestra curiosidad por la interpretación histriónica.

CAPÍTULO 7

EVALUACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO

1. GENERALIDADES

El Ministerio de Educación (2004), en los documentos técnico pedagógicos de Educación Secundaria, define la evaluación de los aprendizajes como un proceso, a través del cual se observa, recoge y analiza información relevante, respecto del proceso de aprendizaje de los estudiantes, con la finalidad de reflexionar, emitir juicios de valor y tomar decisiones pertinentes y oportunas para optimizarlo.

En el proceso de evaluación se trata de seleccionar qué capacidades y qué actitudes evaluaremos durante una unidad didáctica o sesión de aprendizaje, en función de las intenciones de enseñanza, en tal sentido para los fines de la presente Guía la capacidad fundamental que se seleccionará será el Pensamiento Creativo.

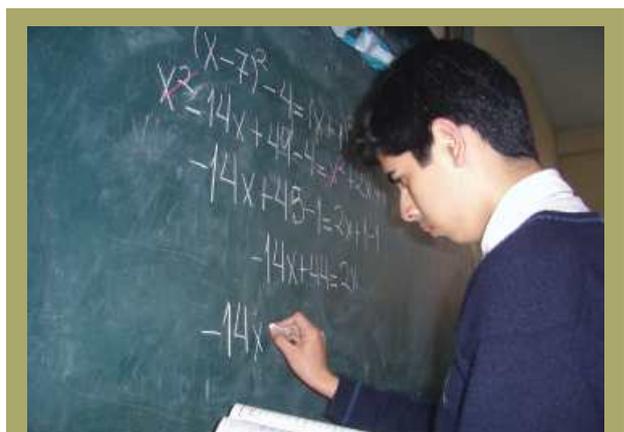
2. LA EVALUACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Para la evaluación del pensamiento creativo se debe tomar en cuenta el documento. Guía de Evaluación del Aprendizaje (2004) publicada por la Unidad de Desarrollo

Curricular y Recursos Educativos de Educación Secundaria del Ministerio de Educación

El pensamiento creativo debe evaluarse a través de las actividades de evaluación de las capacidades de área, que mantienen capacidades específicas del cual podemos desprender los indicadores.

El siguiente cuadro presenta la relación entre el pensamiento creativo como capacidad fundamental con los rasgos de la creatividad y las capacidades específicas, los que nos pueden ayudar a precisar qué debemos evaluar



En el proceso de evaluación se trata de seleccionar qué capacidades y qué actitudes evaluaremos durante una unidad didáctica

CAPACIDADES FUNDAMENTALES	RASGOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS
PENSAMIENTO CREATIVO	Originalidad	Produce, sintetiza, construye, diseña, elabora, genera...
	Intuición	Intuye, percibe, anticipa, predice, interpreta, observa ...
	Fluidez imaginativa	Imagina, inventa, reproduce, diagrama, recrea...
	Fluidez asociativa	Conecta, asocia, relaciona, discrimina, selecciona ...
	Fluidez analógica	Relaciona, reproduce, descubre, integra ...
	Profundidad de pensamiento	Explora, abstrae, infiere, investiga ...
	Fluidez Verbal	Comunica, elabora ...
	Fluidez figurativa	Extrapolación, representa ...
	Flexibilidad adaptativa	Contextualiza, adapta...
	Sensibilidad a los problemas	Identifica, Interpreta

Puede aprovecharse cualquier actividad de evaluación de una capacidad de área, por ejemplo, Comunicación o Ciencia, Tecnología y Ambiente para poder evaluar alguna actividad curricular específica que contenga además los indicadores vinculados con el pensamiento creativo.



Siendo el pensamiento creativo una capacidad o potencial esta puede evaluarse mediante las capacidades manifiestas que se concretan en las capacidades específicas que permiten identificar indicadores de evaluación, tales como por ejemplo: Identificar, describir, reelaborar, analizar, sintetizar, comparar, organizar, transferir, modelar, inducir, deducir, inventar, desarrollar, transferir, componer, producir, reestructurar.

LOS INDICADORES.

Los indicadores son enunciados que describen señales o manifestaciones que evidencian con claridad los aprendizajes de los estudiantes respecto a una capacidad o actitud.

Estructura de un indicador

Los indicadores presentan generalmente los siguientes elementos:

- Una capacidad específica que, generalmente, hace alusión a una operación mental (discrimina, infiere, etc..)
- Un contenido que hace posible el desarrollo de la capacidad específica o que sirve como medio para lograrla. Responde a la pregunta ¿qué es lo que... (más la capacidad específica). Si el alumno discrimina, “algo” tiene que discriminar.
- Un producto en el que se evidencia el desarrollo de la capacidad específica.

- El producto puede ser el resultado que se obtiene al desarrollar la capacidad específica (ejem: una maqueta, un problema) o también el recurso, cuyo uso es necesario para desarrollar la capacidad específica (ejem: en un texto informativo).



Siendo el pensamiento creativo una capacidad o potencial esta puede evaluarse mediante las capacidades manifiestas que se concretan en las capacidades específicas que permiten identificar indicadores de evaluación

Recuerda

Las capacidades específicas dan origen a los indicadores. No requieren valoraciones independientes por cada una de ellas. Las valoraciones son representativas de la capacidad de área.

A continuación presentamos un conjunto de actividades que se refieren a una capacidad específica y que pueden formar parte de un indicador para evaluar el pensamiento creativo.

Identifica	Analiza	Produce
Describe	Sintetiza	Reestructura
Compara	Abstrae	Construye
Relaciona	Clasifica	Reelabora
Asocia	Generaliza	Innova
Organiza	Selecciona	Genera
Constata	Interpreta	Percibe
Manipula	Utiliza	Descubre
Infiere	Juzga	Recrea
Discrimina	Predice	Imagina
Elabora	Investiga	Inventa
Planea	Realiza	Reproduce

Se debe recordar asimismo que son indicadores específicos de evaluación del pensamiento creativo: La originalidad de la propuesta, la fluidez de ideas o fluidez verbal, la flexibilidad del pensamiento, la fluidez imaginativa, la organización, la reelaboración, la redefinición, la sensibilidad y la divergencia

BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación (2004) Guía para el desarrollo de Capacidades. Lima
- Ministerio de Educación (2004) Guía de Evaluación del Aprendizaje. Lima
- Monereo G (2001) Estrategias de Enseñanza aprendizaje. Madrid. Escuela Nueva Española.
- Piaget J.(1967) Psicología de la Inteligencia. Psique: Buenos. Aires..
- Pozo Juan (1994) Teorías Cognitivas del Aprendizaje. Madrid. Morata.
- Rieben Laurence. (1979) Inteligencia Global, inteligencia operativa y creatividad. Barcelona: Ed. Médica y Técnica SA.
- Rodríguez Mauro, (1999) Mil ejercicios de creatividad Clasificados. Mc Graw Hill. Bogota.
- Rodríguez Mauro (1985) Manual de Creatividad. México: Trillas.
- Sánchez y Otros. (1983). Bases Psicopedagógicas para el Aprestamiento de la Educación Matemática. Lima. INIDE.
- Sánchez C. Hugo (1992) Formación de los conceptos en el niño. Lima. Ed. Psicopedagógicas.
- Sánchez C. Hugo (1995) Inteligencia y Creatividad en el niño. Lima. Ed. Psicopedagógicas.
- Sánchez y Reyes (2002) Psicología del aprendizaje en Educación Superior. Lima: Visión Universitaria
- Sánchez C. Hugo (2003) Psicología de la creatividad Lima. Ed. Visión universitaria.
- Sánchez C. Hugo (2005) Cómo desarrollar el Pensamiento creativo. Ed. Visión Universitaria. Lima (En prensa)
- Sánchez Margarita (1999) Desarrollo de habilidades del pensamiento. Creatividad. México, Trillas.
- Sánchez Margarita (1999) Desarrollo de habilidades del pensamiento. Creatividad. México, Trillas.
- Sefchovich Galia, 1993 Creatividad para Adultos. Trillas, México.
- Sikora, J.(1979). Manual de métodos creativos. Buenos Aires. Kapelusz.
- Torrance, P. (1970). Desarrollo de la creatividad del alumno. Buenos Aires: Librería del Colegio, S.A. Ullman G. (1972) Creatividad. Madrid: Rialp.
- Veraldi, G. (1979).Psicología de la creación. Bilbao: Ed. Mensajero, VerLee Linda (1986) Aprender con todo el cerebro. Barcelona: Martínez Roca.
- Waisburd Gilda 1996) Creatividad y Transformación. México, Trillas.
- Weisberg R.W. (1988) Creatividad, : El Genio y otros mitos. Madrid: Labaor.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **ACTIVIDADES CREATIVAS:** Secuencia organizada de actividades específicas de enseñanza-aprendizaje orientadas a promover la capacidad de pensamiento creativo.
- **APTITUD:** Disposición o potencial de origen genético que conforman el fundamento o base biológica para la formación de las capacidades humanas.
- **ÁREAS CURRICULARES:** Referido a los grandes temas precisados para cada nivel educativo y que dan paso a la formación de las asignaturas o cursos.
- **CAPACIDAD:** Potencialidad o estado del organismo que predispone para actuar con éxito o eficacia frente a una determinada tarea.
- **CAPACIDADES DE ÁREA:** Son aquellas potencialidades que tienen una relativa complejidad las que integradas contribuyen en la formación de las capacidades fundamentales. Sintetizan los propósitos de cada área curricular en relación con las potencialidades del estudiante.
- **CAPACIDADES ESPECÍFICAS:** Son aquellas potencialidades de menor complejidad y que operativizan a las capacidades de área. Son procesos internos involucrados en cada capacidad de área.
- **CAPACIDADES FUNDAMENTALES:** Son aquellas potencialidades relacionadas con las grandes intencionalidades del currículo. Se desarrollan de manera conectiva y forman redes de pensamiento que procuran el máximo desarrollo de las potencialidades de la persona. Son cuatro: Pensamiento Creativo, Pensamiento Crítico, Toma de Decisiones y Solución de Problemas.

- **DESTREZA:** Potencial o disposición de carácter motor logrado por pericia que pone en juego una habilidad.
- **DIVERGENCIA:** Cualidad del pensamiento creativo por el cual se forman propuestas y generan nuevas ideas. Es la que genera ideas, diversos procedimientos y variados resultados o soluciones ante una situación problemática de naturaleza abierta y en donde se plantea varias alternativas de solución. Se presenta como pensamiento divergente en oposición al pensamiento convergente que es lógico formal.
- **ESTRATEGIAS:** Procedimientos, procesos y operaciones que formula y desarrolla toda persona para abordar una situación de problema que permita la solución más adecuada. Se presentan estrategias cognitivas y metacognitivas.
- **FLEXIBILIDAD DEL PENSAMIENTO:** Es la capacidad que tiene la persona para adaptarse a las circunstancias del momento, pudiendo modificar su misma opinión y permitiendo la opinión y el juicio de otros. Tiene que ver con la versatilidad en la actuación y en la opinión. Se opone a la rigidez del pensamiento.
- **FLUIDEZ DE IDEAS:** Cualidad por el cual se presentan en la mente de la persona creativa, generando ideas, conceptos y representaciones que llegan a representarse en acciones motoras o en la fluidez verbal.
- **HABILIDAD:** Es el potencial que el ser humano tiene para adquirir y manejar nuevos conocimientos y destrezas mediante el aprendizaje previo.
- **INTELIGENCIAS MÚLTIPLES:** Enfoque psicológico que considera ocho tipos de inteligencias que el hombre puede desarrollar para aprender, para resolver problemas y para crear.
- **ORGANIZACIÓN:** Es la característica por la cual la persona creativa se esfuerza por integrar los diversos elementos de una situación o problema para darle una estructura y comprenderla.

- **ORIGINALIDAD:** Característica que define a la persona creativa por la cual logra inventar o producir una respuesta nueva.
- **PENSAMIENTO CREATIVO:** Forma del pensamiento que hace uso de la imaginación y del pensamiento lateral, constituye una capacidad cognitivo que lleva a la búsqueda y formación de una respuesta nueva u original que permita transformar la realidad.
- **PENSAMIENTO DIVERGENTE:** Forma de pensar que a diferencia del pensamiento convergente que es lógico formal busca nuevas alternativas de solución. Este tipo de pensamiento es frecuentemente asociado con la creatividad puesto que produce ideas y soluciones nuevas. El pensamiento divergente se ubica como una forma de pensamiento no lógico.
- **PERFIL DE INDICADORES:** Conjunto de enunciados que describen señales o manifestaciones que evidencian con claridad los aprendizajes de los estudiantes respecto a una capacidad o actitud.