

TEMA: Pensamiento Creativo

EGB

Observa el video y elige cuál de las actividades puede ser útil para trabajar junto con el grupo, tomando en cuenta el desarrollo de destrezas o conocimiento de nuevos temas. Este puede ser un gran recurso guía o de apoyo en tus clases.



VIDEO

Duración: 4 minutos

¿Cómo estimular la creatividad de las y los estudiantes?

Sinopsis

La profesora comparte diversas maneras de estimular la creatividad de niñas, niños y adolescentes, abriendo espacios de diálogo, utilizando el error como oportunidad de aprendizaje y brindando opciones para motivar el autoconocimiento.



PALABRAS CLAVE










Pensamiento creativo, imaginación, comunicación, confianza, autoconocimiento.





Actividades sugeridas

Este material es útil para activar conocimientos previos, motivar al desarrollo del pensamiento creativo, ampliar vocabulario y realizar actividades que aporten al desarrollo de destrezas y competencias puntuales en los diferentes ámbitos de desarrollo de niños, niñas y adolescentes.

Recursos complementarios

<https://bit.ly/3MRBugW>

Actividades previas	Actividades durante la presentación del video	Actividades para después de ver el video
<p>- Indica al grupo un lápiz y pídeles que mencionen más de 10 usos diferentes que puede tener ese elemento. Haz lo mismo con un clip, una hoja de papel o cualquier otro elemento que tengas en clase. Este ejercicio es estupendo para motivar a usar la imaginación y despertar la creatividad. </p> <p>-Reflexiona sobre las respuestas, no hay correctas o incorrectas, todas son válidas al justificar el uso que le asignarán al objeto.  </p> <p>Ideas clave: Construye espacios donde se establezcan relaciones a partir del trabajo colaborativo y el respeto al espacio, al pensamiento y al cuerpo del otro. Observa y escucha, son elementos esenciales para expandir la mente hacia el aprendizaje. CS CC</p>	<p>-Observen con el grupo el video hasta el final sin interrupciones.</p> <p>-Realizar este juego de humor para crear un espacio confiable para el diálogo y motivar a la creatividad: el juego trata de representar en clave de humor una serie de acontecimientos que están escritos en unas fichas de tipo A, con el estilo que nos indican unas fichas B. Por lo tanto, cada jugador debe coger al azar una ficha A y una B.</p> <p>Ejemplos de acontecimientos, fichas A: la pérdida de un paraguas, lavar los platos, salir de vacaciones, la entrada de los y las estudiantes al colegio, la espera del autobús y, cuando llega, no hay sitio para todos, la derrota de tu equipo favorito.</p> <p>Ejemplos de estilos, fichas B: modo cómico, trágico, escandaloso, entusiasta, asustado, polémico, emotivo.  </p> <p>-Luego de que el ambiente está más distendido, puedes realizar las preguntas de la última parte del video.  </p> <p>Ideas clave: La actividad propuesta en el apartado superior puede adaptarse para incluir a estudiantes con discapacidad visual o auditiva. CS CC</p>	<p>- Para continuar creando espacios que motiven la creatividad pueden realizar el siguiente juego: se trata de simular un diccionario humano en el que cada jugador debe decir palabras, reales o imaginarias, en su acepción positiva. Todos los jugadores son letras de un diccionario que guardan las palabras correspondientes que comienzan por su letra. En un recipiente se meten todas las letras; el animador extrae una y el jugador que la representa, o uno de ellos si son varios, debe decir rápidamente una palabra real o imaginaria, y a continuación decir su significado, siempre en positivo. Para los más pequeños, es suficiente con decir solamente una palabra que empiece por la letra que represente, y tenga significado positivo.  </p> <p>Ideas clave: El juego propuesto en el apartado superior pueden ser adaptado a estudiantes con discapacidad visual, usando los sonidos de las letras. CS CC</p>

-  Competencias comunicacionales
-  Competencias socioemocionales
-  Competencias digitales
-  Competencias matemáticas