

# Manual de creatividad



**Educación**  
Secretaría de Educación Pública

**unicef**   
para cada infancia

## Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia

### **Fernando Carrera Castro**

Representante de UNICEF en México

### **Maki Kato**

Representante Adjunta de UNICEF México

### **Astrid Hollander**

Jefa de Educación de UNICEF México

### **Janina Cuevas Zúñiga**

Oficial Nacional de Educación de UNICEF México

### **Yuriria Trejo Tinoco**

Oficial Nacional de Educación de UNICEF México

## Secretaría de Educación Pública

### **Mario Delgado Carrillo**

Secretario de Educación Pública

### **Angélica Noemí Juárez Pérez**

Subsecretaria de Educación Básica

### **Juan José Sandoval Rodríguez**

Director Académico de la Subsecretaría de Educación Básica

### **Manual de Creatividad**

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)

Edición 2024

Av. Paseo de la Reforma 645. Lomas de Chapultepec, V Sección, Alcaldía Miguel Hidalgo. CP 11000, Ciudad de México, México

Este documento está basado en las 12 habilidades del Marco Global de Habilidades Transferibles de UNICEF (Global Framework on Transferable Skills) el cual está alineado con el Objetivo de Desarrollo Sostenible ODS4 "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos". Se permite la reproducción total o parcial del contenido de este documento solamente para fines educativos; siempre y cuando, su contenido no sea alterado y se asigne los créditos correspondientes (UNICEF). Esta publicación no puede ser reproducida para otros fines sin previa autorización por escrito de UNICEF. Las solicitudes de permiso deben ser dirigidas al área de Comunicación: comunicacion.mexico@unicef.org

Coordinación técnica

**Janina Cuevas Zúñiga**

**Yuriria Trejo Tinoco**

Desarrollo de contenidos

**Emiliana Rodríguez Morales**

Colaboración en el desarrollo de contenidos

**Mateo Barkovich**

**Alexandra Carreño Alvarado**

**Melisa Chávez Guerrero**

**Luz Áida Lozano Campos**

**Yanet Romero Nava**

Comité Editorial, UNICEF

**Alejandra Castillo**

Fotografía de portada

©UNICEF México / Giacomo Pirozzi

Diseño gráfico

**Rosa Nogueda Carrasco**

Revisión de contenidos, SEP

**Alfonso Hernández Olvera**

**Juan José Sandoval Rodríguez**

Revisión técnica y de contenidos, UNICEF

**Janina Cuevas Zúñiga**

**Yuriria Trejo Tinoco**

**Aurore Brossault**

**Marina Giangiacomo**

# Manual de creatividad

Fundamentos de la creatividad	5
Temario	9
Estructura de las lecciones	10
Diagnóstico de habilidades y revisión final de aprendizajes	12
Sugerencias para implementar el manual	12
<b>Lección 1:</b> ¿Qué es la creatividad?	14
<b>Lección 2:</b> La importancia de la creatividad	20
<b>Lección 3:</b> Empatizar para resolver	26
<b>Lección 4:</b> Considerar todos los factores	32
<b>Lección 5:</b> Generar alternativas	38
<b>Lección 6:</b> Comprender la perspectiva de otras personas	43
<b>Lección 7:</b> Seis maneras de pensar	48
<b>Lección 8:</b> El cuestionamiento creativo	54
<b>Lección 9:</b> Atención y propósito	60
<b>Lección 10:</b> Creatividad en acción	66
Anexo 1. Diagnóstico de habilidades	72
Anexo 2. Revisión final de aprendizajes	78
Referencias bibliográficas	85

## **Estimadas maestras y estimados maestros:**

Ponemos a su alcance el presente manual que busca fortalecer su trabajo en el acompañamiento de las y los estudiantes para el desarrollo de su máximo potencial en las habilidades socioemocionales.

El manual se basa en las 12 habilidades del Marco global de habilidades transferibles del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), las cuales están organizadas en cuatro dimensiones: cognitiva, instrumental, individual y social. La dimensión cognitiva incluye habilidades para el aprendizaje como creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas. La dimensión instrumental incluye habilidades como cooperación, negociación y toma de decisiones. La dimensión individual incluye habilidades personales como manejo de emociones, resiliencia y comunicación. Finalmente, la dimensión social incluye habilidades para la ciudadanía activa como respeto por la diversidad, empatía y participación (UNICEF, 2022).

Asimismo, está alineado al Plan y los programas de estudio de la SEP, especialmente en lo que corresponde al proceso de desarrollo de aprendizaje en el Campo Formativo: De lo humano y lo Comunitario, en su disciplina Educación socioemocional, como parte de la organización de la jornada escolar para la educación secundaria. En dicho campo formativo se establece que su objeto de aprendizaje son experiencias cognitivas, motrices, socioafectivas y creativas que permitan a niñas, niños y adolescentes favorecer progresivamente la construcción de su identidad, el sentido de pertenencia a diversos grupos, la conciencia de interdependencia, la conexión emocional, y el compromiso ético para la satisfacción de necesidades humanas (SEP, 2022, p. 134).

Además de que entre los contenidos que se priorizan en este campo formativo, destaca la comprensión consciente de la vida emocional y afectiva propia de los estudiantes en su relación con otras y otros.

Antes de impartir las actividades de este manual, les recomendamos que revisen todo el documento para que puedan asimilar su contenido y hagan algunos de los ejercicios de manera personal, ya que no hay mejor forma de enseñar las habilidades que mediante la práctica.

**¡Bienvenidas y bienvenidos al Manual de creatividad!**



## Fundamentos de la creatividad

**La creatividad es la capacidad de generar, articular o aplicar ideas, técnicas y perspectivas innovadoras para solucionar retos; ya sea de forma individual o colaborativa.**

El concepto de creatividad suele asociarse al quehacer artístico y se tiene la creencia errónea de que es algo que surge de manera fortuita y un tanto misteriosa o mística, como resultado del talento que algunas personas poseen y que, por ende, no es posible cultivar. Sin embargo, la evidencia científica señala que estas ideas están lejos de la realidad y que, por el contrario, la creatividad puede perfeccionarse mediante el esfuerzo y la atención; es un factor de cambio y de progreso que implica una manera de usar la mente y manejar información que se cultiva mediante actitudes y técnicas específicas (de Bono, 2016 y 2000).

La creatividad, en un sentido general, hace referencia a “confeccionar algo que antes no existía” y asignarle un valor a ese resultado (de Bono, 2016; p. 16). Algo creativo no puede ser obvio ni fácil, sino que tiene que ver con generar ideas que no se habían pensado antes, así como con emplear la información y experiencia disponibles de la mejor manera posible. Lo anterior incluye cuestionar las formas en las que solemos resolver problemas o llevar a cabo procesos que forman parte de nuestra cotidianidad (de Bono, 2016 y 2000).

La creatividad se nutre a partir de conocer e integrar perspectivas muy diversas respecto a una situación, proceso o problema. Por ello, la capacidad de hablar y escuchar a diferentes personas es un aspecto esencial del desarrollo de la creatividad (Upshift, S.A.).

## ¿Por qué es importante desarrollar la creatividad?

El fortalecimiento de esta habilidad es crucial para desarrollar otras habilidades como la toma de decisiones y la resolución de problemas. Asimismo, se asocia con una mayor capacidad para comprender la perspectiva de otras personas, y por ende favorece la comunicación y el trabajo en equipo. Por otra parte, desarrollar la creatividad permite a las personas manejar la información de manera más eficaz. Para ello, se requiere que reestructuren sus modelos de información para generar modelos nuevos, a partir de la comprensión de cómo funciona la mente y mediante el uso de técnicas específicas que permitan optimizar su funcionamiento (de Bono, 2000).

Para que surja la creatividad, es necesario dejar de lado la rigidez de pensamiento y, por otro lado, explorar todos los caminos posibles para generar deliberadamente enfoques nuevos, que sean los menos obvios, ya sea considerando elementos no vistos previamente, u ordenando estructuras ya existentes de maneras novedosas. Esto no solamente es necesario y útil en el mundo de la creación artística, sino también para el quehacer científico, el diseño, la publicidad, la ingeniería y otras áreas que generen nuevas formas de presentar y organizar la información existente o conduzcan a una actitud mental que permita obtener mejores resultados (de Bono, 2000).

## ¿Cómo trabajamos la creatividad en este manual?

El objetivo de este manual es brindar los conocimientos y las herramientas necesarias para trabajar la creatividad con estudiantes de secundaria.

Para lograr este objetivo, vamos a trabajar con los siguientes cinco temas principales, los cuales se encuentran plasmados en el temario y en las lecciones de este manual:

- 1. Características del manejo de emociones:** primero, ahondaremos en qué es la creatividad y por qué es importante desarrollarla en sus estudiantes.
- 2. Ampliar la percepción:** generar y analizar nuevas ideas. Una idea central del manual es que, para generar y analizar nuevas ideas, es importante ampliar nuestro punto de vista; esto lo trabajamos a través de actividades que permiten considerar todos los factores que forman parte de una situación, generar distintas alternativas y ampliar la percepción para evitar los juicios apresurados.
- 3. Generar mejores soluciones a través de la empatía:** dentro de esta misma lógica de ampliar la perspectiva para crear soluciones innovadoras, incluimos la importancia de comprender la perspectiva de otras personas. Esto nos permitirá generar maneras alternativas de resolver problemas que integren intereses, valores, emociones y pensamientos de distintas personas.
- 4. Hábitos creativos:** un elemento central para desarrollar esta habilidad es el cuestionamiento creativo, es decir, el preguntarnos acerca de nuestros hábitos y formas de resolver las cosas. ¿Pueden mejorarse o cambiarse? El hacernos estas preguntas de manera cotidiana, será crucial para promover la creatividad y conducirnos a un mayor bienestar. Aunado a lo anterior, exploraremos la importancia de mantener enfocada la atención y claro nuestro propósito para evitar divagar y distraernos.

En ese sentido, reforzaremos la idea de que la creatividad no tiene que ser una actividad abstracta o desordenada, sino que se plasma en ideas y soluciones concretas que nos permiten mejorar nuestras comunidades.

**5. Practicar la creatividad:** para concluir, la última lección de este manual se enfoca en poner en práctica lo aprendido, utilizando la creatividad para generar soluciones para algún proceso o mecanismo de la escuela o de su comunidad que se pueda mejorar.

Los temas se abordarán explícitamente a través de las 10 lecciones que constituyen este manual, las cuales se han elaborado siguiendo el criterio SAFE<sup>1</sup> (acrónimo de las palabras en inglés: *sequential, active, focused and explicit*) (Durlak, Weissberg, & Pachan, 2010):

<b>Secuencial</b>	Si bien cada lección del manual es autocontenida, las lecciones siguen una secuencia lógica y gradual.
<b>Activa</b>	Las lecciones promueven la práctica de diferentes aspectos de la creatividad, a través de actividades lúdicas y creativas, como juegos de roles, diálogo, creación de posters, entre otras. Por ello, su implementación requiere una aproximación pedagógica activa.
<b>Focalizada</b>	Cada lección de este curso se enfoca en abordar un objetivo particular y en la lección se definen los conceptos clave que se trabajan en ella.
<b>Explícita</b>	En todas las lecciones se busca explícitamente el desarrollo de la creatividad. En muchas ocasiones, esto se hace a través de diferentes disciplinas. Sin embargo, procuramos hacer siempre énfasis en lograr el desarrollo de esta habilidad.

1.-----

Los contenidos de este manual se organizan en cinco unidades y en un total de 10 lecciones que se presentan a continuación:

Unidad	Título de la lección	Objetivos específicos: Los estudiantes podrán
1. Características de la creatividad	<b>1. ¿Qué es la creatividad?</b>	Identificar que la creatividad consiste en la capacidad de generar, articular o aplicar ideas, técnicas y perspectivas innovadoras para solucionar retos; ya sea de forma individual o colaborativa.
	<b>2. La importancia de la creatividad</b>	Identificar la importancia de la creatividad para resolver problemas, tomar decisiones y mejorar nuestro bienestar.
2. Ampliar la percepción: generar y analizar nuevas ideas	<b>3. Empatizar para resolver</b>	Proponer una alternativa a un problema a partir de realizar entrevistas y practicar la empatía.
	<b>4. Considerar todos los factores</b>	Considerar todos los factores que intervienen en un reto para tener una visión más amplia del mismo.
	<b>5. Generar alternativas</b>	Generar diferentes alternativas para resolver un problema.
3. Integrar otras perspectivas	<b>6. Comprender la perspectiva de otras personas</b>	Generar diferentes alternativas para resolver un conflicto considerando la perspectiva y la opinión de la otra persona.
	<b>7. Seis maneras de pensar</b>	Practicar una estrategia para analizar un problema desde seis perspectivas diferentes.
4. Hábitos creativos	<b>8. El cuestionamiento creativo</b>	Identificar la importancia de cuestionar hábitos y procesos para decidir si pueden mejorarse o cambiarse.
	<b>9. Atención y propósito</b>	Identificar la importancia de enfocar la atención y recordar el propósito de lo que se está trabajando.
5. Practicar la creatividad	<b>10. Creatividad en acción</b>	Aplicar el pensamiento creativo para generar soluciones sobre algún reto de la escuela o de su comunidad con el fin de proponer una solución o evaluar una posible mejora.

# Estructura de las lecciones

Este manual se compone de 10 lecciones. Cada lección tiene una duración promedio de 50 minutos y guarda la siguiente estructura:

**Lección 1. ¿Qué es la creatividad?** → Título de la lección

<b>Objetivo</b>	Identificar que la creatividad consiste en la capacidad de generar, articular o aplicar ideas, técnicas y perspectivas innovadoras para solucionar retos, ya sea de forma individual o colaborativa.		
<b>Resumen</b>	En la primera actividad, les y los estudiantes creen un dibujo de manera creativa y colaborativa. En la segunda, analizan el concepto de creatividad en un ejemplo tecnológico. En la tercera actividad, reflexionan sobre cómo podría ayudarles la creatividad en su vida.		
<b>Duración</b>	50 minutos	<b>Materiales</b>	Lápices, colores, una hoja blanca de papel

→ Ficha técnica

**Actividades** →  **Actividad 1. Cadáver exquisito**  15 min

**Trabajo en equipo** →  a) Formen equipos de cuatro personas. Tomen una hoja, colóquela de forma vertical y dóblenla por la mitad. Luego, repitan la instrucción. Al desdoblarla, quedará dividida en cuatro partes iguales que llamaremos "regiones". Observen la imagen como guía.

**Concepto del día** → **Concepto de hoy: Entrevistas**

Las entrevistas son herramientas poderosas para comprender mejor a otras personas. A través de preguntas estructuradas podemos obtener información valiosa sobre sus necesidades, deseos y perspectivas. Esta información es esencial para crear soluciones creativas que realmente resuelvan los problemas y satisfagan las necesidades de diferentes usuarios en el caso de que estemos diseñando algún producto.

**Orientaciones didácticas** → En esta actividad sus estudiantes van a diseñar una cartera para un compañero o compañera. Para ello, primero deben realizarle una entrevista. Pregunte primero al grupo qué preguntas podrían ser importantes para captar sus gustos, necesidades y preferencias.  
Anímelos a que piensen en carteras distintas a las convencionales. Por ejemplo, con forma de celular, atada a un collar, etc.  
Si dispone de tiempo, pida que muestren sus trabajos al grupo y expliquen el diseño que propusieron.

**1. Título de la lección:** cada lección del curso comienza con un título descriptivo que refleja el tema principal a tratar en la sesión. Este título sirve como una guía inicial para las y los docentes, al establecer el tema general de la lección.

**2. Ficha técnica:** la ficha técnica proporciona información esencial sobre la lección. Incluye los objetivos de aprendizaje, un resumen de las actividades, la duración de la lección y los materiales necesarios.

**3. Actividades:** cada lección comprende de tres a cuatro actividades. Al inicio de cada actividad, un ícono indica si es individual, en pareja, en equipos o grupal. Las instrucciones de las actividades están dirigidas a las y los estudiantes, con la intención de que puedan leerlas directamente en voz alta, copiarlas o imprimirlas.

**4. Orientaciones didácticas:** después de las instrucciones de las actividades, se incluye un recuadro dirigido a las y los docentes con orientaciones didácticas para guiar la actividad, y para ayudarles a fomentar la comunicación en el contexto escolar y en las interacciones diarias con las y los estudiantes. También, en algunas lecciones, agregamos recursos y ejercicios prácticos adicionales para fortalecer la comunicación en el aula. La idea es garantizar que el aprendizaje no se limite al entorno de la lección, sino que se integre de manera efectiva en la vida escolar cotidiana.

Las actividades de cada lección están diseñadas para realizarse en orden y se estructuran en tres apartados:

**1. Introducción:** todas las lecciones inician con una actividad introductoria cuyo objetivo es captar la atención de las y los estudiantes, explicitar sus conocimientos previos y establecer el contexto para la lección.

**2. Desarrollo:** la parte central de la lección es el desarrollo y se compone por una o dos actividades. Incluye los principales conceptos, reflexiones y estrategias para lograr los objetivos de la lección. Aquí se ha incluido una sección titulada **“El concepto de hoy”**, en la que se brinda una breve presentación del concepto esencial que se aborda en la lección y precisiones teóricas relevantes para las y los estudiantes.

**3. Cierre:** en el cierre de la lección se realiza alguna actividad que permita a las y los estudiantes reflexionar sobre lo aprendido y llevar ese aprendizaje a su vida cotidiana. Al finalizar cada lección se incluye una sección titulada **“Antes de irte, recuerda...”**, que proporciona un resumen conciso de los puntos clave discutidos durante toda la lección y brinda la oportunidad de consolidar lo aprendido antes de pasar a la siguiente lección.

## Diagnóstico de habilidades y revisión final de aprendizajes

En cada manual de habilidades para la vida hemos integrado dos tipos de evaluación diseñados para medir el progreso y el aprendizaje de las y los estudiantes en cuanto al desarrollo de sus habilidades y su comprensión de los contenidos del manual:

### 1. Diagnóstico de habilidades (pre y post)

Es una herramienta clave para medir el nivel de habilidades de las y los estudiantes al inicio del programa y para rastrear su progreso a lo largo del mismo. Este diagnóstico se compone de preguntas de opción múltiple cuidadosamente seleccionadas y se puede aplicar dos veces: una vez al inicio del curso como evaluación “pre” y nuevamente al final de este como evaluación “post”.

En la sección titulada “Diagnóstico de habilidades” se brindan recomendaciones detalladas para su aplicación (Anexo 1. Diagnóstico de habilidades).

### 2. Revisión final de aprendizajes

Esta herramienta se basa directamente en los contenidos de cada manual y se enfoca en medir la comprensión y aplicación de los conceptos, las actitudes y las habilidades enseñadas en el curso; se implementa al finalizar las actividades del manual e incluye preguntas de opción múltiple, preguntas de respuesta corta y escenarios de aplicación que reflejan situaciones del mundo real. Esta evaluación se puede usar para identificar conceptos que requieren revisarse de nuevo, o estudiantes que requieran apoyo adicional para comprender los contenidos del curso (Anexo 2. Revisión de aprendizajes).

## Sugerencias para implementar el manual

Como en todo curso, la medida en que las y los docentes nos involucremos con los contenidos, repercutirá en nuestra capacidad para beneficiar a las y los estudiantes. Como dice el escritor Palmer Parker, “enseñamos lo que somos”. Aquello que aprendemos e interiorizamos es parte de nuestro ser. En particular, para promover el desarrollo de la creatividad es esencial modelarla y practicarla en las dinámicas grupales que expongan a las y los estudiantes, así como al evaluar información nueva o argumentos.

Por ello, implementar efectivamente este manual implica un trabajo continuo para ampliar nuestra propia capacidad de creatividad, adaptar estas lecciones a nuestra realidad y evaluar cada implementación para mejorarla.

Además de todo esto, presentamos algunas sugerencias concretas para implementar las lecciones de este manual:

- Se recomienda, antes de implementar la primera lección, aplicar el **Diagnóstico de habilidades**.
- Es importante que las y los docentes revisemos la lección antes de implementarla y preparemos todos los materiales necesarios. Si surgen dudas, podemos recurrir a la bibliografía recomendada o consultar a las y los colegas docentes.
- Es fundamental prever situaciones o dificultades que podrían presentarse en la clase y pensar en respuestas posibles.
- Es clave conectar las lecciones con las situaciones cotidianas más comunes o con acontecimientos particulares que se presentan en la escuela. Reflexionar sobre su cotidianidad, ayudará a las y los estudiantes a dar sentido y significado a lo que están aprendiendo.
- Es de gran ayuda brindar a las y los estudiantes una visión general del objetivo y contenido de cada lección. No olvidemos presentar la estructura general del manual para que sepan qué esperar del mismo.
- Es recomendable brindar el tiempo suficiente para repasar y reflexionar sobre los temas. Si una lección está llevando más de lo previsto debido al interés de las y los estudiantes, recomendamos evitar cortarla o concluir de manera apresurada. Procuremos terminar la sesión en otro momento y alentar las discusiones profundas.
- Es indispensable recordar y reforzar las herramientas y estrategias estudiadas en las lecciones en diferentes momentos del día, la convivencia con las y los estudiantes es la base para que este manual pueda tener un impacto en sus vidas.
- Es importante procurar que se genere un espacio seguro y de confianza con las y los estudiantes para que se sientan libres de expresar sus ideas y de explorar su creatividad.
- No dejemos de estudiar, reflexionar y revisar las lecciones implementadas e imaginar nuevas variantes; la integración y revisión de las habilidades en nuestra vida como docentes nos lleva a que formen parte de “lo que somos” para así lograr modelarlas en las y los estudiantes.

# ¿Qué es la creatividad?

Lección

## Lección 1. ¿Qué es la creatividad?

<b>Objetivo</b>	Identificar que la creatividad consiste en la capacidad de generar, articular o aplicar ideas, técnicas y perspectivas innovadoras para solucionar retos; ya sea de forma individual o colaborativa.		
<b>Resumen</b>	En la primera actividad, las y los estudiantes crean un dibujo de manera creativa y colaborativa.  En la segunda, analizan el concepto de creatividad en un ejemplo tecnológico.  En la tercera actividad, reflexionan sobre cómo podría ayudarles la creatividad en su vida.		
<b>Duración</b>	50 minutos	<b>Materiales</b>	Lápices, colores, una hoja blanca de papel



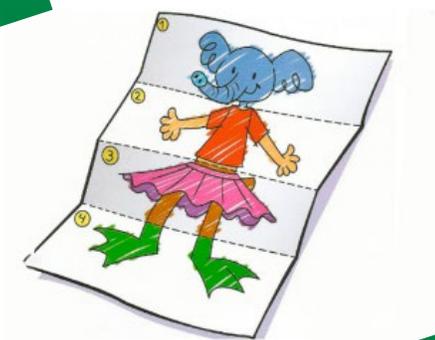
### Actividad 1. Cadáver exquisito



15 min



- a) Formen equipos de cuatro personas. Tomen una hoja, colóquenla de forma vertical y dóblenla por la mitad. Luego, repitan la instrucción. Al desdoblarla, quedará dividida en cuatro partes iguales que llamaremos "regiones". Observen la imagen como guía.



- b) En equipo, van a dibujar un ser mítico o imaginario inventado por ustedes. Para hacerlo, sigan las siguientes instrucciones:

- No se vale hablar.

- Cada participante tendrá asignado una de las cuatro regiones y sólo podrá dibujar en ella una parte del ser mítico, Por ejemplo: en la región de hasta arriba, un integrante dibuja una cabeza de extraterrestre; en la siguiente, otra compañera hace un cuello largo de jirafa. ¡Usen su imaginación!
- Por turnos, cada integrante dibujará por 30 segundos, completando, en su parte de la obra, el ser mítico que están creando en conjunto.
- Cuando sea su turno, también pueden colorear su parte del dibujo.

c) Pongan un nombre a su obra.



d) Compartan su ser mítico con el grupo.



- El objetivo de esta actividad es que las y los estudiantes desarrollen su creatividad, imaginación y trabajo colaborativo.

- En caso de no poder formar equipos de cuatro personas, pueden modificar la cantidad de dobleces que se harán en la hoja, la cual debe ser igual al número de integrantes.

- Puede ampliar la actividad explicando que el término “cadáver exquisito” surge en la literatura como un método para fomentar la creatividad al escribir. Consiste en que cada participante agregue una oración al texto tomando como base únicamente la última oración que se escribió. Puede motivar a sus estudiantes a crear un cadáver exquisito literario para explicar la historia del “ser mitológico” que crearon.



## Actividad 2. Inventos creativos



20 min



- a) En la siguiente imagen se muestra un teléfono móvil antiguo y un teléfono inteligente actual. Comenten las funciones de cada uno de ellos.



Fuente: <https://www.freepik.es/fotos-premium/mostafa-monowar-nakib>

Fuente: <https://www.freepik.es/foto-gratis/Freepik>

- b) Lean “El concepto de hoy” y expliquen cómo se relacionan las imágenes con la creatividad.
- c) Mencionen algunos ejemplos cotidianos donde se manifieste el uso de la creatividad.



### Concepto de hoy: ¿Qué es la creatividad?

La creatividad es la capacidad de generar, articular o aplicar ideas, técnicas y perspectivas innovadoras para solucionar retos; ya sea de forma individual o colaborativa.

Ser creativa o creativo significa pensar de manera única y original, buscando soluciones frescas a los problemas y desafíos de la vida. Es importante recordar que la creatividad no está limitada a las y los artistas; todas y todos tenemos la capacidad de desarrollarla y aplicarla en distintos aspectos de nuestras vidas.



- Esta actividad tiene como objetivo que sus estudiantes reflexionen sobre el concepto de creatividad en el contexto tecnológico y, posteriormente, en otros contextos. Antes los teléfonos se utilizaban principalmente para llamar y enviar mensajes de texto. La creatividad se manifestó en imaginar un dispositivo complejo que no sólo sirviera para comunicar, sino como cámara, plataforma de juegos y navegador de internet. Además, su desarrollo también presentó (y presenta) muchos retos creativos: sistemas operativos avanzados, pantallas táctiles, baterías y aplicaciones enfocadas en las necesidades de las y los usuarios.

- Es importante hacer énfasis en que la creatividad no es una habilidad que se utilice de forma exclusiva en la música, la literatura o las artes; sino que está presente en casi todos los aspectos de la vida. También, enfatice que la creatividad no es una cualidad innata de algunas personas, sino una habilidad que todas las personas podemos desarrollar.



### Actividad 3. ¿A ti qué te inspira?



15 min



a) Reflexiona sobre las siguientes preguntas:

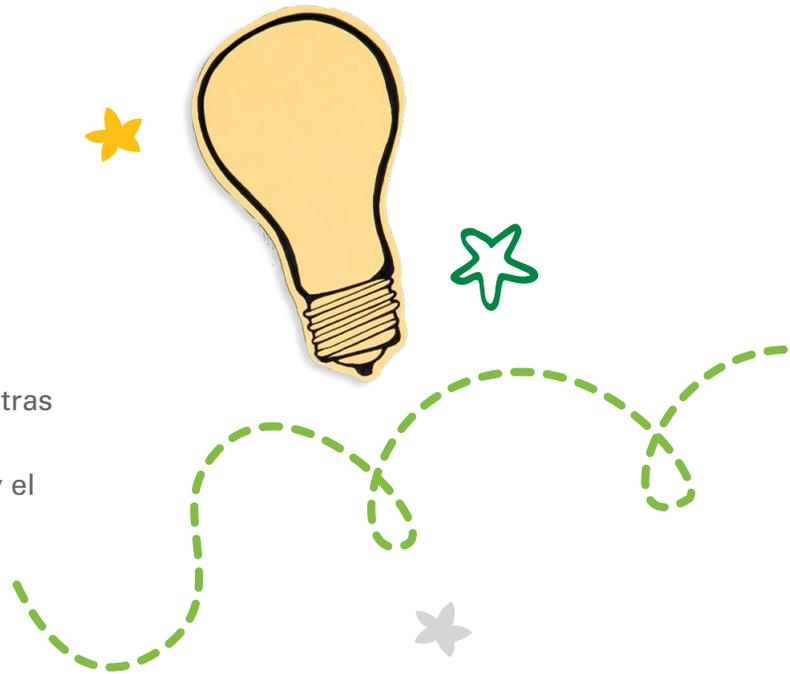
1. Recuerda alguna vez en la que fuiste creativo o creativa. Puede ser alguna ocasión en la que resolviste algún problema, mejoraste algo en tu vida o en la de otros, o tuviste una idea novedosa. ¿Cómo te sentiste al practicar la creatividad en esa ocasión?
2. ¿Qué te inspira a ser creativa o creativo?
3. ¿De qué manera crees que la creatividad puede mejorar tu vida y la de las demás personas? Da algunos ejemplos concretos, por ejemplo: *la creatividad me puede ayudar a que más personas me entiendan, al motivarme a buscar nuevas maneras y medios para comunicar mis ideas.*



- El objetivo de esta actividad es que sus estudiantes se identifiquen como seres creativos y que reflexionen sobre los beneficios que tiene la creatividad en las acciones que realizan de forma cotidiana.

### *Antes de irte, recuerda...*

En esta lección, exploramos el concepto de creatividad y su relevancia en nuestra vida diaria. Descubrimos que puede ser un motor poderoso para la generación de ideas innovadoras y soluciones únicas frente a los desafíos que enfrentamos. Al nutrir y cultivar nuestra creatividad, no sólo expandimos nuestras posibilidades individuales, sino que también abrimos nuevas puertas hacia la exploración y el descubrimiento en el mundo que nos rodea.



#### *Notas:*

---

---

---

---

---

# La importancia de la creatividad



Lección

## Lección 2. La importancia de la creatividad

<b>Objetivo</b>	Identificar la importancia de la creatividad para resolver problemas, tomar decisiones y mejorar nuestro bienestar.		
<b>Resumen</b>	En la primera actividad, las y los estudiantes leen un fragmento de “El Principito” y exploran los beneficios de la creatividad a partir de un diálogo entre dos personajes.  En la segunda, reflexionan sobre los beneficios de la creatividad y escriben un cuento.  En la tercera actividad, reflexionan sobre el impacto positivo que tendría aplicar la creatividad en situaciones de su vida cotidiana.		
<b>Duración</b>	50 minutos	<b>Materiales</b>	Lápices y hojas de papel



### Actividad 1. Dibújame un cordero



10 min



- a) Lean con atención el siguiente fragmento del libro “El principito” de Antoine de Saint-Exupéry, en el cual se muestra una conversación entre el piloto y el principito.

“...comuniqué al hombrecito, no en el mejor tono, que yo no sabía dibujar. Me contestó:  
— No importa. Dibújame un cordero—.  
...Entonces dibujé. El hombrecito miró con atención mi dibujo y luego dijo:  
— No lo quiero. El cordero está muy enfermo. Debes hacer otro—.  
Mientras dibujaba, mi amigo sonreía amablemente pero con cierta soberbia:

— ¿Ves? ...No es un cordero, más bien es un carnero. Tiene cuernos...—

Hice nuevamente el dibujo, pero fue rechazado como los anteriores:

— Este es muy viejo; quiero uno que viva muchos años—.

Ya algo impaciente y apurado... garabateé un último dibujo.

Le dije: Esta es una caja. El cordero que quieres está adentro.

Sorprendido me quedé al comprobar que el rostro de mi joven juez se iluminaba:

— ¡Es exactamente como lo quería!—

- b) ¿Cuál era el problema que tenía el personaje y cómo lo resolvió?
- c) ¿Cómo se manifiesta la creatividad en la resolución del problema?
- d) ¿Qué efecto tuvo la solución del problema en las emociones de los dos personajes?



-Esta actividad tiene como propósito que sus estudiantes identifiquen en una situación sencilla, los diferentes beneficios que puede tener la creatividad. La idea es comprender que la creatividad no consiste solamente en la habilidad de responder ante los problemas, sino que también involucra la manera en que nos comunicamos con otras personas y el cómo ésta puede influir de forma positiva en nuestras emociones.





## Actividad 2. Juan creativo



30 min



- a) Revisen los beneficios de la creatividad en “El concepto de hoy”. Después, escriban un cuento breve completando las frases.

La empatía se define a menudo como:

.....

Juan tenía un problema...

Para resolverlo, pidió consejo a... quien le contó una vez...

Logró resolverlo creativamente a través de... e hizo un cambio importante en ...

.....

- b) Intercambien sus cuentos con otro equipo. Identifiquen en qué parte del cuento de sus compañeras y compañeros se ven reflejados los beneficios.

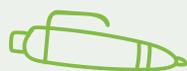
### Concepto de hoy: Beneficios de la creatividad

Algunos beneficios de desarrollar la creatividad son:

- **Flexibilidad mental:** en un mundo cambiante, ser una persona creativa ayuda a adaptarse más fácilmente a nuevas situaciones y desafíos.
- **Resolución de problemas o conflictos:** la creatividad permite abordar problemas desde formas nuevas u originales.
- **Comunicación efectiva:** es más fácil comunicarnos cuando podemos generar o expresar ideas de manera original y persuasiva.
- **Bienestar emocional:** participar en actividades creativas reduce el estrés, la ansiedad y mejora el estado de ánimo ya que permite relajarnos. Además, mejora la autoestima y el sentido de logro.
- **Innovación:** promueve la creación de nuevas ideas, productos y procesos que pueden impulsar el progreso o el cambio positivo en diversos campos.



- Esta actividad tiene como propósito que sus estudiantes desarrollen el pensamiento creativo, tanto al crear su cuento, como al imaginarse los beneficios de la creatividad en la vida cotidiana; es decir, al buscar áreas de oportunidad y plasmarlas en el cuento.



### Actividad 3. Con creatividad puedo...



10 min



- a) Reflexiona sobre los beneficios de la creatividad en tu vida personal y completa las frases.

Si soy creativa o creativo al realizar mis tareas, puedo...

---

---

Si soy creativa o creativo al resolver un conflicto con mi familia, puedo...

---

---

Si soy creativa o creativo al enfrentarme a situaciones que me abrumen, puedo...

---

---



b) Comparte tus respuestas con tus compañeras y compañeros.



- En esta actividad las y los estudiantes indagan sobre los beneficios de la creatividad en sus vidas. Esto les ayuda a generar motivación para practicarla.

### Antes de irte, recuerda...

En esta lección indagamos sobre algunos de los beneficios de desarrollar la creatividad. Estos son realmente numerosos, por ello se trata de una habilidad que vale la pena esforzarse en desarrollar. En cada situación de nuestras vidas, incluso en aquellas no representan un problema o conflicto, podemos detenernos y aplicar el pensamiento creativo: ¿qué otras alternativas existen?, ¿se puede hacer mejor?



Notas:

---

---

---



**Lección**

**Empatizar  
para resolver**

## Lección 3. Empatizar para resolver

<b>Objetivo</b>	Proponer una alternativa a un problema a partir de realizar entrevistas y practicar la empatía.		
<b>Resumen</b>	En la primera actividad, las y los estudiantes juegan a un juego en el que deben adivinar un objeto haciendo preguntas. En la segunda, diseñan una cartera. En la tercera, reflexionan sobre la relación de la empatía con la creatividad.		
<b>Duración</b>	50 minutos	<b>Materiales</b>	Lápices y hojas de papel



### Actividad 1. ¿Qué dibujó?



10 min



- Una compañera o compañero toma una hoja de papel y realiza un dibujo de un objeto y lo guarda (nadie puede verlo).
- Por turnos, el resto de los integrantes le hace preguntas para adivinar de qué objeto se trata. La compañera o compañero solo puede responder: sí, no y no sé.
- La persona que adivina, gana el juego. Pero si se equivoca queda descalificado y el resto continúa.



- Esta actividad tiene como objetivo que sus estudiantes reconozcan la importancia de preguntar para obtener información importante para cierto fin.
- Permita que jueguen algunas rondas. También puede retarlos a que adivinen el objeto en cierto número de preguntas.



## Actividad 2. Una cartera para mi compañero



30 min



En esta actividad van a diseñar una cartera o billetera para su compañera o compañero de equipo.

- Entrevisten a su compañera o compañero durante cinco minutos. En la entrevista averigüen qué debe tener una cartera para que se adapte a su personalidad o estilo de vida. Por ejemplo: podrían necesitar la cartera para guardar la foto de un ser querido, para poner billetes o monedas. También es posible que quieran una billetera pequeña que entre en un bolsillo cuando salen a caminar o correr, o puede que tenga que reflejar de alguna manera su amor por los animales o el fútbol. Tomen en cuenta sus colores favoritos. Anoten todo mientras escuchan sus respuestas.
- Permitan que su pareja los entreviste, con el mismo fin.



- Dibuja o esboza dos propuestas de cartera para tu compañera o compañero de equipo.



Muestren sus dibujos a su compañera o compañero y pidan retroalimentación. Finalmente, dibujen una única propuesta que integra la retroalimentación de su pareja.

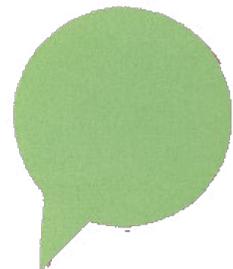
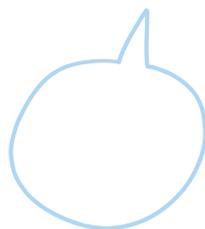


## Concepto de hoy: Entrevistas

Las entrevistas son herramientas poderosas para comprender mejor a otras personas. A través de preguntas estructuradas podemos obtener información valiosa sobre sus necesidades, deseos y perspectivas. Esta información es esencial para crear soluciones creativas que realmente resuelvan los problemas y satisfagan las necesidades de diferentes usuarios en el caso de que estemos diseñando algún producto.



- En esta actividad sus estudiantes van a diseñar una cartera para un compañero o compañera. Para ello, primero deben realizarle una entrevista. Pregunte primero al grupo qué preguntas podrían ser importantes para captar sus gustos, necesidades y preferencias.
- Anímelos a que piensen en carteras distintas a las convencionales. Por ejemplo, con forma de celular, atada a un collar, etc.
- Si dispone de tiempo, pida que muestren sus trabajos al grupo y expliquen el diseño que propusieron.





### Actividad 3. ¿Qué aprendí sobre mi compañera o compañero?



10 min



a) Reflexiona sobre las siguientes preguntas:

.....  
.....

b) ¿Cómo te ayudó la entrevista a generar una solución creativa?

.....  
.....

c) ¿En qué otros contextos podrías usar la técnica de la entrevista para resolver problemas de manera creativa?

.....  
.....



Comparte las respuestas del inciso c) con el grupo.



- Destaque la conexión entre la empatía y la creatividad, y cómo entender las necesidades y perspectivas de otros puede conducir a soluciones más innovadoras y efectivas.

- Algunas respuestas para el inciso c) podrían ser: elegir carrera o escuela, elegir tema de proyecto en trabajo en equipo, identificar con detalles problemas en la escuela o comunidad, etc.





**Considerar  
todos los  
factores**

**Lección**

## Lección 4. Considerar todos los factores

<b>Objetivo</b>	Considerar todos los factores que intervienen en un reto, para tener una visión más amplia del mismo.		
<b>Resumen</b>	En esta lección se utiliza el método de considerar todos los factores. En la primera actividad, las y los estudiantes analizan la importancia de considerar todos los factores a partir de una situación cotidiana.  En la segunda, practican el método de considerar todos los factores en la planeación de un torneo de juegos y en la creación de un taller escolar.  En la tercera actividad identifican fortalezas, debilidades y preguntas sobre el método de considerar todos los factores.		
<b>Duración</b>	50 minutos	<b>Materiales</b>	Lápices, hojas y cuadernos



### Actividad 1. ¡Se me olvidó!



15 min



a) Observen la siguiente imagen:



Fuente: <https://www.freepik.es/fotos-premium/misschutima-misschutima>

- b) ¿Qué le pasó al personaje de la imagen?
- c) ¿Por qué creen que le pasó eso? ¿Cómo pudo haberlo evitado?
- d) ¿Les ha pasado algo similar alguna vez?



- Esta actividad tiene como propósito que sus estudiantes identifiquen la importancia de considerar los factores a tomar en cuenta a la hora de planificar, tomar una decisión o resolver un problema.
- Puede introducir el inciso d) preguntando si alguna vez han olvidado el lápiz, la goma o la calculadora el día del examen, o si se olvidaron algo cuando salieron de viaje; y cómo lo resolvieron.



## Actividad 2. Consideramos todos los factores



25 min



- a) Imaginen que su equipo fue seleccionado para organizar el Torneo de juegos de la escuela. Revisen “El concepto de hoy” y completen la siguiente tabla.

Factores	
Torneo de juegos de mesa	Decidir qué juegos se jugarán
	Espacio disponible
	Reglamento
	Premios

- a) La escuela quiere crear un nuevo taller extracurricular que sea del interés de las y los estudiantes. Entre las opciones que se han planteado se encuentran: *Taller de robótica*, *Club de conversación en inglés* y *Taller de apreciación musical*. Seleccionen uno de los talleres propuestos y realicen una tabla en su cuaderno donde incluyan todos los factores a considerar.
- b) Compartan sus resultados con otros equipos.
- c) Reflexionen: ¿Para qué puede ayudarnos considerar todos los factores en un reto o situación determinada?

### Concepto de hoy: Considerar todos los factores

El método de considerar todos los factores consiste en enumerar la mayor cantidad posible de factores que intervienen en una situación o problema. Esta herramienta nos permite examinar no sólo sus aspectos obvios, sino también aquellos que podrían pasarse por alto fácilmente. Al tomar en cuenta la mayor cantidad de factores podemos identificar riesgos potenciales, oportunidades ocultas y alternativas innovadoras.





- Esta actividad tiene como propósito que sus estudiantes apliquen una estrategia para considerar todos los factores involucrados en la planeación de actividades escolares.
- Puede modificar la actividad pidiendo que trabajen en una situación escolar real. Por ejemplo, si la escuela tiene entre sus actividades periódicas la realización de una kermés o una competencia. También pueden aplicarla en situaciones cotidianas como visitar a una persona o planear la elaboración de cierto menú.



### Actividad 3. Buena amiga, buen amigo



15 min



a) Consideren todos los factores con el tema: ser una buena amiga o un buen amigo.

b) Compartan sus respuestas con todo el grupo.



- En esta actividad se amplía el uso de la estrategia de considerar todos los factores a situaciones personales. En este caso, sus estudiantes podrían responder: escuchar, ser amable, acordarse de su cumpleaños, ofrecer ayuda, respetar sus opiniones o no burlarse.

-Si es posible, escriban sus respuestas en una cartulina.



# Generar alternativas



<b>Objetivo</b>	Generar diferentes alternativas para resolver un problema.		
<b>Resumen</b>	<p>En la primera actividad, las y los estudiantes realizan un ejercicio de creatividad al generar diferentes ideas sobre una instrucción.</p> <p>En la segunda, proponen alternativas, mediante una lluvia de ideas, sobre un problema escolar.</p> <p>En la tercera actividad, analizan una situación personal.</p>		
<b>Duración</b>	50 minutos	<b>Materiales</b>	Lápices y colores



### Actividad 1. Redondo y plano



10 min



a) Elijan, al azar, uno de los siguientes objetos:

.....

lápiz mochila regla taza mesa calculadora libro  
pañuelo teléfono lentes hoja agua aire planta  
lámpara pesas pantalón bolsa cuchillo refrigerador  
computadora manzana cama guitarra pelota reloj

.....

b) Enumeren diversas situaciones y usos que se les puede dar a este objeto.

c) Elijan otro objeto y repitan el ejercicio.



d) Compartan sus respuestas con todo el grupo.



- En este ejercicio, las y los estudiantes proponen diferentes alternativas con base en una instrucción, la idea es desarrollar la creatividad e introducir el tema de la lección: generar alternativas.
- Asegúrese de que elijan los objetos al azar. Por ejemplo, puede preparar papelitos con el nombre de los objetos, colocarlos en una bolsa y pedir que tomen uno.



## Actividad 2. Ideas para...



25 min



En un curso de secundaria detectaron el siguiente problema: *muchos estudiantes están teniendo dificultades con ciertos temas de matemáticas.*

- a) Trabajen con los dos objetos de la Actividad 1. Para cada objeto, piense en diferentes asociaciones que el objeto podría tener con el problema completando la siguiente oración:

El problema es como un/una \_\_\_\_\_ [insertar el objeto], porque \_\_\_\_\_

Por ejemplo: el problema es como una cuerda, porque los estudiantes necesitan tener buenas conexiones entre ellos y sus maestros para aprender.

- b) Realicen una lluvia de ideas sobre posibles soluciones del problema. Revisen previamente el Concepto de hoy.
- c) Compartan sus respuestas con otros equipos. Analicen si algunas de estas alternativas podrían aplicarse en su escuela en alguna situación similar.



## Concepto de hoy: **Generando alternativas**

Generar alternativas es el proceso de crear múltiples soluciones posibles a un problema antes de decidir cuál implementar. Este enfoque no sólo aumenta la probabilidad de encontrar una solución efectiva, sino que también promueve el desarrollo del pensamiento creativo al intentar buscar alternativas novedosas e innovadoras.

Una estrategia para generar alternativas es la lluvia de ideas. Esta consiste en proponer ideas siguiendo las siguientes reglas:

- i) La cantidad es mucho más importante que la calidad.
- ii) No critiquen las ideas, ¡no existe una mala idea!
- iii) Fomenten ideas que puedan parecer descabelladas y extravagantes
- iv) Combinen y mejoren: digan “sí, y” en lugar de “no, pero...”



- El objetivo de este ejercicio es que sus estudiantes desarrollen el pensamiento creativo al exponer ideas. En un principio todas las ideas son válidas, incluso aquellas que pueden sonar descabelladas o sin sentido son bienvenidas ya que pueden activar otras ideas o líneas de razonamiento. En una segunda etapa (que no se explora con detalle en esta lección) se analizan las ideas para elegir una de ellas.





### Actividad 3. Alternativa en un caso personal



15 min



- a) Imagina una situación personal reciente, en la cual no sabías qué hacer.
- b) Propón diferentes alternativas para afrontarla.
- c) Analiza las consecuencias de cada alternativa y elige una de ellas.



- En este ejercicio, las y los estudiantes aplican lo estudiado en esta lección a una situación personal. Además, se agrega la instrucción de analizar las consecuencias para elegir una de las alternativas y que la actividad pueda tener mayor impacto a nivel personal.

#### Antes de irte, recuerda...

En esta lección, exploramos estrategias para generar múltiples alternativas para afrontar una situación, con el objetivo de ir más allá de las soluciones obvias e inmediatas. Este es un paso que muchas veces pasamos por alto ya que asumimos que no hay otras alternativas. Por ello conviene detenerse para ampliar la perspectiva de la situación y tomar decisiones más efectivas y benéficas; y esto, también lo podemos aplicar en nuestra vida cotidiana.



# 6

Lección

**Comprender la perspectiva  
de otras personas**

## Lección 6. Comprender la perspectiva de otras personas

<b>Objetivo</b>	Generar diferentes alternativas para resolver un conflicto considerando la perspectiva y opinión de la otra persona.		
<b>Resumen</b>	En la primera actividad, las y los estudiantes inventan una historia en torno a una imagen.  En la segunda, proponen alternativas para tomar una decisión en el contexto escolar considerando la opinión de varias partes.  En la tercera actividad, realizan una propuesta para una presentación en la fiesta de fin de año de la escuela.		
<b>Duración</b>	50 minutos	<b>Materiales</b>	Lápices y colores



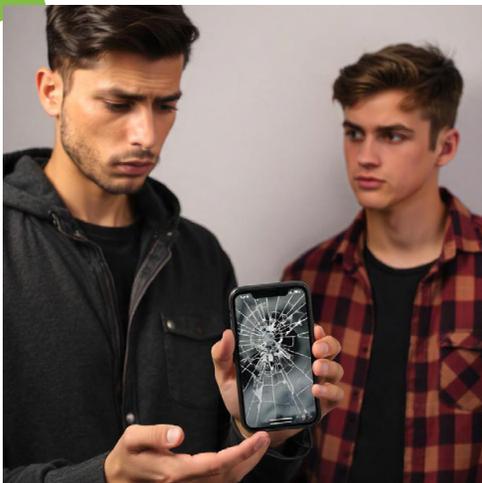
### Actividad 1. ¿Qué pasó ahí?



10 min



a) Observen y describan la siguiente imagen:



Fuente: [www.freepik.com/pikaso/ai-image-generator](http://www.freepik.com/pikaso/ai-image-generator)

- b) ¿Qué imaginan que pudo haber pasado? Inventen una historia en torno a ella.
- c) ¿Qué se imaginan que piensa cada personaje?
- d) ¿Qué imaginan que sienten?



- En esta actividad, sus estudiantes practican la empatía, un concepto importante para esta lección. La empatía tiene dos aspectos: cognitivo (comprende el punto de vista o perspectiva de la otra persona) y afectivo (conectar con lo que siente).
- En los dos primeros incisos desarrollan las habilidades de pensamiento: observar e inferir.



## Actividad 2. El problema del celular



15 min



a) Revisen el siguiente caso:

La escuela Secundaria Río Azul ha notado un aumento en el uso de teléfonos celulares durante las clases. La directora debe tomar medidas. Para ello consulta a algunas personas:

**Profesor García:** Los estudiantes no deben usar sus celulares en clase porque reduce su capacidad de concentración y promueve la procrastinación.

**Profesora Vázquez:** Podemos aprovechar los smartphones como herramientas de aprendizaje. Hay aplicaciones muy buenas y se puede acceder a información de cualquier tema de manera inmediata.

**Estudiante Sofía:** En algunas clases, como en la de Historia, es muy útil poder buscar rápidamente información adicional sobre los temas que estamos estudiando. Esto hace que las clases sean más interactivas y ayuda a entender mejor los temas.

**Estudiante Luis:** Aunque entiendo que hay beneficios, muchas y muchos estudiantes usan sus teléfonos para enviar mensajes y ver redes sociales en lugar de prestar atención. Necesitamos reglas claras para asegurar que podamos concentrarnos.

- b) Propongan tres ideas para resolver este problema que tomen en cuenta la opinión de todas las personas involucradas.
- c) ¿Cuáles consideran que integran mejor las opiniones de todas las personas involucradas?

## Concepto de hoy: Empatía

La empatía es la habilidad de ponerse en los zapatos de la otra persona para:

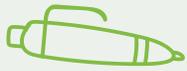
- 1) Comprender su perspectiva, opinión o punto de vista (empatía cognitiva).
- 2) Conectar con sus emociones (empatía afectiva).

En esta lección se fortalece el desarrollo de la empatía cognitiva para generar ideas creativas que permitan resolver un conflicto respetando las opiniones de todas las personas involucradas.



- El objetivo de este ejercicio es que sus estudiantes desarrollen el pensamiento creativo generando ideas, lo importante es poner el foco en respetar las opiniones y puntos de vista de las personas involucradas.

- Aproveche el caso para que sus estudiantes noten la importancia de expresar lo que se quiere, pero también de explicar el porqué. Por ejemplo, el profesor García no desea que se usen celulares, pues distraen a sus estudiantes. Entonces, alguna idea que permita el uso del celular pero que evite la distracción podría ser tomada en cuenta, pues respeta su opinión.



### Actividad 3. ¿Qué hacemos para fin de año?



25 min



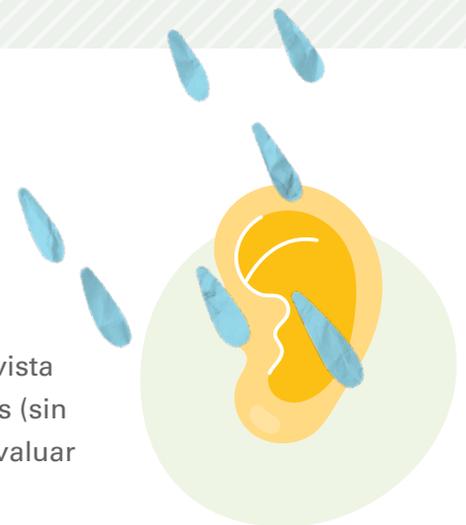
- a) Imaginen que la escuela les solicita hacer una presentación libre de cinco minutos para la fiesta de despedida del curso.
- b) Cada integrante debe expresar una idea para el evento. Si lo consideran necesario, el resto puede hacer preguntas para comprender mejor lo que pretende.
- c) Luego, propongan algunas ideas para la presentación que respeten los intereses de todas y todos (o de la mayoría).
- d) Entre todas y todos elijan una propuesta.



- En este ejercicio, las y los estudiantes resuelven el problema planteado. Recuérdeles que pueden generar ideas combinando, fusionando o mejorando las ideas originales. Por ejemplo, si alguien quiere una representación deportiva y otra persona presentar una canción; entonces se podría proponer simular un partido de basquetbol donde los movimientos de las y los jugadores sigan una coreografía de la pieza musical elegida.

### Antes de irte, recuerda...

En esta lección, exploramos cómo generar múltiples alternativas para afrontar una situación o conflicto considerando la opinión de las personas involucradas. Para ello, el primer paso es escuchar con atención, y preguntar si es necesario, para comprender el punto de vista de las demás personas. El segundo paso es hacer una lluvia de ideas (sin juzgarlas) para activar la creatividad. Finalmente, el tercer paso es evaluar las ideas más prometedoras, mejorarlas y elegir una de ellas.



Lección

## Seis maneras de pensar



## Lección 7. Seis maneras de pensar

<b>Objetivo</b>	Practicar una estrategia para analizar un problema desde seis perspectivas diferentes.		
<b>Resumen</b>	En la primera actividad, las y los estudiantes analizan dos maneras concretas de abordar una misma decisión.  En la segunda, analizan otra situación usando la estrategia de los seis sombreros para pensar.  En la tercera actividad, reflexionan sobre una situación personal.		
<b>Duración</b>	50 minutos	<b>Materiales</b>	Lápices y colores



### Actividad 1. ¿Cómo tomamos decisiones?



10 min



a) Observen las siguientes imágenes.

¡Este es el teléfono de moda, todas mis amigas lo tienen!  
Además está en descuento.  
¡Tengo que conseguirlo ya!



Fuente: [www.freepik.es/foto-gratis/](http://www.freepik.es/foto-gratis/) pressahotkey



Tiene descuento y está a muy buen precio. Pero se que tiene poca memoria y se acaba rápido la batería.  
¿Se podrá conectar con mi bocina?

- b) ¿Cuál es la diferencia entre la forma de pensar de Juana en las dos imágenes?
- c) ¿En cuál situación la decisión que tome será más objetiva? Expliquen por qué.



- Esta actividad tiene como objetivo que las y los estudiantes reconozcan la importancia de analizar todos los aspectos de una situación, y no solamente fijarnos en lo positivo. Hacer esto puede ayudarnos a tomar mejores decisiones, y es parte de ejercitar el pensamiento creativo.



## Actividad 2. ¿Es una noticia buena o mala?



30 min



Formen equipos y consideren la siguiente situación:

Un día llegan a la escuela y los profesores les comentan que a partir de ese día no volverán a tener tareas ni exámenes. El único requisito para aprobar y pasar al siguiente grado será contar con más del 90% de asistencias y participar en las clases.

- a) ¿Qué opinan de esta situación? ¿Les parece una buena idea?
- b) Revisen el concepto de hoy. Analicen esta situación usando cada uno de los seis sombreros. Consideren que cuando usan uno de los sombreros no está permitido hacer comentarios relacionados con otro sombrero.
- c) ¿Qué opinan ahora de la propuesta? ¿Es una buena idea? ¿Cómo podrían mejorarla?



- d) Compartan sus respuestas con el salón.



## Concepto de hoy: Los 6 sombreros

Los “seis sombreros para pensar” es una técnica desarrollada por Edward de Bono que ayuda a las personas a abordar problemas y tomar decisiones de manera más efectiva al considerar diferentes perspectivas. Cada “sombrero” representa una forma diferente de pensar y deben usarse por separado, aunque cambiando de uno a otro.

Sombrero blanco	Hechos y datos. Se centra en la información objetiva. No se emiten juicios ni opiniones.	¿Qué información tenemos? ¿Qué datos son relevantes? ¿Qué hechos necesitamos conocer?
Sombrero rojo	Emociones y sentimientos. Permite expresar emociones y sentimientos sin necesidad de justificarlo.	¿Qué siento al respecto? ¿Qué reacciones emocionales estoy experimentando? ¿Cómo podrían sentirse los demás?
Sombrero negro	Crítica y precaución. Se centra en identificar posibles problemas, riesgos y aspectos negativos.	¿Cuáles son los riesgos? ¿Qué problemas pueden surgir? ¿Qué aspectos negativos debemos considerar?
Sombrero amarillo	Optimismo y beneficios. Se enfoca en los aspectos positivos y los beneficios potenciales. Este sombrero busca identificar oportunidades y ventajas.	¿Qué es lo positivo de esta idea? ¿Qué beneficios podemos obtener? ¿Qué oportunidades se presentan?
Sombrero verde	Creatividad y nuevas ideas. Fomenta la creatividad y la generación de nuevas ideas.	¿Qué ideas nuevas podemos generar? ¿Cómo podemos mejorar esta idea? ¿Qué alternativas existen?
Sombrero azul	Gestión y organización del pensamiento. Organiza las ideas, establece objetivos y planifica los próximos pasos.	¿Cuál es el plan? ¿Qué debemos hacer a continuación? ¿Cómo organizamos nuestras ideas?



- Explique a sus estudiantes la importancia de ver una idea o posible solución desde múltiples perspectivas. Asegúrese de que comprendan bien cada sombrero.
- Un error común es estar en un sombrero y hacer comentarios de otro. Pida que estén atentos a esto.
- El orden en el cual abordan cada sombrero no es importante.
- Le recomendamos que en el ejercicio se elija un sombrero y todos los estudiantes analicen el problema con él, y que luego cambien a otros sombreros. Otra alternativa, es que cada estudiante elija un sombrero



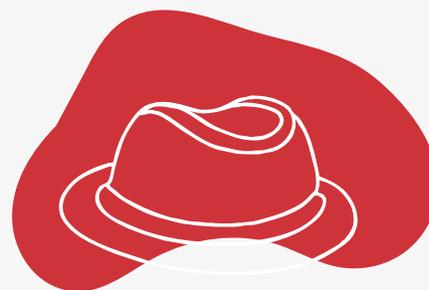
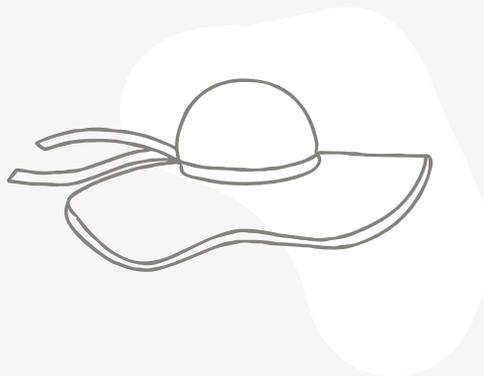
### Actividad 3. ¿Cómo me afecta?



15 min

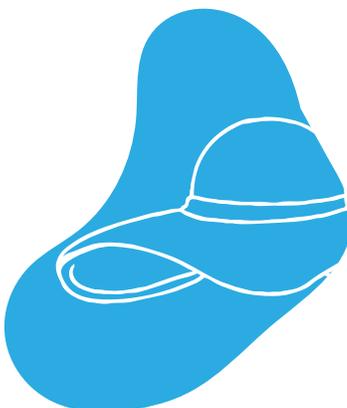
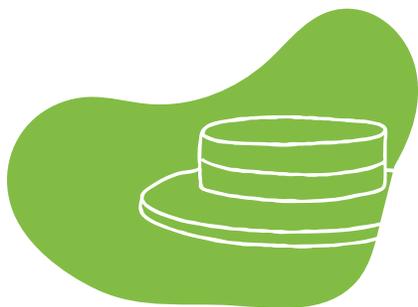
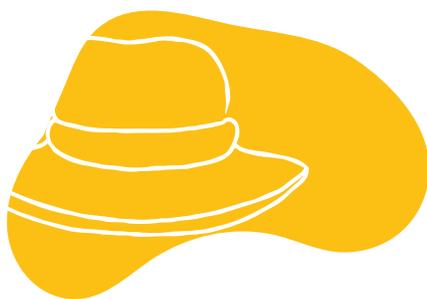


- a) Piensa en alguna decisión reciente que se haya tomado en tu casa, salón o escuela.
- b) Reflexiona brevemente sobre esta situación desde la perspectiva de cada sombrero.





- En este ejercicio, sus estudiantes practican los aprendizajes de la lección en un caso cotidiano, ya sea de la casa, escuela o comunidad.
- Algunos ejemplos podrían ser: “mi mamá puso límite de tiempo al uso del celular” o “la escuela prohibió el consumo de comida chatarra o jugar con pelotas en cierto espacio”.



### *Antes de irte, recuerda...*

En esta lección, hemos aprendido a utilizar los seis sombreros para pensar como una herramienta poderosa para obtener y dar retroalimentación constructiva sobre una idea. Recuerda que la creatividad no sólo se trata de generar nuevas ideas, sino también de mejorarlas y adaptarlas mediante la colaboración y la reflexión crítica.

# El cuestionamiento creativo

Lección

## Lección 8. El cuestionamiento creativo

<b>Objetivo</b>	Reconocer la importancia de cuestionar hábitos y procesos para decidir si pueden mejorarse o cambiarse.		
<b>Resumen</b>	En la primera actividad, las y los estudiantes proponen diferentes formas de acomodar libros en la biblioteca.  En la segunda, analizan dos hábitos que involucran pasar tiempo o trabajar con sus compañeras y compañeros, utilizando el cuestionamiento creativo.  En la tercera actividad, practican el cuestionamiento creativo en una situación personal para mejorarla.		
<b>Duración</b>	50 minutos	<b>Materiales</b>	Hojas de papel y lápices



### Actividad 1. Alexander Fleming



10 min



a) Lean la siguiente historia:

En 1928, el bacteriólogo escocés Alexander Fleming investigaba las bacterias estafilocócicas en el Hospital St. Mary's en Londres. Al regresar de unas vacaciones, Fleming observó que una de sus placas había sido contaminada por moho.

Pudo haber tirado la muestra. Pero no lo hizo.

Observó que alrededor del moho había un área donde las bacterias no crecían. Estudió el moho y encontró que era eficaz para eliminar diferentes tipos de bacterias. Había descubierto el primer antibiótico: la penicilina.

b) ¿Qué fue lo que le llevó a Fleming a descubrir la penicilina? Argumenten su respuesta.



c) Compartan sus respuestas con todo el grupo. Reflexionen: ¿Fue únicamente suerte?



-En esta actividad se busca que sus estudiantes tomen conciencia de la importancia de promover la curiosidad. Es decir, detenerse en ciertos momentos para cuestionar una situación, un hábito o una anomalía. No hay que esperar a que se nos presente un gran problema para hacer uso del pensamiento creativo.



## Actividad 2. ¿Y si ...?



30 min



a) Revisen el siguiente caso:

.....

A Luisa le gusta mucho pasar tiempo de calidad con sus amistades, por eso suelen verse después de clases para hacer la tarea, platicar o ver algún programa de televisión.

Completen la siguiente tabla considerando por lo menos tres respuestas a cada uno de los cuestionamientos.

.....



Cuestionamientos	Respuestas
¿Por qué creen que es importante para Luisa pasar tiempo de calidad con sus amistades?	1. Por una necesidad de pertenecer a un grupo. 2. 3.
¿Cómo podrían hacer que el tiempo que pasen sea más variado y emocionante?	1. Crear su propio cineclub en alguna de sus casas. 2. 3.

- b) Platiquen sobre qué les gusta hacer con sus amistades. Propongan algunas otras actividades que podrían disfrutar.
- c) Formen equipos y describan la forma en que suelen organizarse cuando deben trabajar conjuntamente para realizar un proyecto escolar. Después, responden a las siguientes preguntas.
- I) ¿Por qué suelen organizarse de esa forma?
  - II) ¿Qué otras alternativas tienen para organizarse?
  - III) ¿Qué pasaría si cambiaran su forma actual de trabajar en equipo? Analicen esta pregunta en el contexto de las alternativas propuestas.



- d) Comenten sus respuestas con todo el grupo.

### Concepto de hoy: Cuestionamiento creativo

El cuestionamiento creativo es una herramienta que busca poner a prueba las formas habituales que tenemos de enfrentar ciertas situaciones o realizar ciertas actividades. Consiste en detenerse, enfocarse en algunos de estos temas y preguntarse: ¿Por qué esto se hace de esta forma?, ¿existen otras formas de hacerlo?, ¿qué pasaría si lo hago de otra forma?

El cuestionamiento creativo no responde a la necesidad de resolver un problema o tomar una decisión. Surge de manera intencionada y pone en duda las maneras habituales de actuar, con la intención de explorar más en profundidad sobre ellas. Muchas veces resulta que la forma habitual de hacer las cosas es, por ahora, la más adecuada.



- Esta actividad tiene como propósito que sus estudiantes practiquen el cuestionamiento creativo en actividades cotidianas. Es importante permitir que se expresen libremente y que propongan tantas alternativas como se les ocurran.

- En el inciso c), una respuesta común puede ser que la forma en que se organizan es decidida por su docente, por esa razón es importante que exploren otras alternativas por su cuenta.



### Actividad 3. Cuestiono mis hábitos personales



10 min



- a) Piensa en alguna rutina que tengas en tu vida cotidiana, por ejemplo: ver el celular antes de dormir, no tomar agua por las mañanas o salir corriendo al recreo en cuanto suena la campana. Cuestionate:
- b) ¿Por qué hago esto de esta forma?
- c) ¿Existen otras formas de hacerlo?
- d) ¿Qué pasaría si realizara esta actividad de forma diferente?



- Esta actividad tiene como propósito que sus estudiantes apliquen lo que se ha visto en la lección en una situación personal.

### *Antes de irte, recuerda...*

En esta lección practicamos el cuestionamiento creativo. Muchas veces realizamos las cosas por hábito porque así nos las enseñaron, así las hacen todas las personas, así nos funcionan, así las hacían nuestras mamás. Sin embargo, puede ser que exista una mejor forma de hacerlo. Cuestionar hábitos, y más aún si no nos causan conflictos, es muy difícil. Para eso existe el cuestionamiento creativo, para plantearnos preguntas como: ¿Habría otra forma de hacer un dibujo en la computadora aparte de la que uso?, ¿por qué tomé leche antes de dormir?, ¿por qué antes de empezar a hacer la tarea miro varias publicaciones?





**Atención y propósito**

<b>Objetivo</b>	Identificar la importancia de enfocar la atención y recordar el propósito de lo que se está trabajando.		
<b>Resumen</b>	<p>En la primera actividad, las y los estudiantes analizan un caso donde el protagonista pierde el foco de la atención.</p> <p>En la segunda, analizan con más detalle el caso anterior aplicando las preguntas clave para desarrollar la actitud de enfocar la atención con el propósito.</p> <p>En la tercera actividad, cada estudiante se plantea un propósito relacionado con una situación escolar y determina las acciones que le ayudarán a mantener la atención enfocada.</p>		
<b>Duración</b>	50 minutos	<b>Materiales</b>	Hojas de papel y lápices



### Actividad 1. Juan y su tarea



10 min



a) Lean el siguiente caso:

Juan se propuso hacer su tarea de Matemáticas.  
 En el caso del problema dos, consideró que podía resolverse haciendo una gráfica o usando el método de sustitución.  
 Empezó por el primero.  
 Decidió usar un programa en la computadora que le recomendaron para graficar.  
 Tuvo muchas dudas en su primer intento.  
 Decidió ver un tutorial en YouTube.  
 Para practicar, usó varios ejemplos de la clase de Física.  
 Luego se enganchó con otros videos sobre el cambio climático para el proyecto de Ciencias.  
 No terminó su tarea, pero se sintió satisfecho por aprender a usar el programa que gráfica y avanzar con el proyecto de Ciencias.

- b) ¿Qué opinan de la situación? Argumenten sus respuestas.
- c) ¿Les ha pasado algo similar? Comenten con sus compañeras y compañeros.



- Esta actividad tiene como objetivo que sus estudiantes identifiquen la importancia de mantener presente el propósito o el para qué de lo que están haciendo y también tomar conciencia de la importancia de mantenerse enfocadas y enfocados en la tarea que están realizando.
- Para ello, haga énfasis en que Juan está perdiendo la atención, y que el hecho de distraerse, trae como consecuencia que no pueda lograr su propósito: terminar su tarea de matemáticas.



## Actividad 2. Enfoque y propósito



30 min



- a) Consideren el caso de Juan. En cada parte de la historia escriban qué imaginan que respondería Juan a las dos preguntas planteadas en la segunda y tercera columna. Luego, evalúen si el enfoque está alineado al propósito.



	¿Qué está intentando hacer? (propósito)	¿Qué está mirando (sobre qué estoy pensando) en este momento? (atención)	¿Está la atención alineada con el propósito?
Juan se propuso hacer su tarea de Matemáticas.	Hacer su tarea de Matemáticas.	Sobre la tarea. Probablemente el primer ejercicio.	Sí
Para el caso del problema dos, consideró que podía resolverse haciendo una gráfica o usando el método de sustitución. Empezó por el primero.	Hacer su tarea de Matemáticas.		
Decidió usar un programa en la computadora que le recomendaron para graficar. Tuvo muchas dudas en su primer intento.		Haciendo una gráfica del problema	Sí
Decidió ver un tutorial en YouTube.			
Para practicar, usó varios ejemplos de la clase de Física.			
Luego se enganchó con otros videos sobre el cambio climático para el proyecto de Ciencias.			

b) ¿Por qué Juan no terminó su tarea?

c) Cambien el final de la historia de Juan por uno donde logra terminar la tarea.

## Concepto de hoy: Enfoque y propósito

El propósito es la razón por la cual se decide pensar o involucrarse en algo. La atención se refiere a hacia dónde nos enfocamos. Si queremos pensar bien, debemos asegurarnos de que la atención esté alineada con el propósito.

“Atención y propósito” es un hábito de pensamiento, al cual debemos recurrir sistemáticamente. Esto se logra preguntándonos constantemente:

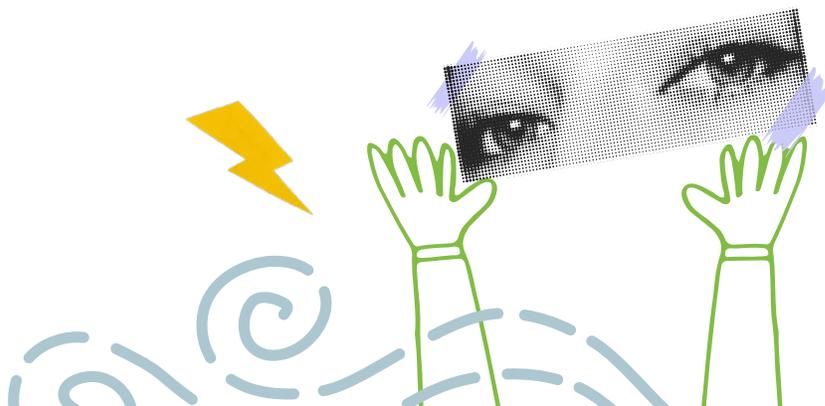
- ¿Qué estoy intentando hacer? (propósito)
- ¿Qué estoy mirando (sobre qué estoy pensando) en este momento? (atención)



- El objetivo de este ejercicio es que sus estudiantes se familiaricen con las dos preguntas mencionadas en “El concepto de hoy” para desarrollar este importante hábito de pensamiento.

-En el inciso c), pida a sus estudiantes que retomen la parte de la historia en la que Juan se desvía de su propósito. Note también que el propósito es el mismo en todos los casos: Hacer su tarea de Matemáticas.

- Mencione que estas dos preguntas se pueden aplicar en otros contextos, por ejemplo, en una reunión donde todas y todos opinan sin un propósito claro.





### Actividad 3. Desarrollar una atención enfocada



10 min



a) Practica la siguiente técnica de entrenamiento de la atención:

**PASO 1.** Siéntate con la espalda recta, los pies apoyados sobre el suelo y las manos sobre tus muslos. Respira lenta y profundamente tres veces, mientras relajas tu cuerpo y tu mente.

**PASO 2.** Respira a tu propio ritmo y nota las sensaciones de tu respiración en tu abdomen o en tu nariz.

**PASO 3.** Cada vez que tu mente se distraiga. Nota que te has distraído, deja ir ese pensamiento, sensación o estímulo que te distrajo y regresa tu atención al respirar.

**PASO 4.** Concluye tu sesión y nota cómo están tu cuerpo y tu mente.



- Esta actividad tiene como objetivo que sus estudiantes entrenen la atención. Además, esta técnica les ayudará a sentir calma y a aclarar su mente. Les recomendamos el siguiente video para conocer más sobre esta técnica: <https://www.youtube.com/watch?v=sTy9FhIvAro>

### Antes de irte, recuerda...

En esta lección, exploramos un hábito muy importante que conviene desarrollar para convertirnos en pensadoras creativas y pensadores creativos: atención y propósito. Consiste en mantener encarrilado el pensamiento y las acciones hacia un propósito previamente definido. Es muy común que nos distraigamos con múltiples pensamientos y estímulos. Este hábito nos ayuda a detectar cuando lo hemos hecho y a regresar a nuestro propósito.

# **Creatividad en acción**

1

**Lección**

0

## Lección 10. Creatividad en acción

<b>Objetivo</b>	Aplicar el pensamiento creativo para generar soluciones sobre algún problema, proceso o mecanismo de la escuela o de su comunidad con el fin de proponer una solución o evaluar una posible mejora.		
<b>Resumen</b>	En la primera actividad, las y los estudiantes sintetizan lo estudiado en el manual en tres palabras.  En la segunda, analizan cómo mejorar o solucionar una situación escolar usando las herramientas del pensamiento creativo.  En la tercera actividad, se despiden compartiendo una reflexión personal.		
<b>Duración</b>	50 minutos	<b>Materiales</b>	Lápices, colores y hojas blancas



### Actividad 1. Creatividad en tres palabras



10 min



- a) Escribe tres palabras relacionadas con el concepto de creatividad, basándote en lo estudiado en este curso.

.....



- b) Compartan sus palabras y expliquen por qué las eligieron.



- El objetivo de esta actividad es que sus estudiantes revisen los temas estudiados en el manual y los sinteticen en tres palabras. Este ejercicio promueve tanto el desarrollo del pensamiento creativo como el del pensamiento crítico.



## Actividad 2. Resolver o mejorar



30 min



- a) Recuerden que el pensamiento creativo puede aplicarse tanto al resolver un problema, como al revisar mecanismos o procesos que se hacen de manera habitual con el objetivo de evaluar si se podrían mejorar, cambiar o mantener.

Elijan un problema de su escuela o comunidad o algún proceso habitual como:

- Instalaciones: iluminación, mobiliario, espacios para clase, espacios para deportes o estado de los baños.
  - Interacción entre personas: bullying o problemas de convivencia, espacios de convivencia, normas y castigos o jóvenes con necesidades especiales.
  - Recursos: estado de los materiales educativos, tecnología, laboratorios, material deportivo y material artístico.
  - Seguridad: medidas de seguridad frente a catástrofes o situaciones de salud.
  - Medio ambiente: manejo de residuos o áreas verdes.
- b) Platique sobre el tema elegido con el equipo: ¿qué saben?, ¿qué se hace habitualmente?, ¿creen que hay un problema o área de mejora?, ¿cuál es el problema?

- c) Propongan diferentes ideas para resolver el problema o para modificar el proceso.
- d) Elijan una de las ideas y evalúen cómo las medidas que sugirieron afectarían a otros actores como: estudiantes de otros grados, personal de limpieza, docentes, madres y padres, autoridades o personal administrativo de la escuela. Completen la siguiente tabla:

Propuesta	Actores	¿Cómo les afecta?

- e) ¿Qué otras consecuencias, positivas y negativas, tendría esta idea?

Consecuencias positivas	Consecuencias negativas

- f) Establezcan una conclusión argumentada: ¿valdría la pena cambiar, mejorar o dejar el proceso cómo está?, o ¿es una buena solución para el problema?

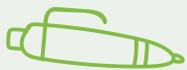
## Concepto de hoy: pensamiento creativo en acción

El pensamiento creativo no sólo nos permite resolver problemas, sino que también nos invita a detenernos y cuestionar la forma en que habitualmente se hacen las cosas, con la finalidad de analizar estos procesos o rutinas para evaluar si sería bueno cambiarlos, mejorarlos o dejarlos como están. Esto incluso lo podemos aplicar a nuestros hábitos y patrones de conductas personales.

En ambos casos, la propuesta es empezar por ampliar la perspectiva del asunto, generar alternativas, elegir algunas y analizar sus consecuencias para finalmente tomar una decisión reflexionada y argumentada.



- El objetivo de este ejercicio es que las y los estudiantes apliquen lo estudiado en el manual en una situación de su contexto escolar o de su comunidad.



### Actividad 3. ¿Qué te llevas?



10 min



a) Reflexiona y escribe brevemente: ¿Qué te llevas de este manual?  
¿Dónde lo aplicarías?

---

---



b) Comparte tu respuesta con todo el grupo.



- El objetivo de esta actividad es que sus estudiantes reflexionen sobre el impacto de este manual en la vida personal.
- Aproveche las intervenciones para recuperar y recordar los temas estudiados.
- Termine agradeciendo a las y los estudiantes por su esfuerzo. Si dispone de tiempo, pida que piensen en alguien a quien quisieran agradecer y por qué desean hacerlo.

### *Antes de irte, recuerda:*

En esta lección, aprendimos que el pensamiento creativo nos permite ampliar la perspectiva sobre las situaciones que enfrentamos en nuestra vida. Esto nos ayuda a encontrar soluciones creativas y efectivas para resolver problemas. También nos ayuda a cuestionarnos permanentemente sobre nuestras formas de estar e interactuar con el mundo para buscar formas distintas de hacer las cosas, de lograr nuestras metas y de mejorar nuestras relaciones con otras personas. En definitiva, nos ayuda a promover nuestro bienestar.



# Anexo 1

## Diagnóstico de habilidades

El **Diagnóstico de habilidades** está diseñado para que las y los estudiantes lo realicen antes de comenzar a implementar las lecciones del manual, ya que es una herramienta clave para medir su nivel de habilidades al inicio del curso y para rastrear su progreso a lo largo del mismo. Se sugiere realizarlo solamente si se planea desarrollar después todas las lecciones del manual.

En esta sección, compartimos una serie de recomendaciones para implementar el diagnóstico y, posteriormente, lo incluimos en un formato que se puede imprimir y brindar a las y los estudiantes.

### Recomendaciones para la implementación del diagnóstico



**Duración del diagnóstico:** 20 minutos



#### **Materiales:**

- Diagnóstico de habilidades impreso para cada estudiante (Diagnóstico de creatividad)
- Lápices para cada estudiante

#### **Procedimiento:**

1. Las y los docentes debemos leer la evaluación detenidamente antes de aplicarla, calcular nuestros propios resultados y revisar la interpretación de estos. Esto nos ayudará a familiarizarnos con las preguntas y con la manera de calcular e interpretar el diagnóstico. A su vez, esto nos permitirá prever y responder cualquier duda que puedan tener las y los estudiantes.
2. Antes de empezar, es fundamental explicar a las y los estudiantes el propósito del diagnóstico, además de comunicar que se trata de una herramienta que nos ayudará a conocer su nivel de desarrollo de habilidades en esta área y a saber el estado actual del grupo. Es importante que las y los estudiantes sepan que sus respuestas no están asociadas a ninguna calificación, que sólo serán leídas por su docente y que serán anónimas.
3. Es fundamental que las y los estudiantes entiendan claramente las instrucciones. Si es necesario, destinemos más tiempo para explicarlas.
4. Al aplicar el diagnóstico, es importante brindar a las y los estudiantes el tiempo necesario para completarlo. Procuremos ser pacientes y tomemos en cuenta que hay estudiantes que podrían necesitar más tiempo que el resto del grupo.

5. Una vez que las y los estudiantes hayan completado el diagnóstico, calcularán sus resultados y los escribirán claramente en el diagnóstico, dando paso a la interpretación de estos. Podemos sugerirles que escriban una reflexión personal sobre su diagnóstico en algún cuaderno de trabajo que vayan a destinar a las actividades de este manual.
6. Al finalizar la aplicación, es importante recoger las hojas del diagnóstico con las respuestas y, posteriormente, realizar un promedio con los puntajes de todo el grupo para conocer su nivel de creatividad. Los resultados de la evaluación nos ayudarán a determinar el nivel de habilidades de las y los estudiantes al inicio del programa. Esta información es importante para planificar la enseñanza y para identificar las áreas en las que las y los estudiantes necesitan más apoyo. En caso de que las autoridades de la escuela quieran usar el **Diagnóstico de habilidades**, deberán explicar a las y los estudiantes qué alcances tendrá la evaluación, quiénes podrán conocerla, y cómo se cuidarán sus datos personales.
7. Asimismo, es fundamental reconocer que este instrumento es un diagnóstico, es decir, es sólo una fotografía del momento, no es algo inamovible o no modificable. Por lo tanto, es sólo un punto de partida para trabajar el tema con las y los estudiantes.

Al finalizar las lecciones del manual, recomendamos volver a aplicar el **Diagnóstico de habilidades** e invitar a cada estudiante a comparar sus resultados para notar si mejoró su puntaje. Como docentes, podemos comparar el promedio para saber qué cambios experimentó nuestro grupo en el desarrollo de este manual.

## Diagnóstico de creatividad<sup>2</sup>

Fecha\_\_\_\_\_

Escuela\_\_\_\_\_

Grupo\_\_\_\_\_

**Instrucciones:** a continuación, te presentamos una lista de afirmaciones. Lee cada oración cuidadosamente y señala en qué medida aplican para ti. No hay respuestas correctas o incorrectas. Por favor responde cada pregunta de la manera más honesta posible.

Tus respuestas son confidenciales y anónimas, lo cual significa que sólo la persona que está facilitando este programa tendrá acceso a tus respuestas; la hoja que entregues no llevará tu nombre.

		Nunca	Algo	Bastante	Mucho
1	Cuestiono los procesos ya establecidos para ver si se pueden mejorar.				
2	Cuando enfrento un problema enfoco toda mi atención en buscar cómo solucionarlo.				
3	Creo que la creatividad es una habilidad que se puede desarrollar con esfuerzo y perseverancia.				
4	Considero los puntos de vista de otras personas para generar soluciones creativas.				
5	He creado cosas originales y positivas que han contribuido a mi bienestar o al de las demás personas.				

2.-----

		Nunca	Algo	Bastante	Mucho
6	Tiendo a analizar una situación desde distintas perspectivas.				
7	Cuando tengo una idea, analizo las consecuencias que podría tener para mí y para otras personas.				
8	En mis proyectos definitivamente busco generar soluciones novedosas.				
9	Me esfuerzo en descubrir cómo funcionan las cosas.				
10	Tengo disposición para cuestionar mis propios hábitos y formas de hacer las cosas para mejorar.				
11	Logro que mis ideas tengan un impacto positivo en los demás.				
12	Ante una elección difícil, analizo todas las alternativas posibles.				

### Interpretación de respuestas

Este diagnóstico es una herramienta que te ayudará a conocer tu nivel de creatividad. La creatividad es la capacidad de generar, articular o aplicar ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, para crear soluciones, ya sea de forma individual o colaborativa.

#### ¿Cómo calcular tus resultados?

Para calcular tus resultados, debes sumar los puntajes de todas las preguntas, con la siguiente codificación:

- Nada 1
- Algo 2
- Bastante 3
- Mucho 4

## ¿Cómo interpretar tus resultados?

Los resultados de la evaluación se interpretan de la siguiente manera:

- **Puntaje entre 36 y 48:** tienes un nivel alto de creatividad. Eres capaz de articular ideas y perspectivas innovadoras, para generar soluciones creativas, tanto por tu cuenta como en colaboración con otras personas.
- **Puntaje entre 24 y 35:** tienes un nivel medio de creatividad. Eres capaz de crear soluciones considerando distintos intereses, valores, emociones y puntos de vista.
- **Puntaje entre 23 y 12:** tienes un nivel bajo de creatividad. Si bien manejas algunos de los elementos de la creatividad, te cuesta trabajo generar alternativas distintas, cuestionar hábitos y procesos y tomar en cuenta otras perspectivas para generar soluciones.
- **Puntaje menor a 11:** tienes un nivel muy bajo de creatividad. Es posible que tengas dificultades para articular o aplicar ideas para generar soluciones innovadoras. La buena noticia es que puedes fortalecer tu creatividad, a través de realizar reflexiones y prácticas como las que estarás trabajando en este curso.

# Anexo 2

## Revisión final de aprendizajes

La **Revisión final de aprendizajes** está diseñada para que las y los estudiantes la realicen al finalizar todas las lecciones del manual y es una herramienta para evaluar si han logrado comprender los conceptos esenciales del curso.

En esta sección compartimos una serie de recomendaciones para implementar la evaluación y, posteriormente, la incluimos en un formato para imprimir de modo tal que las y los estudiantes puedan realizarla.

### Recomendaciones para la implementación de la Revisión final de aprendizajes



**Duración del diagnóstico:** 20 minutos



#### **Materiales:**

- El documento “Revisión final de aprendizajes”; impreso para cada estudiante
- Lápices para cada estudiante

#### **Procedimiento:**

1. Las y los docentes debemos leer la evaluación detenidamente antes de aplicarla. En este manual hemos incluido una versión de esta con las respuestas correctas, o bien con ejemplos cuando se trata de preguntas abiertas. Además, hemos incluido una versión sin respuestas para imprimir y brindar a las y los estudiantes.
2. Antes de empezar la **Revisión final de aprendizajes**, debemos explicar a las y los estudiantes que el propósito de esta actividad es identificar si los conceptos clave del manual quedaron claros o si hay dudas. Es importante que sepan que sus respuestas no están asociadas a ninguna calificación y que sólo serán leídas por su docente.
3. Es fundamental procurar que las y los estudiantes tengan un lugar tranquilo y sin distracciones para realizar la revisión final de aprendizajes.
4. Es indispensable que las y los estudiantes entiendan claramente las instrucciones. Si es necesario, destinemos más tiempo para explicarlas.

5. Al aplicar la **Revisión final de aprendizajes**, es importante brindar a las y los estudiantes el tiempo necesario para completarlo. Procuremos ser pacientes y tomemos en cuenta que hay estudiantes que podrían necesitar más tiempo que el resto del grupo.
6. Una vez que las y los estudiantes hayan completado la **Revisión final de aprendizajes**, pueden entregar sus respuestas.
7. Al revisar las respuestas, es importante identificar si hay estudiantes que han salido con una calificación baja o si hay preguntas que se han respondido incorrectamente en varios casos. Podemos organizar una sesión con las y los estudiantes para repasar aquellos temas donde identificamos errores comunes y también podemos hablar en privado con quienes obtuvieron un puntaje bajo para realizar una estrategia conjunta que les permita continuar trabajando los elementos del Manual.

## Revisión final de los aprendizajes

(Versión con respuestas para las y los docentes)

**Instrucciones:** a continuación, te presentamos algunas preguntas sobre las lecciones de este manual. Lee cada una y responde lo que consideres adecuado, conforme a los contenidos revisados en las lecciones. Puedes elegir más de una opción en algunas de las preguntas.

1. La creatividad es una habilidad que sólo tienen las personas que se dedican a las artes, como la música o la escritura.
  - a) Verdadero
  - b) Falso
2. Menciona tres beneficios de desarrollar la creatividad.
  - a) Adaptarse a los cambios y a nuevas situaciones.
  - b) Resolver problemas de manera original.
  - c) Comunicarse de manera efectiva.

3. La herramienta de *Considerar todos los factores* permite:
- a) Proponer soluciones creativas para resolver un problema.
  - b) Evaluar el impacto de cada elemento para tomar una decisión informada.
  - c) Estimular el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo.
4. Pensar en opciones descabelladas rara vez es de utilidad para encontrar una solución viable a un problema.
- a) Verdadero
  - b) Falso
5. Entrevistar a otras personas nos permite entender sus necesidades, así como incorporar su punto de vista en la solución de un problema.
- a) Verdadero
  - b) Falso
6. Generar ideas creativas con empatía nos lleva a:
- a) Generar una conexión sólida como comunidad.
  - b) Regular mejor nuestras emociones e impulsos.
  - c) Resolver un conflicto respetando todas las opiniones.
7. Para que una decisión sea beneficiosa para todas las partes, debe:
- a) Considerar los intereses y valores de las personas involucradas.
  - b) Promover el bienestar emocional y la comunicación asertiva.
  - c) Escuchar las distintas opciones y perspectivas.
8. El cuestionamiento creativo tiene como objetivo llegar a una solución única, que sea aceptada por todas las partes involucradas.
- a) Verdadero
  - b) Falso

9. Relaciona los conceptos de enfoque y propósito con su definición, colocando la letra que corresponda en el paréntesis.

Propósito	( b )	1. Capacidad para dirigir la energía y atención hacia un objetivo particular.
Enfoque	( a )	2. Motor que impulsa las decisiones y acciones.

10. Escribe los pasos necesarios para resolver un problema de manera creativa, reflexionada y argumentada.
- a) Analizar las formas en que solemos hacer las cosas.
  - b) Generar alternativas comunes y no comunes para resolverlo.
  - c) Considerar las consecuencias positivas y negativas de las alternativas.
  - d) Elegir una idea y evaluar si vale la pena llevarla a cabo.

## Revisión final de los aprendizajes

(Versión para las y los estudiantes)

Fecha\_\_\_\_\_

Escuela\_\_\_\_\_

Grupo\_\_\_\_\_

**Instrucciones:** a continuación, te presentamos algunas preguntas sobre las lecciones de este manual. Lee cada una y responde lo que consideres adecuado, conforme a los contenidos revisados en las lecciones. Puedes elegir más de una opción en algunas de las preguntas.

1. La creatividad es una habilidad que sólo tienen las personas que se dedican a las artes, como la música o la escritura.

- a) Verdadero
- b) Falso

2. Menciona tres beneficios de desarrollar la creatividad.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. La herramienta de *Considerar todos los factores* permite:

- a) Proponer soluciones creativas para resolver un problema.
- b) Evaluar el impacto de cada elemento para tomar una decisión informada.
- c) Estimular el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo.

4. Pensar en opciones descabelladas rara vez es de utilidad para encontrar una solución viable a un problema.

- a) Cierto
- b) Falso

### Revisión final de los aprendizajes

5. Entrevistar a otras personas nos permite entender sus necesidades, así como incorporar su punto de vista en la solución de un problema.

- a) Verdadero                      b) Falso

6. Generar ideas creativas con empatía nos lleva a:

- a) Generar una conexión sólida como comunidad.  
b) Regular mejor nuestras emociones e impulsos.  
c) Resolver un conflicto respetando todas las opiniones.

7. Para que una decisión sea beneficiosa para todas las partes, debe:

- a) Considerar los intereses y valores de las personas involucradas.  
b) Promover el bienestar emocional y la comunicación asertiva.  
c) Escuchar las distintas opciones y perspectivas.

8. El cuestionamiento creativo tiene como objetivo llegar a una solución única, que sea aceptada por todas las partes involucradas.

- a) Verdadero  
b) Falso

9. Relaciona los conceptos de enfoque y propósito con su definición, colocando la letra que corresponda en el paréntesis.

Propósito	( )	1. Capacidad para dirigir la energía y atención hacia un objetivo particular.
Enfoque	( )	2. Motor que impulsa las decisiones y acciones.

10. Escribe los pasos necesarios para resolver un problema de manera creativa, reflexionada y argumentada.

---

---

## Referencias y recomendaciones

### Referencias bibliográficas

- De Bono, E. (2016). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós Plural.
- De Bono, E. (2000). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Buenos Aires: Paidós Plural.
- Garaigordobil, M. y Pérez, J-I. (2005). *Escala de Personalidad Creadora: estudio psicométrico exploratorio*. Estudios de Psicología 26(3), 345-364.
- Goleman, D., Kaufman, P., & Ray, M. (2016). *El espíritu creativo*. B de Bolsillo.
- Ramos Vera, C., Serpa, A. y Lemos, V.N. (2020). *Estructura factorial de la escala de personalidad creadora (EPC) en adolescentes peruanos: invariancia de medida según el sexo*. Revista Espacios 41(18), 22- 33.
- Secretaría de Educación Pública (2022) Plan de Estudios para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria. Disponible en: [https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2023/07/Plan\\_de\\_Estudios\\_para\\_la\\_Educacion\\_Preescolar\\_Primary\\_y\\_Secundaria.pdf](https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2023/07/Plan_de_Estudios_para_la_Educacion_Preescolar_Primary_y_Secundaria.pdf)
- Swartz R., Costa A.(2013), et al. El aprendizaje basado en el pensamiento. Ediciones SM España.
- UNICEF (S.A.), *Upshift, Social Innovation Curriculum. Phase One*. UNICEF: <https://www.unicef.org/innovation/sites/unicef.org/innovation/files/2020-06/UPSHIFT%20PHASE%201%20-%20Social%20Innovation%20Skills.pdf>

### Videos recomendados

- Aprendemos juntos 2030. (26 de Noviembre, 2018). *Eres creativo lo sepas o no. Duncan Wradel, exdirector de creatividad de Disney*. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=NIBRNVAqiFI>
- Aprendemos juntos 2030. (26 de Noviembre, 2018). *La creatividad es ir por la vida pensando cómo mejorar las cosas*. Luis Bassat, publicitario. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=BkvMslp5nEk>



# Manual de creatividad



**Educación**  
Secretaría de Educación Pública

**unicef**   
para cada infancia