

PARA DOCENTES

Mi genoma creativo

Una guía para descubrir los superpoderes creativos del alumnado.



FUNDACIÓN TELEFÓNICA 2016

C/ Gran Vía, 28
28013 Madrid - España
www.fundaciontelefonica.com

Segunda edición. 10 marzo 2017

Edita:

Fundación Telefónica

Dirección de proyecto Fundación Telefónica:

Pablo Gonzalo, María de Madaria y Aroa Sánchez

Equipo aulaBLOG:

www.aulablog.com

Coordinación de proyecto aulaBLOG:

Lourdes Barroso y Montserrat Poyatos

Coordinación guía *Mi genoma creativo*:

Montserrat Poyatos y José Alberto Ramírez

Autoría:

Lourdes Barroso, Luis Fernando de Diego, Loli García,
Andrés Izquierdo, Montserrat Poyatos, Julia Tanarro,
José Alberto Ramírez y María Antonia Vivas

Colaboradores:

Aitziber Aguirre, Jesús María Garro, Jorge Gómez,
José María González, Berta Martínez, Mar Martín,
César Poyatos y María Concepción Valdés

Agradecimientos:

Charo Fernández, José Frutos e Isidro Vidal

Corrección:

Montse Alberte

Colaboración literaria:

Mayte Ortiz

Ilustración y maquetación:

Prodigioso Volcán S. L.
www.prodigiosovolcan.com

Impresor:

Liberdúplex

**Esta obra se puede descargar
de forma libre y gratuita en:**

www.fundaciontelefonica.com/publicaciones

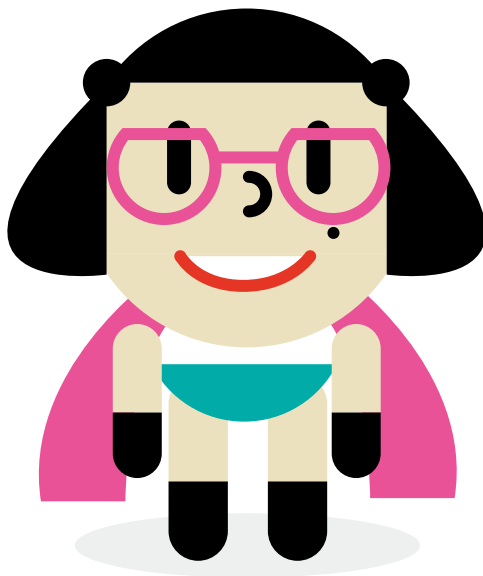


Esta obra está sujeta a la licencia
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada.
4.0 Internacional de Creative Commons

ISBN: 978-84-08-18054-8
Depósito legal: B. 23.453-2017

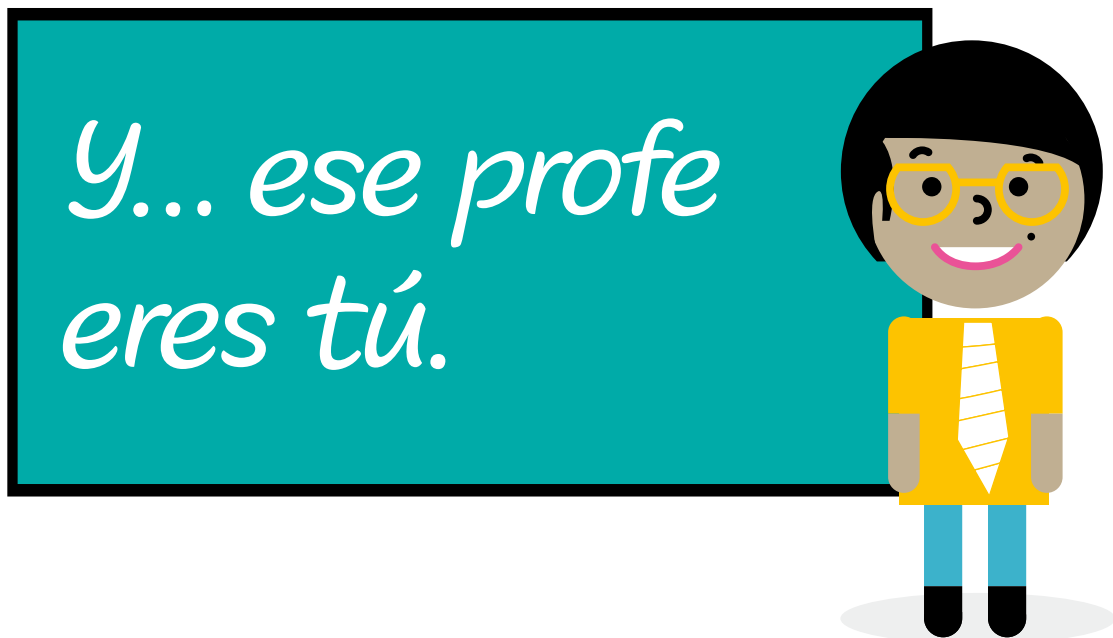
00

Cada alumno
lleva en su interior
los **superpoderes**
creativos que
le permitirán cambiar
el mundo. 00



00

Esta es una guía
para profes que creen
en el potencial
de todos y cada uno
de sus alumnos.





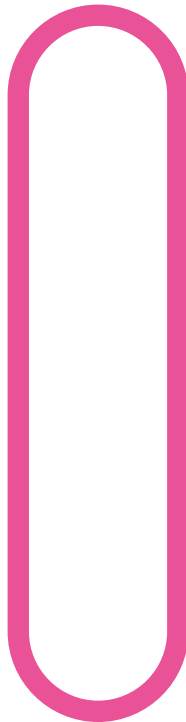
RIESGOS DE NO USAR ESTA GUÍA PARA TUS ALUMNOS

SERÁN COMO AMEBAS
CUANDO LLEGUE
EL MOMENTO DE CREAR

SUS SUPERPODERES
CREATIVOS SE PUEDEN
QUEDAR DORMIDOS

SU PENSAMIENTO
DIVERGENTE SE CUBRIRÁ
DE TELARAÑAS

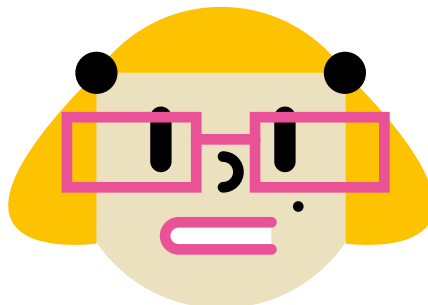
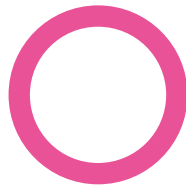
VIVIRÁN BAJO EL YUGO
DE LO ESTABLECIDO

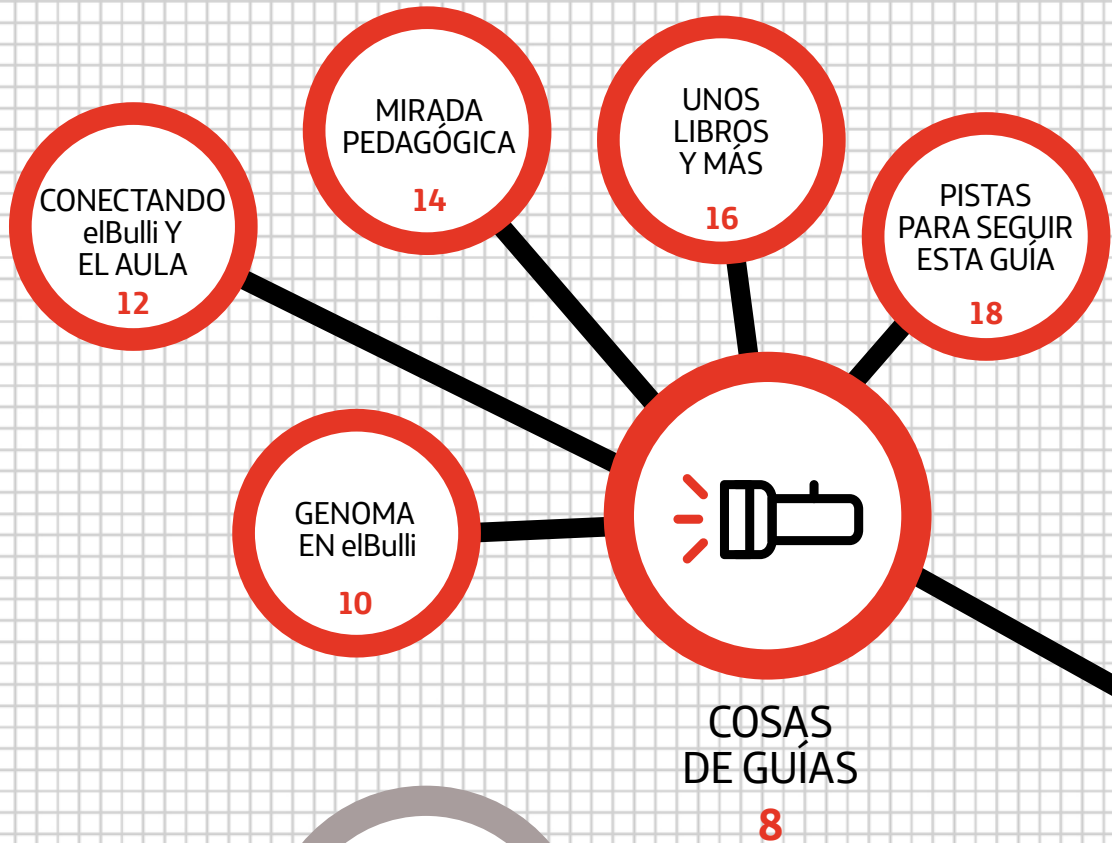


LA AUTOESTIMA
CREATIVA PODRÍA
CAER POR LOS SUELOS

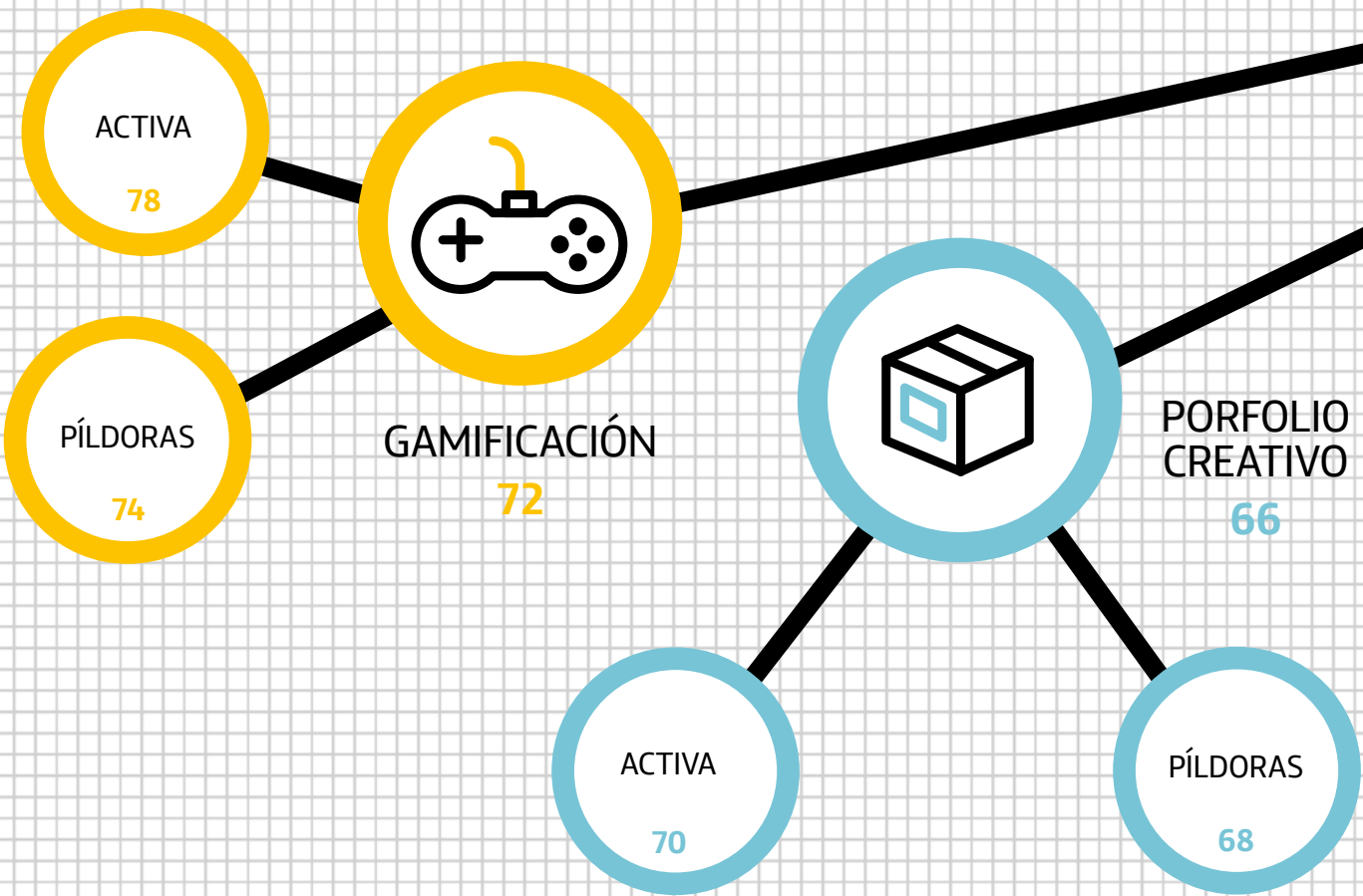
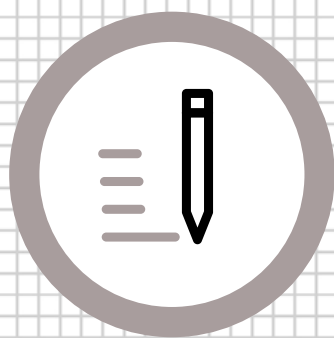
NO TENDRÁN
HERRAMIENTAS
PARA SUPERAR
BLOQUEOS CREATIVOS

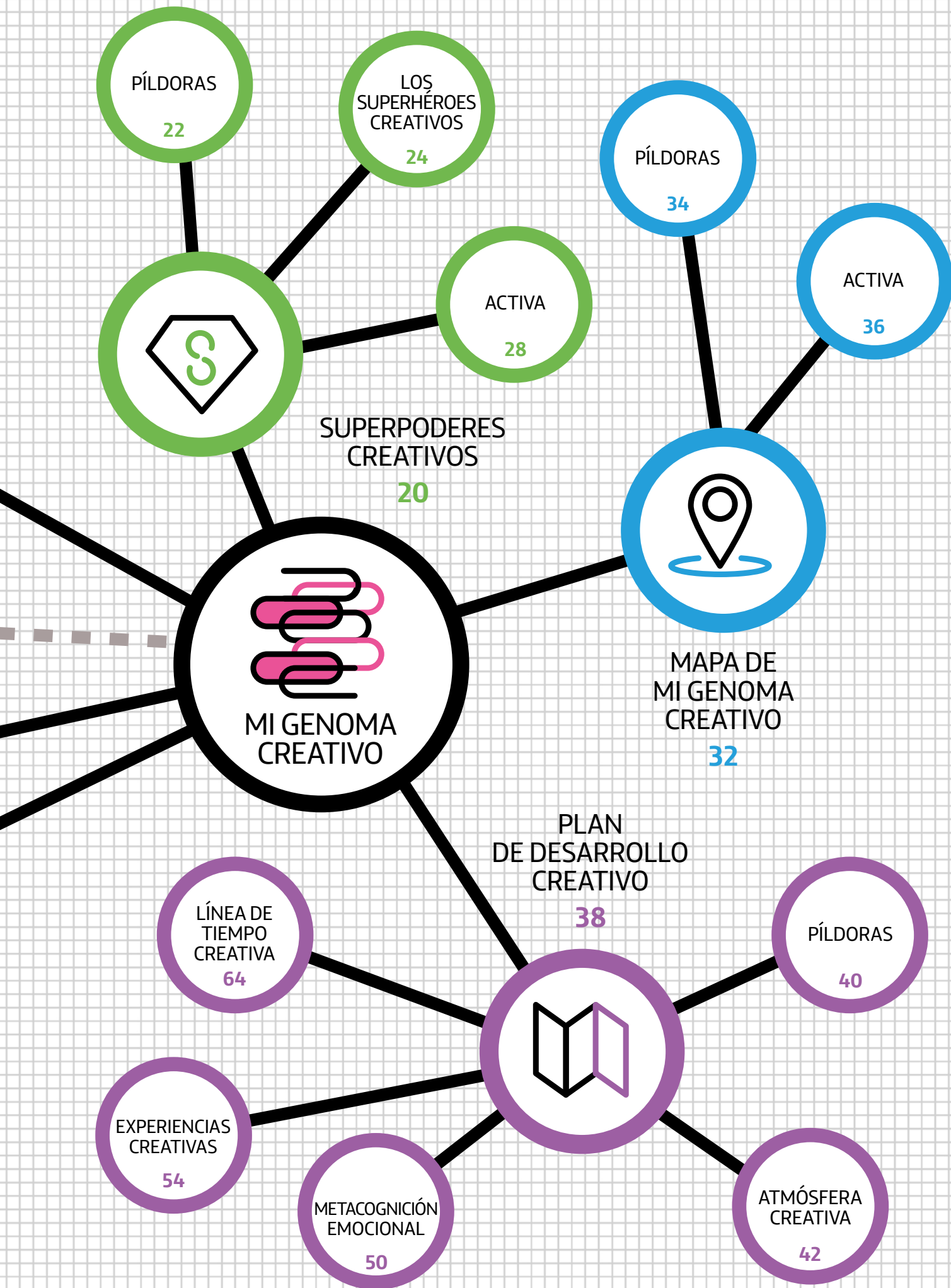
CUANDO REFLEXIONEN
SOBRE SU CREATIVIDAD
PODRÍAN ENTRAR
EN UN LABERINTO
SIN SALIDA





MATERIAL COMPLEMENTARIO
82





MIRADA
PEDAGÓGICA

14

CONECTANDO
eBulli
Y EL AULA

12

GENOMA
EN eBulli

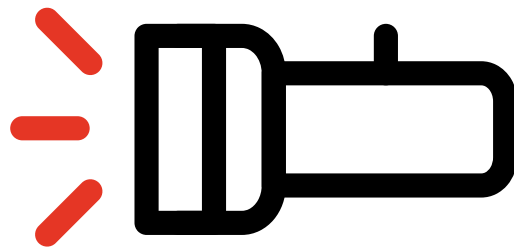
10

UNOS
LIBROS
Y MÁS

16

PISTAS
PARA SEGUIR
ESTA GUÍA

18



1. COSAS DE GUÍAS



Ferran Adrià empleó el término *gen* para referirse a la personalidad de cada producto, aquello que lo hacía único.

Las personas tenemos nuestro genoma, es lo que nos define como especie, nos diferencia a unos de otros y nos convierte en individuos únicos e irrepetibles.

La creatividad ha sido clave en la historia de elBulli. Ferran y su equipo desarrollaron una herramienta: *genoma creativo*, para comprender cuál es la esencia de la creatividad.

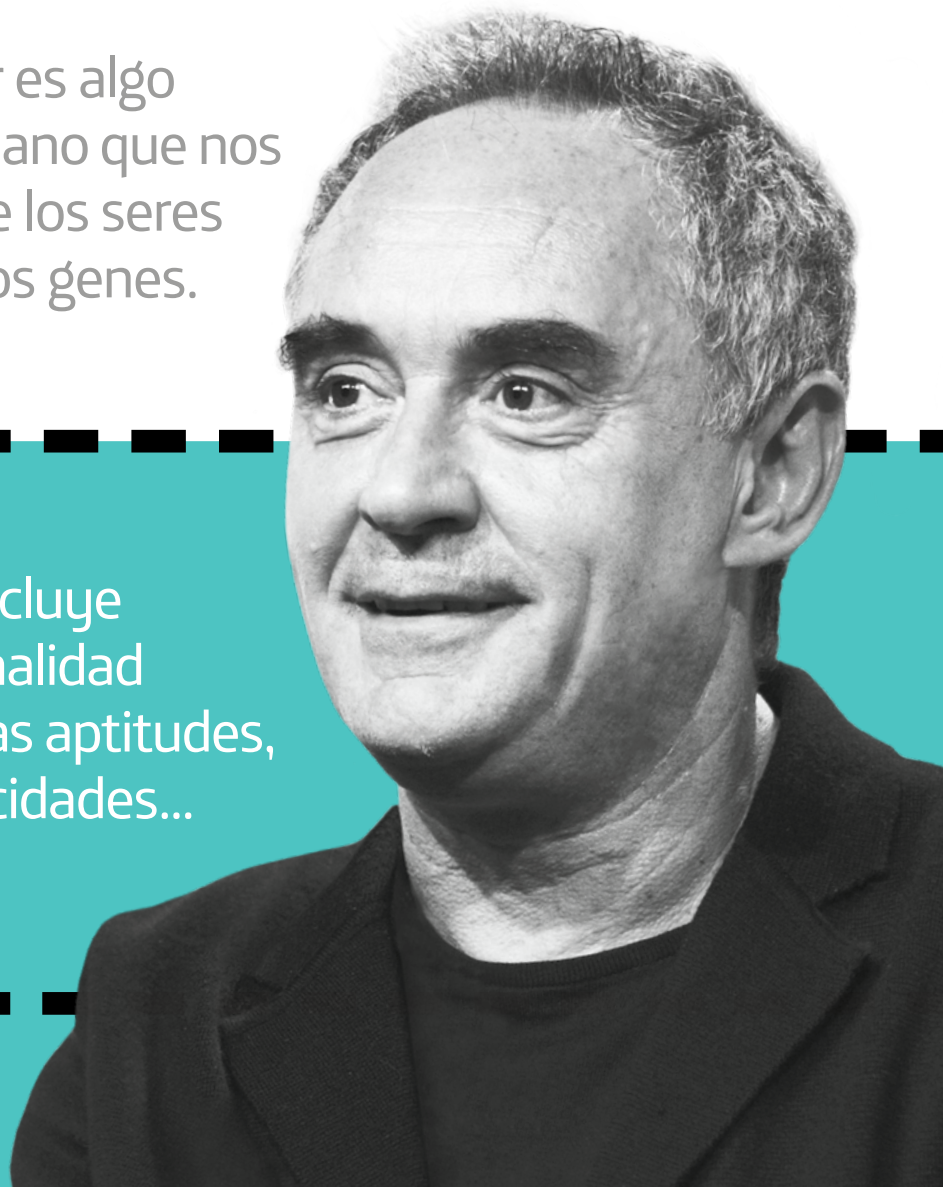
En su cocina se buscaba destacar o intensificar el *gen*, de cada producto.

Cada ser humano es una creación única,
es el resultado del vínculo indisoluble entre
el genoma y la influencia del contexto en el que vive.

El *genoma creativo* de cada persona
es el conjunto de características que
potencian la creatividad.

La capacidad de crear es algo
intrínsecamente humano que nos
diferencia del resto de los seres
vivos. Está en nuestros genes.

El *genoma creativo* incluye
aspectos de la personalidad
como, las actitudes, las aptitudes,
los talentos, las capacidades...





'eBulli'



Para el equipo de eBulli, es importante crear las condiciones para estimular el proceso creativo de las personas y equipos.



El proceso creativo es diferente para cada persona pero también es distinto en cada momento.



La personalidad creativa es la expresión de un amplio conjunto de factores entre los que se incluyen actitudes, capacidades, conocimientos, emociones, talento y procesos cognitivos.



En eBulli se estableció un clima de equipo y de trabajo basado en el compromiso, la generosidad, la concentración y el humor.



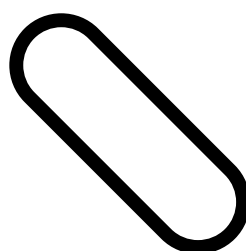
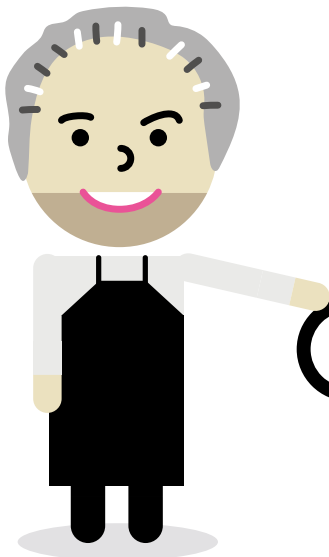
En eBulli emplearon técnicas que facilitan el proceso creativo. Además, el cuestionamiento constante de la realidad facilitaba encontrar nuevos caminos.



La creatividad extrema y anárquica parte del orden y la planificación, por lo que en eBulli se dedicaron espacios y momentos específicos solo para crear.



Documentar, documentar y documentar ha sido una de las claves del éxito de eBulli. Construir un archivo y registrar la actividad realizada es lo que permitió llevar a cabo el análisis evolutivo y construir sobre éxitos y fracasos.



'EL AULA'



Creemos que tienes un papel clave para crear las condiciones favorables que estimulen la creatividad en tu aula.



Descubre que cada alumno tiene un potencial único que la escuela debe ayudar a desarrollar.



Hemos traducido algunos de estos componentes como superpoderes. El mapa del genoma creativo nos ayudará a tomar conciencia de la configuración de nuestro potencial creativo.



Hemos diseñado atmósfera, una propuesta para crear un clima que favorezca el desarrollo de la creatividad.



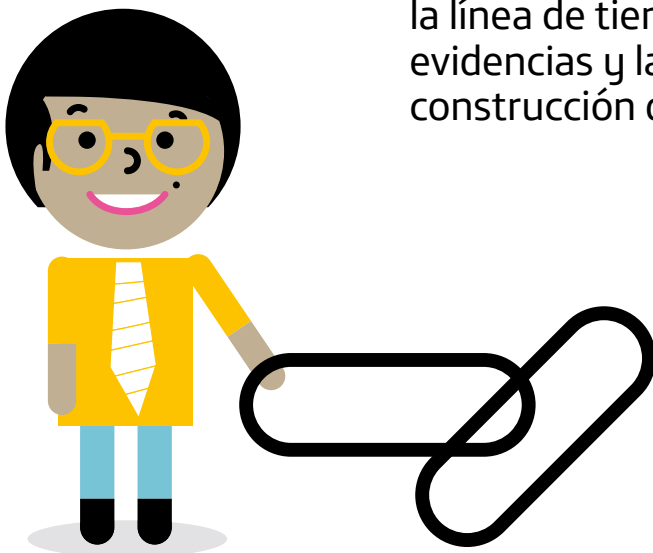
Te proponemos un plan de desarrollo creativo que incluye algunas técnicas y herramientas, actividades, dinámicas, rutinas... para el desarrollo de la creatividad.



El lab creativo es nuestra apuesta para que los aprendices se dejen fluir y experimenten de forma libre.



En el proceso de aprendizaje, el registro de la actividad realizada se hace a través de dos herramientas: la línea de tiempo y el portfolio. La recogida de evidencias y la reflexión sobre ellas facilita la construcción de conocimiento.





MIRADA PEDAGÓGICA

Esta guía tiene como objetivo desarrollar el potencial creativo que todos llevamos dentro. Entendemos que este potencial no está relacionado sólo con los procesos cognitivos que se ponen en marcha en una situación de creación, sino que el potencial creativo de todas las personas o equipos se configura gracias a la experiencia, a la confianza en las propias posibilidades y a superpoderes creativos como la perseverancia, la imaginación y la actitud crítica.

En el aula podemos crear un ecosistema creativo que ayude a tomar conciencia e impulsar el potencial de cada alumno



En el aula podemos crear un ecosistema creativo que ayude a tomar conciencia e impulsar el potencial de cada alumno. *Mi genoma creativo* es el germen de ese ecosistema y se fundamenta en las siguientes ideas para ponerlo en marcha.

La creatividad se puede desarrollar en cualquier situación de aula, solo es necesario que se den las condiciones adecuadas. Como una planta que crece gracias a la luz del sol, las sales minerales..., los superpoderes creativos precisan de un entorno propicio para crecer de la manera más favorable. Las condiciones óptimas que proponemos en esta guía para el desarrollo de la creatividad son las siguientes:

- Un espacio de seguridad y confianza.
- La autoevaluación.

- El aprendizaje por modelaje.
- La estimulación de todos los sentidos.
- La autorregulación emocional.
- La metacognición como vehículo de conocimiento.

La creatividad se alimenta de la experiencia de aprendizaje en cualquier situación del aula. Para llevarlo a cabo, nuestra principal clave es hacer visible la creatividad. ¿Qué quiere decir hacer visible la creatividad? Significa sacar a la luz, mostrar a los aprendices los procesos en los que la creatividad se pone en marcha o se desarrolla. De esta manera, si se hace de forma constante y continua, los ayudamos a identificar sus potencialidades creativas. También los capacitamos para manejar el lenguaje y las claves asociadas a la creatividad. Es ponerles la creatividad en las manos para que la sientan en todo momento y aprendan a utilizarla.

Creemos que la inteligencia colectiva favorece el desarrollo de la creatividad puesto que estar en contacto con las ideas de los demás nos ayuda a construir las nuestras. Gracias a la cooperación se compensan las debilidades, y los talentos de cada uno se multiplican. Dentro de tu aula puedes tener un superequipo creativo si aprovechas el potencial de cada uno y favoreces el trabajo cooperativo.

En la escuela, todas las propuestas que llevamos a cabo han de responder a una justificación curricular y normativa. En la vigente ley, uno de los fines de la educación que se proponen es: «El desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor».

También en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, se incide en que «Todas las áreas o materias del currículo deben participar, desde su ámbito correspondiente, en el desarrollo de las distintas competencias del alumnado».

Aportamos una propuesta concreta fundamentada en un aprendizaje basado en competencias



competencias que puede ser aplicado en cualquier ámbito, materia o etapa.

Mi genoma creativo incide de forma directa en cada competencia clave a través de las siguientes destrezas relacionadas:

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**
Acercarse al conocimiento matemático, científico y técnico, y a la interacción responsable con el medio natural
Favorecer el desarrollo del pensamiento crítico e innovador.
Aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir diferentes fenómenos.
- **Competencia digital**
Conocer el manejo de los recursos tecnológicos.
Utilizar las TIC como medio de trabajo y conocimiento.
Crear contenidos en diversos formatos.

Basándonos en ambos principios, y para contribuir a su cumplimiento, en esta guía aportamos una propuesta concreta fundamentada en un aprendizaje basado en

- **Conciencia y expresiones culturales**
Utilizar diferentes lenguajes artísticos y culturales.
Utilizar la imaginación y la creatividad en los aprendizajes.
Disfrutar realizando actividades artísticas.
- **Comunicación lingüística**
Utilizar diferentes códigos de comunicación.
Expresar opiniones, hechos, emociones y sentimientos de manera organizada.
Tener coherencia en el discurso.
- **Aprender a aprender**
Desarrollar el pensamiento crítico.
Cultivar el pensamiento creativo.
Potenciar diferentes hábitos mentales.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**
Desarrollar la autoestima y la confianza en uno mismo.
Gestionar las propias emociones.
Ser responsables y asumir las acciones propias y sus consecuencias.
- **Competencias sociales y cívicas**
Comprender y analizar, de manera crítica, los códigos de conducta y los usos generalmente aceptados.
Conocer los conceptos básicos relativos al individuo y al grupo.
Comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales.
Mostrar tolerancia en la expresión de opiniones, y comprender puntos de vista diferentes.

Si te lanzas a utilizar esta guía, estarás dando la oportunidad de que la creatividad actúe como un potenciador del aprendizaje.



BIBLIOGRAFÍA INSPIRACIONAL

Pensarás: «¿Qué hace aquí la bibliografía?». Todo lo que os vamos a proponer a lo largo de esta guía: *Mi genoma creativo* no solo nace de la imaginación y la experiencia de un puñado de docentes, sino que hay una fundamentación teórica que la sustenta. Múltiples autores expertos abogan por nuevos modelos de aprendizaje y llevar la creatividad a nuestras aulas. Date un paseo por la bibliografía si quieres profundizar y comprender los intrínquilos de *Mi Genoma creativo*.




LA EMOCIÓN DECIDE Y LA RAZÓN JUSTIFICA

Aguado, R. (2015)
EOS.



ESTRUCTURAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO SIMPLE

Traducción y resumen de las
técnicas planteadas por S. Kagan.

Argazkia, N. (2016)
[online] . Disponible en:
<https://goo.gl/gq7STV> 
[Visitado el 26 oct. 2016].



SEIS PARES DE ZAPATOS PARA LA ACCIÓN

Bono, E. y Ford, M. (1992)
Barcelona: Paidós, ap. VII. Las
pantuflas rosas.




SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

Bono, E. (2010)
Madrid: Paidós, pp. 81-113.
El sombrero rojo.



TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

CRA Los Olivos, (2016)
[online] Tecnorurales. Disponible
en: <https://goo.gl/n0q6eU> 
[Visitado el 26 oct. 2016].




APRENDER HOY PARA LIDERAR MAÑANA

Del Pozo, M. (2016)
Barcelona: Tekman Books, p. 80.
Protocolo de *feedback* «Critical
Friends».



INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

García García, M. (2016)

[online] Disponible en: <https://goo.gl/oi5IZA>  [Visitado el 26 oct.
2016]. A partir de la descripción
de las inteligencias múltiples
podemos encontrar la propuesta
de actividades de David Lazear.




VIAJE A LA ESCUELAS DEL SIGLO XXI

Hernando, A. (2015)
Madrid: Fundación Telefónica,
cap. 12.



RUTINAS DE PENSAMIENTO

Martínez, B. (2016)


[online] Pinterest. Disponible en:
<https://goo.gl/L1ltVa>  [Visitado
el 26 oct. 2016]. Descripción y
organizadores gráficos de rutinas
de pensamiento.





LAN KOOPERATIBOA

Martínez, B. y San Anton, C. (2016)

[online] Pinterest. Disponible en: <https://goo.gl/M7Bn1n>  [Visitado el 26 oct. 2016].



NEUROEDUCACIÓN: SÓLO SE PUEDE APRENDER AQUELLO QUE SE AMA


Mora, F. (2013)

Madrid: Alianza Editorial.



ESTRATEGIAS DE PENSAMIENTO

López, S. y Martínez, B. (2016)

[online] Pinterest. Disponible en: <https://goo.gl/3EhKGr>  [Visitado el 26 oct. 2016].

Descripción y organizadores gráficos de estrategias de pensamiento.



PIGMALIÓN EN LA ESCUELA


Sánchez Hernández, M. y López Fernández, M. (2005)

Editorial Universidad Autónoma de la Ciudad de México. México D.F.



ESTRUCTURAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO SIMPLE


Tallón, María J.

[online] Disponible en: <https://goo.gl/gq7STV>  [Visitado el 26 oct. 2016]. Nos ofrece una traducción y resumen de las técnicas de aprendizaje cooperativo de S. Kagan.



COLLAGE DE EVALUACIÓN DE SILBERMAN

Silberman, M. (2016)

[online] Disponible en: <https://goo.gl/L03kHn>  [Visitado el 26 oct. 2016].



EL APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO


Swartz, R. (2013)

[Boadilla del Monte]: SM.



PENSAMIENTO VISIBLE. RUTINAS DE PENSAMIENTO

Visiblethinkingpz.org. (2016)

[online] Disponible en: http://www.visiblethinkingpz.org/VisibleThinking_html_files/01_VisibleThinkingInAction/01a_VTInAction.html  [Visitado el 26 oct. 2016]. Repositorio de rutinas de pensamiento del Project Zero.



COOPERAR PARA APRENDER

Zariquiey, F. (2016)

Boadilla del Monte: SM.


Biblioteca de innovación educativa. Estrategias para crear un contexto de cooperación y trabajar en equipo entre docentes, con los alumnos y la comunidad educativa en conjunto.



DOCUMENTOS SOBRE APRENDIZAJE COOPERATIVO

Zariquiey, F. (2016)

[online] Colectivo Cinética.

Disponible en: <http://www.colectivocinetica.es/biblioteca/>  [Visitado el 26 oct. 2016]. Banco de recursos sobre aprendizaje cooperativo.





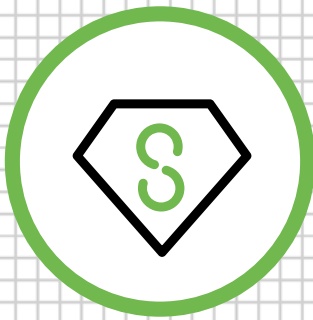
***Mi genoma creativo* es una guía cuyo recorrido no es lineal ni rígido; es decir, se trata de una red de recursos interconectados que hace que la propuesta sea orgánica. Cada docente podría decidir utilizar la propuesta completa tal y como se presenta, o crear la suya propia a partir de la selección de aquellos elementos de la guía que mejor se adapten a su realidad.**

Cada sección puede conectar con otras. Cuando esto es así, aparece un icono de hipervínculo que indica las secciones relacionadas.

Hemos creado también un material complementario que refuerza las propuestas de esta guía. Se trata de tarjetas, pegatinas, organizadores gráficos... que se deben utilizar justo en la sección en la que se señala. Este material se proporciona al final de esta guía.

En la siguiente tabla se presenta un esquema completo de la guía con todos los nodos que la componen. De esta manera se ofrece una visión panorámica en la que se aprecia la esencia de cada nodo, y la conexión de unos con otros.

Punto de partida:
SUPERPODERES CREATIVOS



Son los elementos personales que, para Ferran Adrià, configuran el genoma creativo.

Nosotros los hemos asociado a distintos personajes que ayudarán a comprender mejor cada superpoder.

Desde cualquier punto de la red se trabaja para potenciar los superpoderes de los educandos.

Primera parada:
MAPA DE MI GENOMA

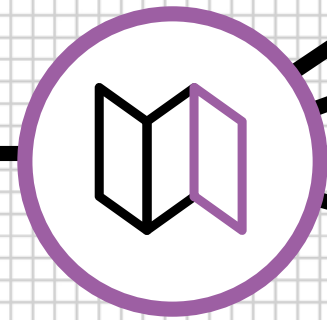


Cada aprendiz hace una autoevaluación de los diferentes aspectos personales que configuran su genoma creativo.

Será el punto de partida del aprendizaje.

Avanzamos con el

PLAN DE DESARROLLO CREATIVO



En esta sección se presentan diversas propuestas para que el alumnado tome conciencia y desarrolle los superpoderes creativos.

Queremos que crees un ecosistema creativo en tu aula, para que en todo momento se potencien los superpoderes.

EL **PORFOLIO**
CREATIVO NOS
ACOMPaña



A lo largo de toda la guía proponemos que el alumnado recoja evidencias del desarrollo de su creatividad. Se favorecerá así la reflexión durante el proceso.

ATMÓSFERA

Claves para crear un clima en el aula que favorezca la creatividad

EMO-ZOOM

Rutina de reflexión para aprender de los bloqueos creativos y de los éxitos alcanzados

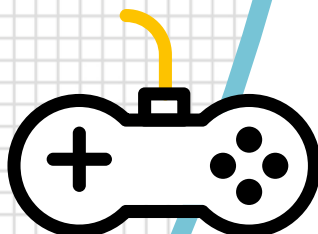
EXPERIENCIAS
CREATIVAS

Dinámicas, técnicas y actividades que introducen la creatividad en tus actividades

LÍNEA DE
TIEMPO
CREATIVA

Muro de recuerdos y evidencias de la experiencia creativa en el aula

GAMIFICAMOS
PARA APRENDER



Para gamificar en el aprendizaje, lanzamos una propuesta que aprovecha la magia del juego en todo el proceso de desarrollo creativo.

PÍLDORAS

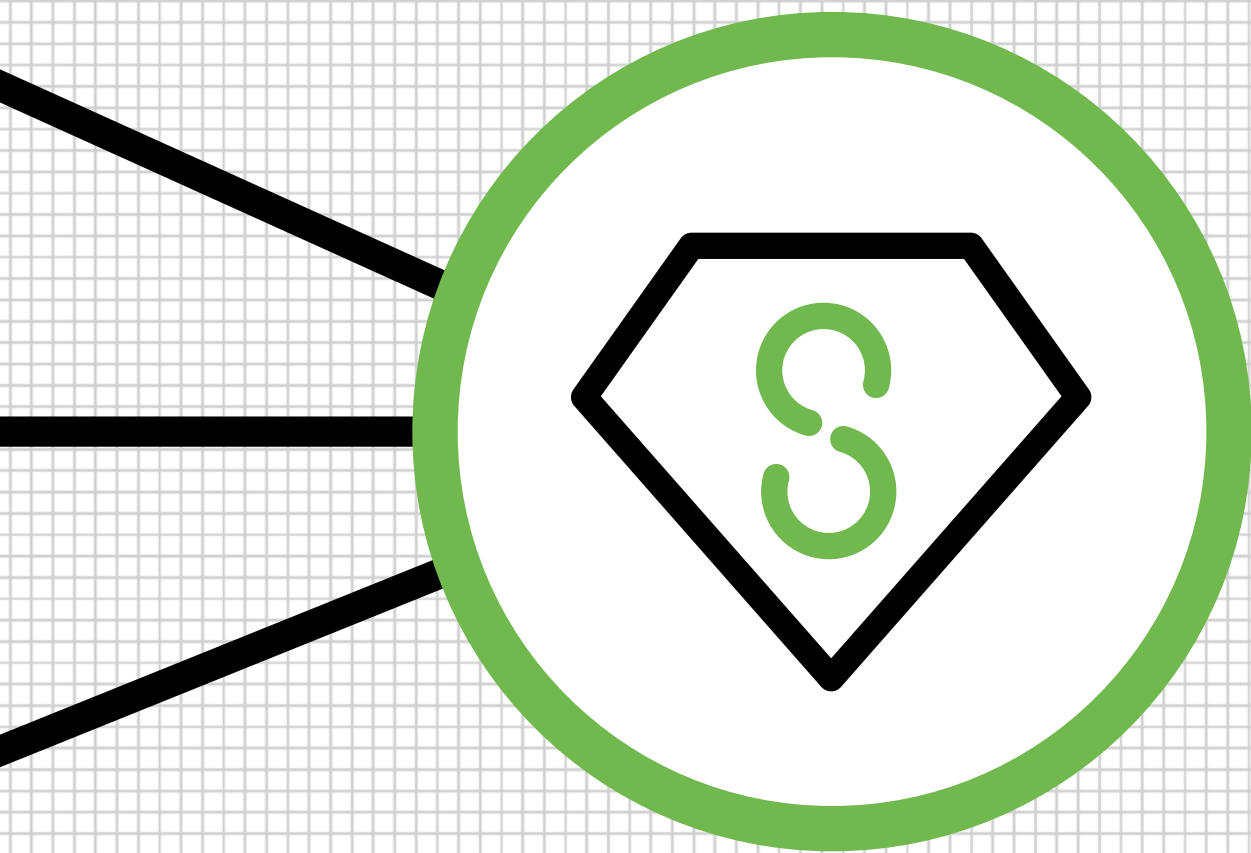
22

LOS
SUPERHÉROES
CREATIVOS

24

ACTIVA

28



2. SUPERPODERES CREATIVOS



Para Ferran Adrià, el genoma creativo de cada persona es la expresión de un amplio conjunto de factores entre los que se incluyen actitudes, capacidades, conocimientos, emociones, talento, y procesos cognitivos.

A estos factores personales es a lo que llamamos *superepoderes creativos*.

En un proceso creativo se necesitan algunos superpoderes como la perseverancia para no desistir; la imaginación, para proyectar ideas nuevas; la curiosidad, para explorar...

Inspirados en la obra *Genoma creativo* de Adrià, hemos seleccionado diez superpoderes que, si se desarrollan, favorecen el proceso creativo.

Todos podemos cambiar el mundo con nuestros superpoderes aunque no nos lleven a la fama.

Conocer la historia de los personajes ayuda a entender el potencial de cada superpoder creativo.



Como los superpoderes son conceptos abstractos, te proponemos trabajarlos asociados a personas que encarnan cada uno de ellos.

Los personajes elegidos representan la diversidad. Se han escogido personas o grupos de diferentes culturas, sexos, géneros, disciplinas, momentos históricos... para tener una amplia gama de referentes.

En los periodos de formación de la personalidad es importante contar con modelos variados que, además de ser un ejemplo, sirvan para impulsar la motivación.

Cada personaje se ha asociado a un superpoder que ha sido clave en su trayectoria. Estos personajes afrontaron

diversos retos en su vida y fueron capaces de llegar a soluciones creativas gracias a su superpoder.

La creatividad es una capacidad que no funciona sola, depende de los superpoderes creativos que se ponen en marcha en una situación concreta, ante un problema, un desafío o un objetivo.

Los personajes han sido seleccionados por sus aportaciones a la sociedad en alguna disciplina, como ciencia, arte, música, deporte...

Aun teniendo éxitos, sus vidas también tienen sombras. Por este motivo es importante no mitificar a los personajes sino aprender de su experiencia vital. Cada personaje puede ser un punto de partida para trabajar cómo se vive el éxito y cómo se superan los fracasos.

Para trabajar los personajes dispones de tarjetas con la descripción de cada uno de ellos, su área destacada y su superpoder. Además, en ellas se incluye un reto y su solución creativa. Para poder desarrollar cada superpoder, tienes cuatro desempeños que describen acciones observables del superpoder. También tienes pósters que servirán de referente para el trabajo.

**Toda la guía
se basa en
potenciar los
superpoderes
creativos.**

Aunque hemos elegido referentes mediáticos, no podemos olvidar que los superpoderes creativos nos rodean. Hay personas cercanas, familiares, vecinos, compañeros... que son ejemplo de los diferentes superpoderes porque los usan en su día a día. No olvides a estas personas y, cuando trabajes cada superpoder, hazlas presentes en tu aula. Incluso puedes crear un espacio para darles visibilidad.

**Los personajes
serán el hilo
conductor en
el aprendizaje.**



Espíritu crítico

Wendy Carlos



Compromiso

JR



Sensibilidad

Helen Keller y Anne Sullivan



Sentido del humor

Quino



Imaginación

J.K. Rowling



Planificación

Shigeru Miyamoto



Pasión

Panyee FC.



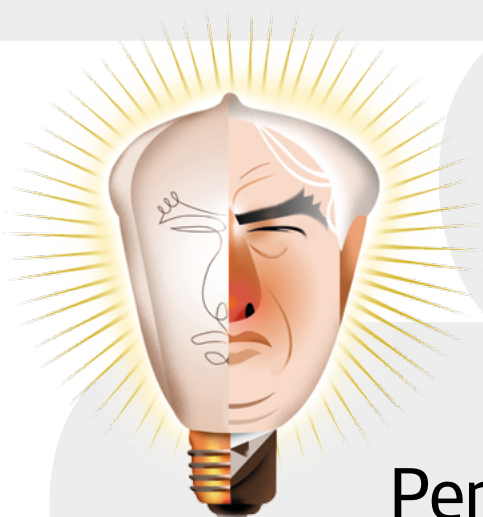
Curiosidad

Amelia Earhart



Generosidad

Elif Bilgin



Perseverancia

Thomas Alva Edison



MATERIAL COMPLEMENTARIO (p. 84)



	GENEROSIDAD	PLANIFICACIÓN	ESPIRITU CRÍTICO	SENTIDO DEL HUMOR	SENSIBILIDAD
ALGUNAS CLAVES	<p>Generosidad como una capacidad para saber compartir, más allá del interés propio y de la utilidad personal. De hecho, querer compartir resultados, procesos, conocimientos, crea sinergias positivas y redundante en una mejor creatividad. SINÓNIMOS: desinterés, desprendimiento, altruismo.</p>	<p>Los esfuerzos que se realizan a fin de cumplir objetivos y hacer realidad diversos propósitos se enmarcan dentro de una planificación. Este proceso exige respetar una serie de pasos empleando diferentes herramientas y expresiones.</p>	<p>Consiste en analizar y evaluar la consistencia de los razonamientos. Exige claridad, precisión, equidad y objetividad, ya que intenta evitar las impresiones particulares.</p>	<p>Se define como la capacidad para exaltar el lado cómico o risueño de diversas situaciones. Su definición se relaciona con la vivacidad, el espíritu alegre, el entusiasmo o el ingenio.</p>	<p>Se refiere a la capacidad para captar y reaccionar ante los detalles y los matices, así como para comprender dónde reside la belleza o la excelencia de un objeto o de una obra. SINÓNIMOS: receptividad, intuición, delicadeza.</p>
VERBOS	<p>Compartir Dar Recibir Agradecer</p>	<p>Estructurar Agrupar Clasificar</p>	<p>Razonar Relacionar Establecer criterios</p>	<p>Reír Alegrar</p>	<p>Sentir</p>
PERSONAJES HISTÓRICOS	<p>Elif Bilgin (Going Bananas)</p>	<p>Shigeru Miyamoto</p>	<p>Wendy Carlos</p>	<p>Quino</p>	<p>Helen Keller y Anne Sullivan</p>
FRASES DE FERRAN ADRIÀ	<p>«Se crea en equipo.» «Siempre he cocinado con el objetivo de aportar algo técnico y conceptual a la cocina y de emocionar a los clientes.»</p>	<p>«¿En el proceso creativo, la ausencia de método es un método?»</p>	<p>«Si pongo un vaso de vino tinto en un plato soperero ¿qué es?»</p>	<p>«No hay comida rara, hay gente rara = centolla.» «No busques el éxito, busca la felicidad.»</p>	<p>«La información que da un plato se disfruta a través de los sentidos; también se disfruta y racionaliza con la reflexión.»</p>

PASIÓN

COMPROMISO

CURIOSIDAD

IMAGINACIÓN

PERSEVERANCIA

ALGUNAS CLAVES	<p>Significa entregarse con toda el alma a la actividad que se desempeña, la cual, en muchos casos, pasa de ser un oficio o una profesión a convertirse directamente en una pasión. SINÓNIMOS: entusiasmo, entrega, emoción.</p>	<p>Implica el cumplimiento con las propias obligaciones y con aquello que se ha propuesto o que le ha sido encomendado. Es decir, que vive, planifica y reacciona de forma acertada para conseguir sacar adelante un proyecto, una propuesta, una acción...</p>	<p>Es la intención de descubrir algo que uno no conoce. Dicha voluntad suele enfocarse a cosas que a la persona no le atraen o que, supuestamente, no le tendrían que importar.</p>	<p>Facultad de una persona para representar imágenes de situaciones y objetos reales o ideales. Se trata de un proceso que permite la manipulación de información para desarrollar una representación mental.</p>	<p>Este superpoder hace referencia a mantenerse constante en un proyecto ya comenzado, en una actitud o una opinión, aun cuando las circunstancias sean adversas o los objetivos no puedan ser cumplidos.</p>
VERBOS	<p>Querer Vibrar Disfrutar</p>	<p>Tomar decisiones</p>	<p>Investigar Observar Formular hipótesis Anticipar consecuencias Seleccionar</p>	<p>Soñar Imaginar Idear</p>	<p>Esforzarse Mantener Intentar Corregir</p>
PERSONAJES HISTÓRICOS	<p>Panyee FC.</p>	<p>JR</p>	<p>Amelia Earhart</p>	<p>J.K. Rowling</p>	<p>Thomas Edison</p>
FRASES DE FERRAN ADRIÀ	<p>«El poder activador es mi obsesión.» «Es imposible innovar si no hay pasión.»</p>	<p>«Vamos a ofrecer al cliente comer aire.»</p>	<p>«¿Qué tipo de información necesitamos de un ravioli para que se convierta en conocimiento?.»</p>	<p>«El tomate, ¿es un producto natural o una realidad imaginaria?.» «La creatividad es fácil, lo difícil es la idea.»</p>	<p>«Si trabajas sólo 8 horas al día no serás Ferran Adrià.» «Se puede hacer un gran restaurante simplemente reproduciendo recetas ya existentes.» «La creatividad es una opción, no una obligación. Lo que sí es imperativo es el trabajo y la dedicación.»</p>



CÓMO TRABAJAR LOS SUPERPODERES CREATIVOS

Nosotros te recomendamos que abordes un personaje por trimestre



qué superpoderes trabajarás y en qué plazos. Puedes elegir un superpoder por trimestre, por mes o por curso escolar. Nosotros te recomendamos que abordes un personaje por trimestre. El trabajo que se hace sobre cada personaje o superpoder es lo que hemos llamado *misiones*. Estas misiones consisten en conocer y desarrollar el superpoder con las herramientas que ponemos a tu alcance.

Ahora que ya conoces el potencial de todos los personajes, puedes usarlos como hilo conductor de tu plan de desarrollo creativo. Te aportamos diferentes herramientas y materiales para poder hacerlo.

01. Conocer a los personajes. Para que el alumnado comprenda cada superpoder creativo es más sencillo si conoce la historia y vida del personaje asociado. Con este fin puedes utilizar las tarjetas de personajes y de las actividades sugeridas en «Aplica etapa a etapa.»

02. Autoevaluarse. El desarrollo de los superpoderes creativos se inicia conociendo el nivel de estos. Para ello usamos como referente los distintos personajes a través del *Mapa de mi genoma creativo*.

Los superpoderes creativos pasarán a formar parte de la rutina diaria de tu aula. Tú o tu equipo docente, deberás elegir

03. Desarrollar los superpoderes.

Periódicamente se elegirá un superpoder que se trabajará con el grupo. Para que el alumnado conozca en todo momento qué superpoder se está desarrollando, se colocará el póster del personaje en un lugar visible de la clase. Además, cuando propongamos experiencias creativas, el docente puede conectar con el personaje y su superpoder. Por otro lado, la Caja de herramientas de superpoderes, aporta sugerencias didácticas de cada personaje para introducir en tu programación.

04. Reflexionar sobre los logros. Durante todo el proceso, la reflexión será clave para el aprendizaje. En la tarjeta de cada personaje aparecen descritos cuatro desempeños de su superpoder. El desempeño describe qué actitudes o conductas son las necesarias para tener el superpoder y ser consciente de que se tiene. La reflexión sobre los desempeños se realizará a través del portfolio creativo.

APLICA ETAPA A ETAPA

○ Educación Infantil

Los niños de esta etapa son capaces de conectar realidad y ficción. Aprovecha su fantasía para acercarlos a la vida de los personajes. Te sugerimos que un adulto, compañero o familiar se caracterice como uno de los personajes y acuda a la clase para colaborar en la realización de diferentes actividades, como dar a conocer su vida.

○ Educación Primaria

¡Una imagen vale más que mil palabras!
A los niños de primaria les fascina dibujar. Detrás de un dibujo se puede encerrar una gran historia.

Tus alumnos pueden crear cómics de la vida de los personajes con imágenes que la resuman. Adapta la propuesta de forma que en los primeros cursos sea suficiente con que realicen dos viñetas. Según avanzamos en los cursos de la etapa, amplía el número de ilustraciones hasta conseguir, con los mayores, una secuencia más detallada.

○ Educación Secundaria

¡Damos valor a los personajes!

En esta etapa es clave la construcción de la identidad siguiendo modelos relevantes.

Crea con tus alumnos un salón de la fama en un lugar visible del colegio. Los alumnos pueden crear retratos de los personajes, paneles informativos, imágenes de su biografía o vídeos con información importante. Podéis hacer un acto inaugural e invitar a alumnos de otros cursos.

○ Bachillerato

¡Los personajes han llegado a las redes sociales!

Los chicos y chicas de esta edad viven conectados a las redes. Es una forma muy común de conocerse y relacionarse.

Pide a tus alumnos que usen las redes sociales para conocer la vida de los personajes. Pueden crear un perfil en una red social y añadir los datos generales del perfil: edad, sexo, profesión... Actualizad el perfil con fotos, frases dichas por el personajes, estados de ánimo, etc. También se podría hacer interaccionar a unos personajes con otros.

○ Ciclos Formativos

¡No hay mejor radiografía de la trayectoria de un personaje que su currículum!

Los personajes tuvieron una carrera llena de experiencias diversas que los hicieron relevantes. Podemos conocer, aprender e inspirarnos en estos personajes creando sus currículum. Podéis crearlo con sus competencias, fortalezas, evidencias de su trabajo, perfil profesional...

IDEAS PARA TODAS LAS ETAPAS

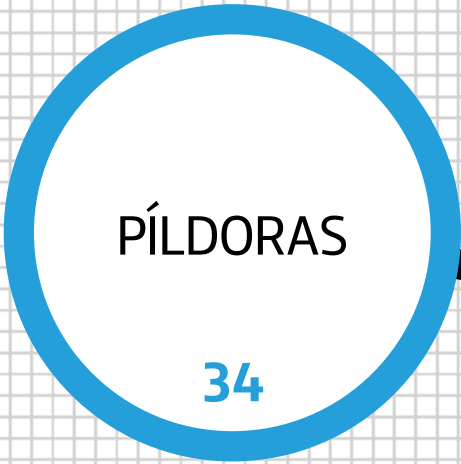
- Haz que los pósters de los personajes cobren vida ampliándolos con realidad aumentada.
- Crea marionetas de cada personaje para jugar con ellas.
- Elabora un álbum de cromos coleccionables de los personajes.
- Fabrica caretas para que se pongan en la piel del personaje.
- Crea líneas del tiempo.
- Lleva a cabo pequeñas investigaciones.
- Crea diarios escritos en primera persona por cada personaje.
- Haz entrevistas a los personajes.



	GENEROSIDAD	PLANIFICACIÓN	ESPÍRITU CRÍTICO	SENTIDO DEL HUMOR	SENSIBILIDAD
ESTRUCTURAS Y TÉCNICAS COOPERATIVAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Intercambiar dificultades (S. Kagan). 2. Uno para todos (Pujolàs). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rompecabezas-Puzle (Aronson). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisión Rotativa (S. Kagan). 2. Protocolos de <i>feedback</i> (Critical Friends). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dramatización cooperativa (Zariquey). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ejercicios de empatía (D. Lazear).
DESTREZAS, RUTINAS O ESTRATEGIAS DE PENSAMIENTO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Predicción ¿Qué pasaría si...? (R. Swartz). 2. Aquí ahora... Entonces allí (Project Zero). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secuenciar (R. Swartz). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Partes y todo (R. Swartz). 2. Compara y contrasta (R. Swartz). 3. Evaluación de predicciones, generalizaciones, causas (R. Swartz). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Círculo de puntos de vista (Project Zero). 2. Analogía/metáfora (R. Swartz). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa 2 veces 10 (Project Zero). 2. Hábito de la escucha (Protocolo). 3. Las pantuflas rosas (E. Bono).
ORGANIZADORES GRÁFICOS, ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE ESTIMULACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Técnica 635 (Warfield). 2. Técnica ganar-ganar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diagrama de flujo (para ordenar los pasos). 2. Diagrama de Gantt (para planificar tu semana. S. Covey). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. DAFO (Albert S. Humphrey). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos de palabras, pareados humorísticos. (D. Lazear). 2. Improvisaciones (D. Lazear). 3. Forzar relaciones (D. Lazear). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ejercicios de estimulación sensorial. Exponer los sentidos. (D. Lazear IIP). 2. Ventana de Johari

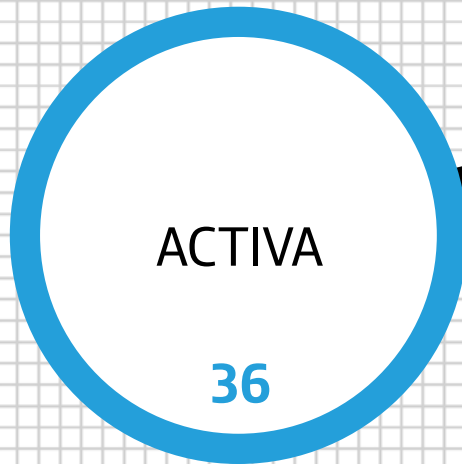
Kit de superpoderes

	PASIÓN	COMPROMISO	CURIOSIDAD	IMAGINACIÓN	PERSEVERANCIA
ESTRUCTURAS Y TÉCNICAS COOPERATIVAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estructuras para celebrar el aprendizaje 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estructura de roles de trabajo agrupamiento cooperativo formal (Johnson & Johnson) 2. Cabezas numeradas (responsabilidad individual; S. Kagan). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. La línea del tiempo (S. Kagan). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Folio giratorio (S. Kagan). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contratos de equipo
DESTREZAS, RUTINAS O ESTRATEGIAS DE PENSAMIENTO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sombrero rojo (E. Bono). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es lo que ves y qué crees que ocurre? (Project Zero). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zapatillas de deporte gris (E. Bono). 2. Pienso, me interesa, investigo (R. Swartz/ Perkins). 3. Qué está pasando aquí, qué me hace pensar eso. (R. Swartz/ Perkins). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mapas mentales 2. SCAMPER (Bob Eberle). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toma de decisiones (R. Swartz). 2. Escalera de la metacognición (R. Swartz).
ORGANIZADORES GRÁFICOS, ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE ESTIMULACION	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vibraciones-percusión (D. Lazear; ICC). 2. <i>Role-playing</i> (D. Lazear; ICC). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diagrama del círculo de control (S. Covey). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Collage</i> de evaluación (Silberman). 2. Frase-foto-vídeo mural (Ferreiro Gravié). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualización guiada (D. Lazear). 2. Inversión de suposiciones (Bono y Michalko). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gráfico de parar y pensar (S. Covey). 2. Técnicas de autoconocimiento para descubrir motivaciones 3. Técnicas para trabajar la resiliencia



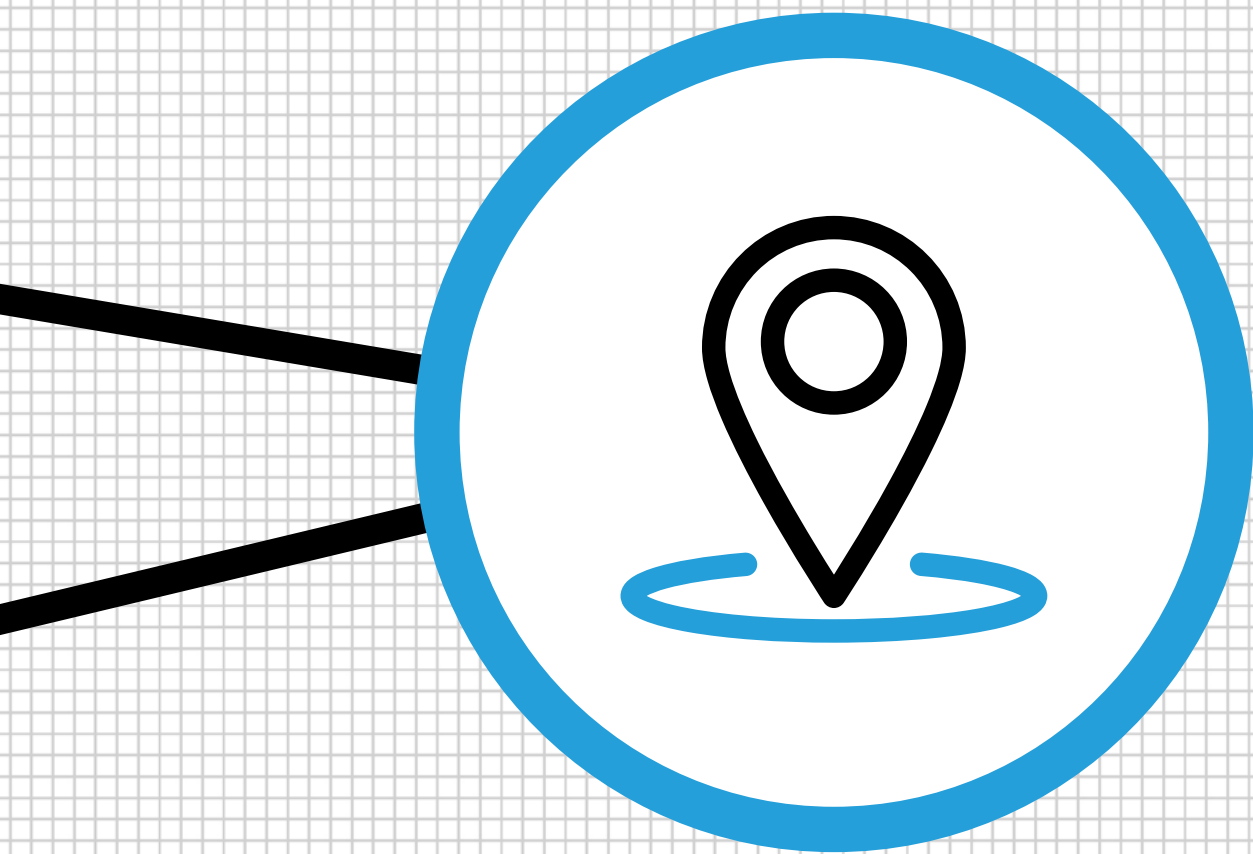
PÍLDORAS

34



ACTIVA

36



3. MAPA DE MI GENOMA CREATIVO






PÍLDORAS

¿Por qué un mapa de mi genoma creativo? Todos somos seres creativos e inteligentes con diferentes trayectorias y hábitos aprendidos. Es importante que cada alumno conozca el mapa de su genoma creativo para tener una visión ajustada de sí mismo. Esto le servirá de punto de partida para llevar a cabo un plan de desarrollo que potencie su genoma creativo.

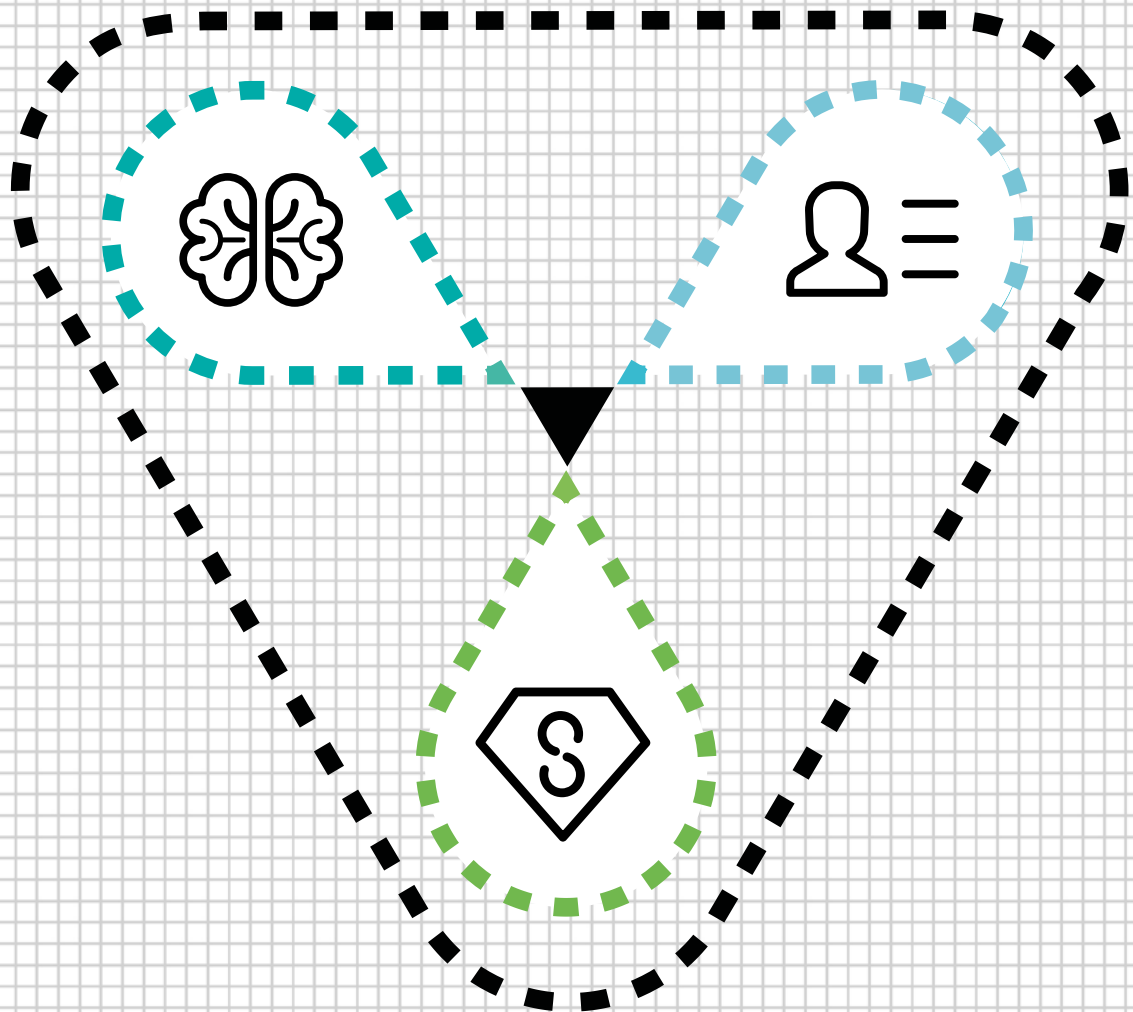
Mapeo o cartografía: consiste en localizar las fortalezas que tiene cada persona relacionadas con su creatividad. Se trata de averiguar la configuración de todos los elementos del genoma creativo: sus inteligencias, sus trayectorias personales y sus superpoderes creativos.

El mapa de mi genoma creativo parte de lo que somos para llegar a lo que queremos ser.

-  **Sus inteligencias**
Todos somos diversos en cuanto a nuestras potencialidades. Tenemos inteligencias múltiples diferentes, en el sentido que señala Gardner, y cada uno tenemos una configuración de inteligencias que nos hace irrepetibles.
-  **Sus trayectorias personales**
Cada persona tiene una experiencia vital que la hace ser como es. Ese itinerario conforma su historia personal.
-  **Sus superpoderes creativos**
Algunas actitudes, habilidades, destrezas, hábitos... fortalecen la creatividad, son educables y, por tanto, se pueden desarrollar.

Inteligencias

Trayectorias personales



Superpoderes
creativos



ACTIVA: CREA EL MAPA DEL GENOMA CREATIVO

Para crear el mapa del genoma creativo, hay que dar la oportunidad a los alumnos de conocerse a sí mismos. Se trata de mapear aspectos personales como las actitudes, los gustos, los hitos que han marcado su vida... Toda esa información se unifica en una creación final (mural, vídeo, cuento, escultura...). Puedes diseñar diferentes actividades que les permita autoconocerse y que les aporte información para el producto final.

Nosotros te sugerimos las siguientes actividades que ayudan al autoconocimiento y a hacer visible el genoma creativo. Después de cada propuesta, el alumnado conseguirá una instantánea de distintos elementos de su genoma creativo. Si juntamos todas las

«fotos», tendrás una visión completa del mapa.

Sabemos, además, que la creatividad funciona diferente si lo hace sola o en equipo. La inteligencia colectiva genera que los procesos de creación sean más ricos, ya que las potencialidades de cada persona se incrementan y las debilidades se mitigan. Por este motivo, te proponemos que hagas el mapeo del genoma creativo de tu aula. Pon el mapa del genoma de la clase en un lugar visible, así serán conscientes del potencial creativo del grupo. Cuando llegue el momento de hacer equipos de trabajo, podrás crearlos de forma heterogénea y, además, los alumnos sabrán qué talentos tienen sus compañeros y compañeras para recurrir a ellos cuando los necesiten.

En el material complementario encontrarás las tarjetas de actividades organizadas de la siguiente manera:



Actividades para trabajar la identificación de los distintos tipos de inteligencias, y su reconocimiento en sí mismos.



Actividades para conocer la trayectoria personal de cada alumno y los elementos clave de su experiencia vital.



Actividades para crear el mapa completo.



Los superpoderes y los personajes servirán al alumno a hacer una primera degustación respecto a los ingredientes presentes en su menú personal. El alumno podrá comprobar cuáles son sus superpoderes, en qué aspectos destaca y, por tanto, sobre los que se puede apoyar, y también en qué ámbitos puede mejorar.



DE QUÉ VA TU PELÍCULA

t

*Mira tu vida con ojos
de director de cine*

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

t

*Entra en la máquina del tiempo
e imagina tu futuro*

LA LÁMPARA MARAVILLOSA

t

*Pide tres deseos
para cumplir tus sueños*

¿CUÁLES SON TUS SUPERPODERES CREATIVOS?

s

*Descubre cuándo has activado
tus superpoderes creativos*

SELFIE DE MIS INTELIGENCIAS

i

*Conócete a través de
las inteligencias múltiples*

ME IDENTIFICO CON...

i

*Hay personas en las que puedes mirarte
como si fueran un espejo. Ellas te ayudarán
a descubrir cómo es tu inteligencia*

AUTORRETRATO CREATIVO

m

*Haz un minimural que recoja
tu genoma creativo*

A TAMAÑO NATURAL

m

*Coloca en el aula tu autorretrato gigante,
junto al de los demás para conocernos mejor*

METACOGNICIÓN
EMOCIONAL

50

ATMÓSFERA
CREATIVA

42

PÍLDORAS

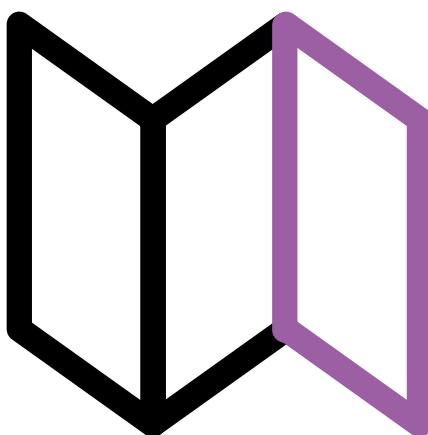
40

EXPERIENCIAS
CREATIVAS

54

LÍNEA
DE TIEMPO
CREATIVA

64



4. PLAN DE DESARROLLO CREATIVO



PÍLDORAS

Aunque no te lo creas, las personas pueden desarrollar y aumentar su creatividad. Nuestro plan de desarrollo creativo está pensado para ello.

Este plan te propone aprovechar distintas situaciones del aula para que tus alumnos puedan desarrollar su creatividad.

Siguiendo nuestras pequeñas recomendaciones, todos y cada uno de ellos podrán mejorar su situación de partida, entrenando sus superpoderes en distintas experiencias del aula.

Es muy importante facilitar un clima emocional en el que los alumnos se sientan seguros para poder crear sin limitaciones.

El aula puede ser un espacio de experiencias creativas. Estas pueden estar conectadas con la rutina, diseñadas para crear, o pueden ser experiencias estimulantes de creatividad extrema.

Si acompañamos de reflexión estas experiencias, es más sencillo ser consciente de las capacidades creativas, lo que genera un auto concepto creativo más ajustado.

Documentar las experiencias creativas nos dará una visión panorámica del proceso de aprendizaje.

Para llevar a cabo este plan, te acercamos cuatro propuestas que pueden ayudarte a implementar un proceso integral en el aula. No se trata de propuestas independientes, sino que están conectadas.

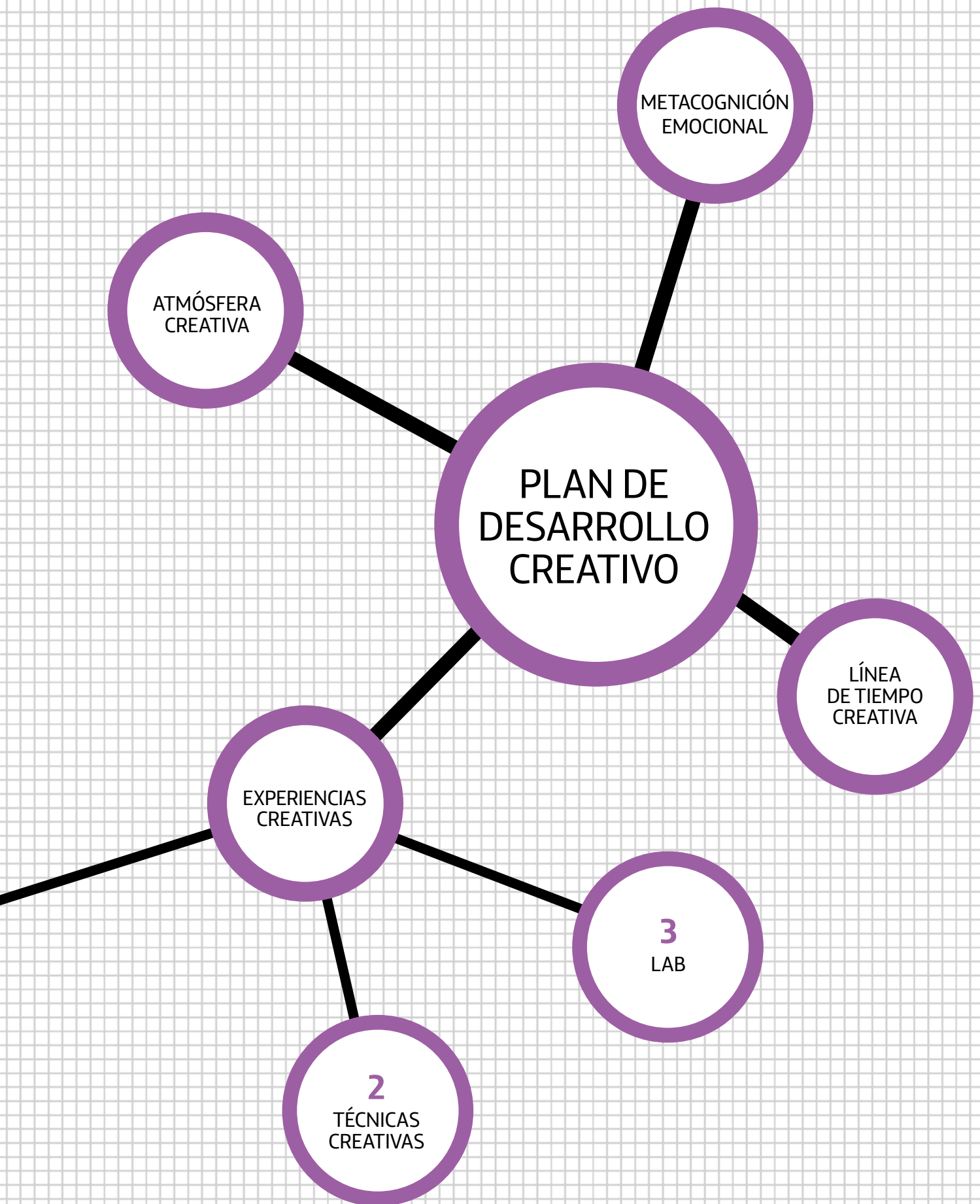
Todas las evidencias del trabajo de los alumnos que reflejen el desarrollo del genoma creativo, deberán guardarse en el portfolio creativo.

1 EXPERIENCIAS COTIDIANAS



IR A PORFOLIO
CREATIVO







Toma nuestras píldoras y sube a nivel de experto en emociones y creatividad.



ATMÓSFERA CREATIVA

¿Cómo generar un clima de confianza creativo?

¡Estás de enhorabuena! Las emociones han llegado a tu aula.

Después de años de investigación sobre creatividad, sabemos que las personas no son robots y aprenden según el vínculo emocional que creen con su profe y con los compañeros.

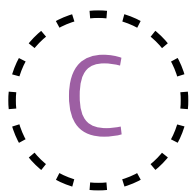
Las emociones son el motor de la creatividad. Tú puedes crear un entorno emocional que favorezca la acción creativa.

Usa estas píldoras siempre, siempre y siempre. Antes de ingerirlas, piensa en cómo te has sentido tú en situaciones creativas. Y, no te confundas, no hay emociones positivas y negativas, sino funcionales o disfuncionales.

Roberto Aguado en su libro *Es emocionante saber emocionarse* nos ayuda a comprender cómo influyen las emociones en el aprendizaje.

Tenemos que ser capaces de activar, en nuestros alumnos, las emociones más favorables para el aprendizaje y la creatividad, y así el cerebro estará receptivo a la construcción del conocimiento.

Para el autor hay que crear las condiciones óptimas para potenciar los superpoderes de cada alumno. Él propone crear una atmósfera que genere: curiosidad, admiración, seguridad y alegría. Es lo que el autor llama CASA.



CURIOSIDAD

Activa la CURIOSIDAD de manera constante. Sal de las actividades en el cuaderno, propón retos, genera preguntas, cambia la rutina, enseña a observar y escuchar, magnifica los pequeños detalles.



ADMIRACIÓN

Conviértete en un modelo de emociones positivas, despierta su ADMIRACIÓN. Celebra la participación y el éxito, desdramatiza, pon música, decora tu aula, haz bromas, cuida los detalles en días importantes, dedica tiempo al juego y sonríe, por favor.



SEGURIDAD

Genera SEGURIDAD para que se sientan libres de crear. Está permitido equivocarse, reflexiona sobre los errores; da *feedback* constructivo y realista; fomenta la cooperación; cede autonomía; crea rituales de pertenencia, todos estáis en el mismo barco; sé claro y no te líes...



ALEGRÍA

La ALEGRÍA te ayudará a enganchar a tus alumnos. Predica con el ejemplo; muestra empatía con tus alumnos; ten paciencia, amabilidad ante todo; coherencia, por favor; cumple tus promesas...



**Punto de partida:
conocerse,
quererse,
sentirse grupo**

Organiza un viaje o una fiesta de comienzo de curso para conoceros sin prejuicios, explorar cómo os sentís en el centro educativo y...

**El pimpampum
de cada día**

Establece rutinas que ayuden a que se consolide esta seguridad y confianza.

Crea

Si quieres puedes

Tu ideas son importantes

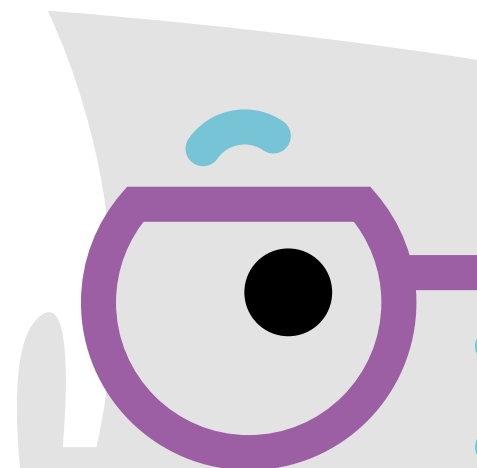
Sueña

Tus ideas construyen

Tú también puedes
ayudar a otros

Pide ayuda

Todos somos
buenos en algo



La monotonía mata

Mira a tus alumnos. ¿Cómo les ves? Si no participan y se los ve desactivados, es momento de parar. El sentido del humor es muy importante. Dirige su atención.

Inventa

Piensa por ti mismo

¿Cómo estás hoy?

Lucha por lo que quieres

Participa

Apóyate en otros

Tú vales
mucho

Tu opinión es importantes



ACTIVA: CÓMO CREAR ATMÓSFERA

Después de un bonito verano, toca la vuelta al cole. El primer día de clase te plantas delante de la manada, ya podrían ser niños o elefantes que les contarías exactamente lo mismo: el clásico discurso del primer día. Es normal que los profes reproduzcamos patrones que nos hacen sentirnos seguros, y los usemos curso tras curso independientemente del grupo.

¿Y por qué no conocerse antes?


Cada alumno y cada grupo es único. Intenta acercarte a ellos sin prejuicios, dejando atrás quién repite curso y quién es el alumno ejemplar. Todos podemos partir de cero y conocernos sin más.

Programar situaciones lúdicas e informales ayudará a que tus alumnos ganen confianza y se abran emocionalmente. Se podrá generar un espíritu positivo de equipo que se reproduzca en el aula. Podrás valorar a tus alumnos por lo que son y no por lo que saben.

Dar la oportunidad de compartir sensaciones, experiencias y sentimientos, les permitirá desarrollar la empatía hacia los demás y el sentimiento de pertenencia con el grupo.

La neurociencia ha demostrado que una atmósfera emocional positiva mejora el clima de aprendizaje. Si inviertes en la vinculación emocional, recogerás éxitos en el rendimiento académico, ¡no es una pérdida de tiempo!



Punto
de partida:
conocerse,
quererse,
sentirse
grupo. 

Para poder conocer a tus chavales y crear vínculo emocional con ellos, te proponemos varios planes:

PLAN A

Pasar un fin de semana todos juntos lejos del cole y de la rutina escolar

PLAN B

Si en los centros se hace fiesta de fin de curso, ¿por qué no hacer fiesta de comienzo de curso?

PLAN C

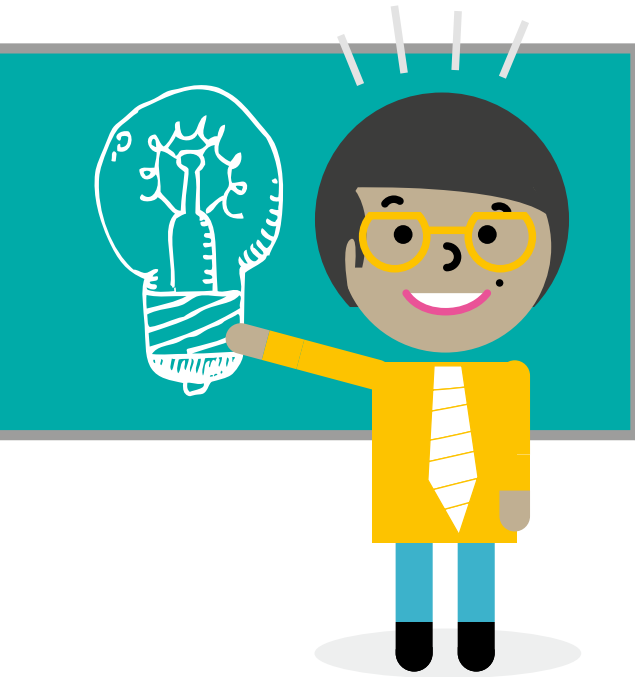
Los cinco primeros días no des clase, dedícalos a conocer a tus alumnos y a que te conozcan ellos a ti

PLAN D

Todas las anteriores

¿Qué puedes hacer?

- Coordinarte con más profes para fluir mejor.
- Organizar dinámicas de presentación para conocerlos.
- Contaros el verano, reíros y disfrutar del reencuentro.
- Hablar del curso anterior y plantear deseos para el nuevo curso que comenzáis juntos.
- Organizar desayunos a primera hora donde cada uno traiga algo para compartir.
- Hacer un pícnic en el patio.
- Nada de temario, ahora no es la prioridad.
- Hablar con ellos de la distribución del espacio, de cómo les gustaría que se organizase la clase.
- Consensuar la forma de evaluar: cómo valorarían ellos el esfuerzo y sus logros de la manera más justa.
- Promover tiempo libre para que se relacionen sin dinamización del profesor.



EL PIMPAMPUM DE CADA DÍA

Ten cuidado y no te quemes, el día a día del profe puede llegar a saturarte. La cotidianidad en el aula es muy importante. Las vivencias diarias y los pequeños detalles marcarán la diferencia entre una experiencia de aprendizaje positiva y una frustrante. Para que la creatividad fluya mejor, puede ser necesario que los alumnos sientan confianza en sí mismos. Nuestras acciones e interacciones como docentes, son la base de la motivación para crear.

CADA PEQUEÑO DETALLE IMPORTA

Establecer rutinas que ayuden a consolidar la sensación de confianza mutua es fundamental para llegar a conseguir una atmósfera favorable.

- Con esos grupos difíciles que tanto nos cuestan, respira hondo e intenta tener un pensamiento optimista recuperando los momentos positivos del grupo. A ellos les llegará tu actitud más positiva.
- Aprovecha el primer momento de la clase para tener un gesto afectivo con los alumnos, interésate por ellos.
- Anticipa lo que va a ocurrir a lo largo de la clase para que tengan mayor seguridad.
- Conecta los nuevos temas o proyectos que inicies con los intereses del grupo.
- Refuerza positivamente las intervenciones de los alumnos, y dótalas de importancia de cara al resto de la clase.
- Muestra honestidad y transmite información real. Es importante no infantilizar el lenguaje ni las explicaciones, la sencillez no tiene por qué ser infantil.
- Despídete con una frase positiva y alegre para cerrar la sesión o el día con buen sabor de boca.

LA MONOTONÍA MATA

Todos hemos tenido profesores monótonos y profesores sorprendentes con los que el tiempo pasaba volando. Es importante enganchar a los alumnos para que se sientan motivados y aprovechen la asignatura. Todos necesitamos reírnos. Además, un docente que apuesta por la creatividad debe evitar caer en la monotonía y la repetición.



¿Y CUÁL ES EL ÉXITO DE UN DOCENTE CON GANCHO?

Para los profesores de a pie, como nosotros, hay algunos trucos de los que se puede echar mano:

- Analiza tus poderes como docente para embaucar a los alumnos.
- Utiliza el sentido del humor.
- Atrévete a hacer un monólogo para tus alumnos.
- Entrena tu retórica: te los llevarás de calle.
- Observa en qué honda están y reconduce. Mira qué cara tienen tus alumnos: ¿se aburren o están conectados?
- Introduce factores sorpresa que garanticen la atención.
- Cambia constantemente de actividad, pasa de actividades teóricas a actividades más prácticas.
- Navega a favor del viento, aprovecha el momento y sácale el mayor partido a la implicación.



METACOGNICIÓN EMOCIONAL

En esta sección te desvelamos las entrañas emocionales que se esconden tras toda creación. Es importante conocer cómo influyen las emociones y los pensamientos en nuestras acciones, para así poder controlar procesos futuros.

Las emociones y los sentimientos están presentes en todos los procesos creativos y pueden condicionarlos en gran medida. Se puede sentir orgullo por aquello tan novedoso que un día se te ocurrió, enfado por no sentirte capaz de avanzar en tus creaciones, satisfacción al lanzar una idea que resulta novedosa...

Los grandes creativos experimentan bloqueos y saben alcanzar un estado de *flow*, que significa fluir positivamente en la creación.

Debemos encontrar la manera de solucionar nuestros bloqueos y aprender a fluir, puesto que las emociones son un elemento que

Ciclo emocion-pensamiento-acción



El autoconcepto creativo influirá en nuestra seguridad ante futuros procesos

estará presente a lo largo de todo el proceso creativo.

Ser consciente y usar las emociones para favorecer la creatividad es clave para desarrollar un autoconcepto creativo positivo.

¿Cómo aumentar la confianza en los superpoderes creativos?

Las acciones creativas, como el resto, nos generan emociones.

La alegría y la frustración son emociones intensas que aparecen con facilidad en el proceso creativo. El pensamiento nos puede ayudar a que estas emociones sean

funcionales dentro de nuestro proceso creativo.

Nuestros alumnos pueden aprender a manejar su pensamiento para identificar las emociones y controlar cómo les afectan. De esta forma, podrán controlar el proceso creativo superando bloqueos o impulsando las ideas.

El autoconcepto creativo puede fortalecer o debilitar el uso de los superpoderes creativos.

Nunca olvides que todos tenemos superpoderes creativos y que la confianza que tengamos en ellos, determinará su eficacia.





ACTIVA: RUTINA DE METACOGNICIÓN EMOCIONAL

¿Tus alumnos son esa panda de loquitos que se dejan llevar por sus emociones? Los nuestros sí.

Necesitábamos como agua de mayo algo para trabajar con las emociones. Por eso hemos desarrollado EMO-ZOOM, la herramienta que permitirá reflexionar sobre las emociones que se generan en los procesos creativos.

EMO-ZOOM está basado en la sencillez, con tan solo cuatro pasos se podrá analizar la cadena situación-emoción-pensamiento-acción.

- **Contextualiza**
Describe la situación generadora de la emoción dentro del proceso creativo.
- **Identifica**
Reconoce las sensaciones y ponle nombre a la emoción.
- **Piensa**
Enumera qué pensamientos has tenido.
- **Decide**
Analiza la decisión que has tomado y si beneficia al proceso creativo.

Las preguntas generadoras y el organizador gráfico harán más fácil la tarea.



MATERIAL COMPLEMENTARIO (p. 124)

¿CÓMO Y CUÁNDO APLICAR LA RUTINA EMO-ZOOM?

Esta herramienta es muy flexible. El uso del EMO-ZOOM nos ayudará a aprender en cualquier situación creativa:

- **FLOW:** situaciones en las que fuimos positivamente.
- **BLOQUEO:** situaciones en las que nos paralizamos.

Saca el EMO-ZOOM en situaciones de bloqueo creativo con la intención de salvar la situación. También puedes utilizarlo en situaciones de *flow*. Es importante analizar las acciones que nos han llevado al éxito creativo, con la mirada puesta en los pensamientos y las decisiones que lo han favorecido.

Te proponemos tres perspectivas para su aplicación:

- **Mirada al pasado**
Rescata experiencias creativas y pásales el *zoom* emocional. Tras un proyecto, experiencia de lab, técnicas creativas... usa la rutina para comprender el proceso emocional y valorar si las decisiones tomadas han favorecido el proceso creativo.
- **Foco al presente**
Durante una actividad, sesión, desarrollo de un proyecto... usa la rutina en situaciones de bloqueo o de *flow* para comprender el proceso emocional y tomar decisiones que favorezcan el proceso creativo.
- **Visión de futuro**
Antes de comenzar un proyecto, actividad de creación, sesión de trabajo..., usa la rutina para anticipar situaciones que se puedan dar, las emociones derivadas de estas y las posibles acciones que favorezcan el proceso creativo.



EXPERIENCIAS CREATIVAS

¡¡PROFE!! Tienes el poder activador de la creatividad de tus alumnos.

En una escuela creativa, la creatividad está en todas partes. Como ya sabes, te proponemos trabajar los superpoderes secuenciados de forma periódica (uno al trimestre, uno al curso...). Recuerda reflejarlo en tu planificación diseñando actividades específicas para ello. En esta guía te planteamos tres formas de introducir la creatividad en tu programación de aula:

01. Experiencias cotidianas

Cualquier situación puede ayudar a los alumnos a entrenar sus superpoderes creativos y ponerlos en práctica.

02. Técnicas creativas

Existen fórmulas para alimentar el proceso creativo, se trata de técnicas y estrategias de pensamiento divergente y convergente.

03. Lab

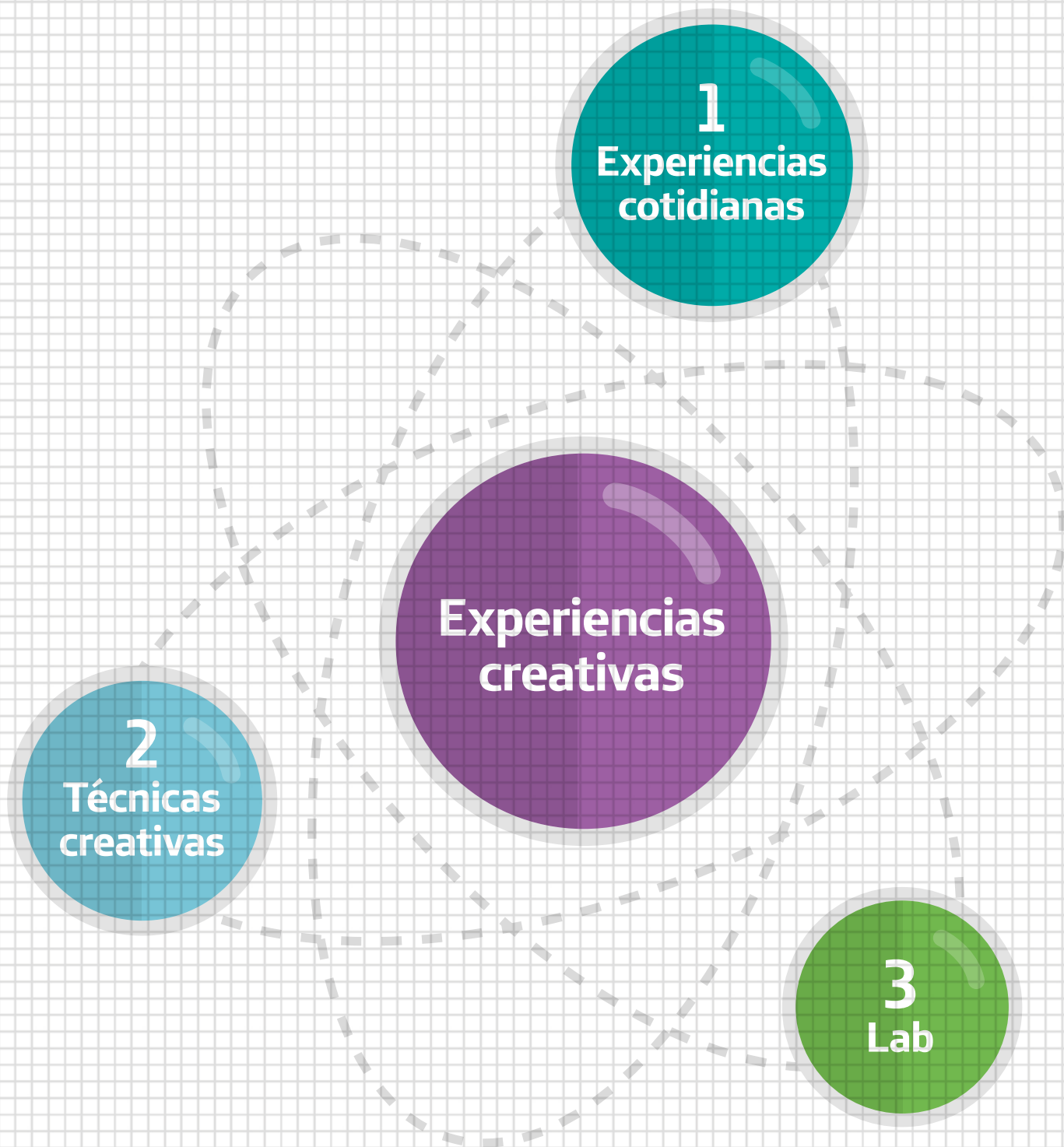
Puedes crear entornos para fluir, experimentar y crear sin límites. ¡No lo dudes!

Los productos y resultados de todas estas experiencias son útiles para el desarrollo de los superpoderes creativos si se acompañan de una reflexión. Para guiar la recogida y reflexión sobre estas tareas, se utiliza el portfolio creativo. Al terminar cada experiencia creativa, el resultado obtenido (mapa mental, maqueta, canción, dibujo, poesía, blog...) se marca con la pegatina o icono digital del superpoder que se ha potenciado con esa tarea. Una vez marcado, se guarda con una pequeña reflexión. De esta manera, al finalizar el proceso, cada alumno podrá tener una vista panorámica general de su proceso de aprendizaje, de sus avances y sus éxitos.



IR A PORFOLIO
CREATIVO







1. ACTIVA: EXPERIENCIAS COTIDIANAS

Los superpoderes creativos son actitudes, aptitudes, hábitos..., como la perseverancia o la imaginación. Estamos seguros de que los superpoderes que te hemos propuesto ya los trabajas en el aula. Lo que te sugerimos con EXPERIENCIAS CREATIVAS I, es que visibilices estos superpoderes para que el alumnado tome conciencia de ellos.

En cualquier actividad de aula, dentro de un proyecto o de una unidad didáctica, la creatividad puede estar presente; por ejemplo, haciendo una redacción de lengua estás entrenando la imaginación, resolviendo problemas de matemáticas necesitas ser perseverante para dar con la solución.

Como los superpoderes ya están rondando por tu aula, solo tienes que introducir un pequeño cambio, hacerlos explícitos para que tus alumnos sean conscientes. Esto es visibilizar.

Puedes hacerlos visibles de dos maneras:

01. Desarrollo de poderes creativos

Planifica tus tareas pensando en cómo estas conectan con los superpoderes creativos. Consulta el kit de los superpoderes creativos.

Ser conscientes del súper poder que están desarrollando con cada tarea, ayudará a los alumnos a identificar qué cantidad de superpoder tienen en el momento de iniciar la actividad. De esta forma podrán constatar qué avances han experimentado al finalizar.

Ya sabes que las actividades que planteas en el aula tienen puntos de conexión con varios de los superpoderes creativos. Para tomar conciencia de su uso y crecimiento, es necesario hacerlos visibles. Como esta identificación es compleja, el entrenamiento debe secuenciarse de más a menos guiado:



Colorea de creatividad
tus experiencias
cotidianas del aula



- **«En esta actividad estamos desarrollando el superpoder...»**
El docente explicita el superpoder que se trabaja con cada tarea para que aprendan a identificarlo.
- **«Estamos trabajando un superpoder, ¿sabes cuál?»**
El docente comenta que se están trabajando superpoderes sin especificar cuáles, para que los estudiantes aprendan a nombrarlos.
- **«¡Atención! Los superpoderes pueden aparecer en cualquier momento. No los dejes escapar.»**
El docente no interviene. El alumnado de forma espontánea reconoce y nombra qué superpoderes se están trabajando. Así aprenden a tomar conciencia de sus superpoderes de forma autónoma.

Pon, en un lugar visible del aula, las alertas de presencia de superpoderes, como recordatorio, para que el alumnado sea consciente.



MATERIAL COMPLEMENTARIO (p. 125)

Deberás observar día a día el grado de comprensión de los superpoderes para valorar en qué momento pasar de una fase más guiada a otra menos dirigida. Seguramente, con el tiempo, tus alumnos serán capaces de reconocer por sí mismos en qué situaciones están usando los superpoderes creativos.

02. Actividades de creación

Las actividades de creación favorecen un aprendizaje activo y significativo que ayuda a acercarse a la comprensión de los distintos contenidos que se estén trabajando. En la taxonomía de Bloom, crear es el nivel

superior de pensamiento que implica otros procesos, como evaluar, comprender, recordar... Incluir actividades de creación garantizará mayor comprensión.

En tus secuencias didácticas puedes incluir tareas de creación relacionadas con los contenidos que se hayan tratado; por ejemplo, maquetas, vídeos, textos, canciones...

Recuerda: ten siempre presentes y visibles los súper poderes creativos que estás trabajando con tus alumnos.

El portfolio creativo será una de las herramientas clave para estas experiencias. Cuando un alumno o equipo considere que en una tarea se ha desarrollado el superpoder o superpoderes que ya conocen, cogerán el producto o la evidencia del aprendizaje y la guardarán en el portfolio creativo. Marcarán la evidencia con una pegatina del superpoder que piensen que han desarrollado. Así, de forma autónoma, cuando ya tengan asimilados los superpoderes, harán consciente su nivel de competencia. Por ejemplo, un alumno no ha desistido al resolver un ejercicio de física muy difícil; tras conseguirlo, puede reflexionar que ha desarrollado la perseverancia, y llevar esa tarea, o una foto de la misma al portfolio creativo. Otro ejemplo, un equipo que tiene que preparar una exposición y cambia sus planes para poder reunirse; en este caso, ese equipo podrá guardar el mural o una foto del mismo en su portfolio creativo con la pegatina de compromiso, porque han aumentado su poder.



IR A MENÚ
DE APRENDIZAJE





Te proponemos ocho técnicas creativas, pero si te gusta el tema, puedes explorar por tu cuenta.

¡Existen cientos de ellas! 

2. ACTIVA: TÉCNICAS CREATIVAS

Los alumnos pueden aprender dándole la vuelta a la realidad, buscando nuevos caminos y encontrando soluciones inesperadas. La creatividad se asocia a procesos cognitivos de divergencia y convergencia. Con las siguientes técnicas de creatividad, los alumnos podrán entrenar su mente para obtener más éxito en futuras creaciones.

El pensamiento divergente puede entrenarse en distintas situaciones escolares, no tiene por qué ser algo descontextualizado del currículo. Puedes utilizar estas técnicas creativas para abordar los contenidos de distintas materias y ámbitos, como proyectos de tecnología, literatura, creaciones en arte, ciencias sociales, etc.

Cuanto más practiques, más fácil será tener la cabeza despierta y ágil para crear cosas nuevas e ingeniosas. Si los alumnos desarrollan un pensamiento más creativo, aportarán un repertorio variado de posibles soluciones a distintos retos académicos y personales.



RECETAS COMBINADAS

1

Combina dos conceptos para llegar a una solución única

NOS HACEMOS PREGUNTAS

2

Encadena preguntas para comprender y crear

¿QUÉ MÁS COSAS PUEDO HACER CON...?

3

Busca nuevos puntos de vista que te abran nuevas posibilidades

REVISIÓN DE SUPUESTOS

4

Cuestiona lo establecido y encuentra nuevas opciones

DIBUJOS COOPERATIVOS

5

El arte en grupo te abrirá nuevos caminos para la creación

ME PONGO UN SOMBRERO, ME PONGO LAS ZAPATILLAS

6

Piensa y actúa desde diversas perspectivas para encontrar soluciones novedosas

VA A LLEGAR LA MAREA

7

Transforma un objeto o concepto para llegar a un invento

METAMORFOSIS

8

Juega con la realidad y descubrirás posibilidades asombrosas



3. ACTIVA: LAB

No tienes por qué tener un lugar para un lab



para la experimentación y para fluir creativamente: el lab. Se puede creer que el lab es un lugar, pero en verdad es mucho más. No tienes por qué tener un lugar para un lab. Lo que tienes que tener es la actitud y un diseño del espacio y del tiempo que permitan la creatividad extrema. Es una mirada distinta del aula tal y como la conocemos hasta ahora.

«No es tan fácil, pero ¿tú has visto mi clase? Me estás diciendo que haga qué ¿Y me van a dejar hacer eso en mi centro?...» Si estás pensando esto, bienvenido al club del escepticismo. Pero no te acomodes, te vamos a arrastrar al bando de los soñadores.

Los que te proponemos esto también somos profes en activo, y sabemos que la ratio es excesiva, y que los espacios son limitados, y que el tiempo falta. No te agobies, hemos descubierto la fórmula para tener tu propio lab, necesitas: actitud, tiempo y espacio.

Quizás no puedas empezar haciendo un gran lab, pero sí puedes cambiar esa concepción de aula preestablecida hacia otra que despierte la expresión y la creatividad. Hay pequeñas decisiones que seguro que pueden revolucionar la dinámica de tu aula.

Una de las claves del éxito creativo de elBulli fue crear las condiciones adecuadas

Cuando empiezas a mirar de otra manera, tu forma de hacer las cosas cambia. Por lo tanto, tu entorno también cambia. Date tiempo para superar el vértigo inicial, porque, cuando sales de la zona de confort, predominan las inseguridades y los miedos. Con el tiempo ganarás confianza y conseguirás hacer grandes proyectos.

Puede que en tu centro cueste entender lo que estás haciendo y por qué lo haces. Intenta llevar al equipo directivo a tu terreno. Atrévete a presentar un proyecto bien documentado que sea inspirador y genere confianza en la propuesta. Recuerda que la unión hace la fuerza. Busca alianzas en el claustro y en las familias para que el proyecto tenga más respaldo de cara a su aprobación.

Si tu centro participa en Escuelas Creativas, estás de suerte, querrán cambios.

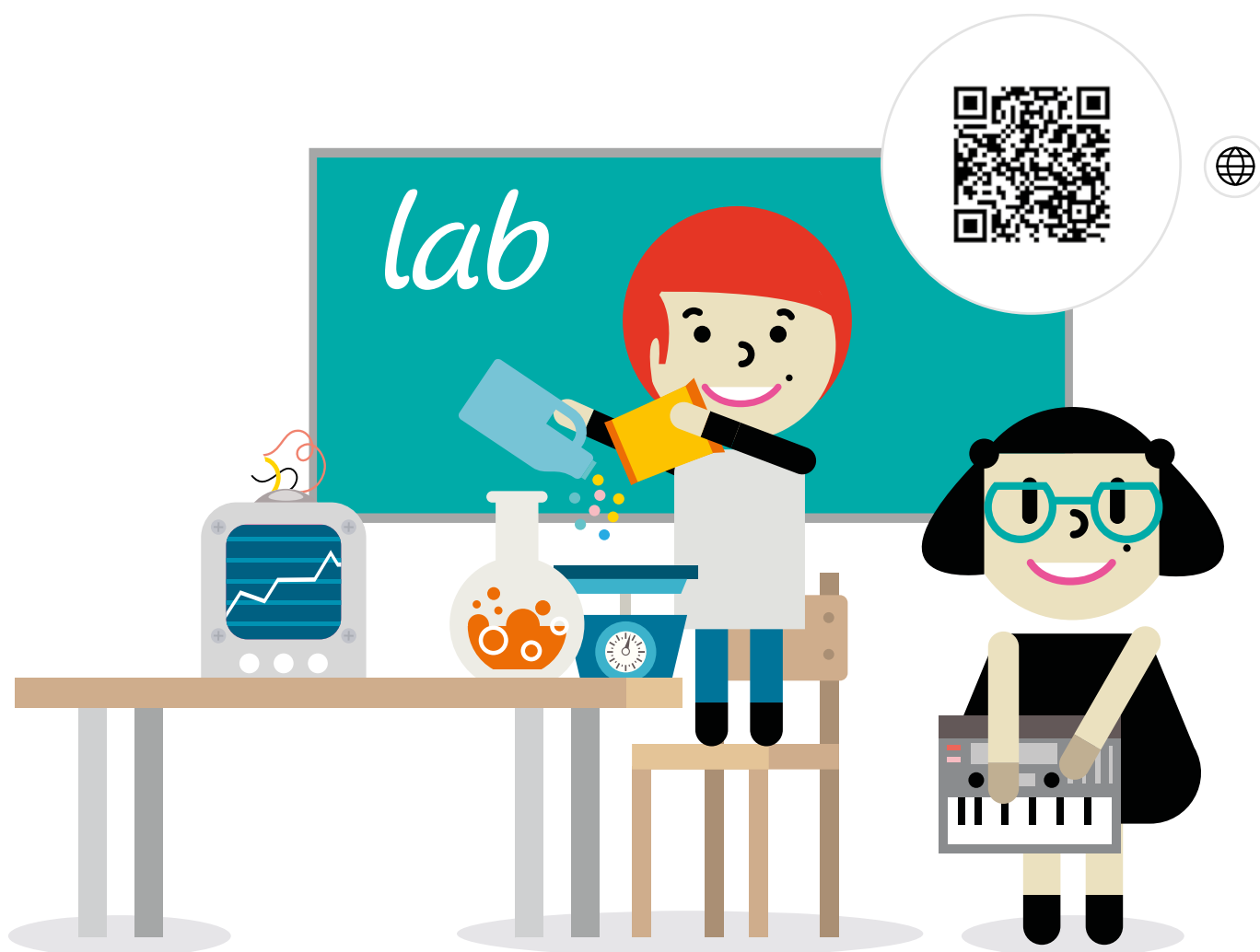


IR A SAPIENS
DE CENTRO



ESPACIO

- Cuando nuestro entorno cambia, nosotros también cambiamos.
- El lugar donde se desarrolla el lab puede ser muy variado: un aula, un rincón, un pasillo, etc.
- Utiliza tu creatividad: uso versátil de los espacios, transformación del mobiliario, redistribución de los espacios y sus objetos, etc.
- El espacio es el tercer profesor: cuidalo.



ACTITUD

- Aporta confianza al alumnado para que sienta la libertad de poder crear.
- Recuerda: guiar y acompañar, pero no dirigir.
- Aplaza tus juicios y cede autonomía en el proceso.

TIEMPO

- Si el tiempo acompaña, todo sale mejor.
- Cada cual tiene su ritmo y su propia forma de gestionar el tiempo.
- Organiza las sesiones en función de las necesidades, y no según el horario.





El alumnado podrá experimentar, explorar y descubrir posibilidades de una manera libre y no dirigida



estas, el alumnado podrá experimentar, explorar y descubrir posibilidades de una manera libre y no dirigida. Es una propuesta para acercarse a la comprensión y a la creación de forma espontánea. Solo hay que diseñar las condiciones y no las tareas concretas, ya que la actividad misma es el lab. Esta experiencia te proporcionará, a través de la observación, mucha información de los superpoderes creativos de tu alumnado.

Configura tu lab combinando estas tres dimensiones: actitud, espacio y tiempo.

○ Actitud

Es la mirada que te permite ver las posibilidades creativas de lo establecido. Se trata de no conformarse con un aula unidireccional, convencional, y dirigida.

La actitud lab implica:

- Favorecer que el alumnado fluya sin límites: acompaña, no impongas; orienta, no dirijas.
- Confiar en que, a través de la experimentación, también surge el aprendizaje.

El lab es una experiencia creativa a introducir en tus secuencias didácticas.

Cuando estés programando, puedes incluir sesiones lab. En

- Comprender que hay que dar libertad generando condiciones para la autonomía y el compromiso.
- Mantener una actitud conciliadora y abierta. Tu alumnado debe tener plena sensación de libertad para usar el lab.
- Tener paciencia hasta que sepan utilizar el lab y sacarle el máximo partido. No podemos esperar que cambien de la noche a la mañana.
- Facilitar el proceso y valorarlo más allá del producto final.
- Tener presente que no podemos evitar los fracasos, son necesarios en el aprendizaje creativo.
- Proponer estrategias para controlar el proceso creativo llegando a resultados de mayor calidad.
- Estar abierto a que el alumnado se exprese en el formato que mejor conecte con su estilo.
- Aplicar diferentes estrategias metodológicas y experiencias más transgresoras, como *visual thinking*, *mobile-learning*, impresión 3D, robótica...

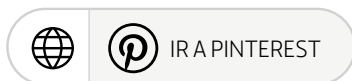
○ Espacio

Es una concepción del espacio-escuela que favorece la experimentación. No se trata tanto de un espacio único, costoso y con gran dotación, sino de una clase convencional. Los espacios se reorganizan, diseñan, estructuran, decoran y distribuyen al servicio de la creatividad sin límites.

El espacio lab implica:

- Tomar el colegio, cualquier lugar del cole (pasillos, escaleras, *hall*, patio...) puede ofrecer muchas posibilidades.

- Crear un lugar cómodo y multifuncional, donde se puedan llevar a cabo las diferentes partes del proceso creativo.
- Establecer una zona con alfombra o moqueta y grandes cojines o pufs que sirva para el diálogo y la reflexión.
- Introducir la tecnología: portátiles, pizarras digitales, tabletas, móviles...
- Habilitar una zona de trabajo con mobiliario versátil para el trabajo en grupo, por parejas o individual.
- Romper con el uso ordinario de las cosas transgrediendo lo establecido.
- Conseguir nuevas zonas aprovechables, por ejemplo, utilizar las ventanas como pizarra con rotuladores borrables, crear macromesas en las que se puede escribir usando papel continuo.
- Dar voz al alumnado para que participe en el diseño y en la recolocación del espacio. Este proceso también es una experiencia lab.
- Conocer y aplicar ideas funcionales que se llevan a cabo en otros centros.
- Poner a disposición materiales diversos y estimulantes: material manipulativo de matemáticas, materiales para reciclar, materiales sensoriales...



🕒 Tiempo

Es una percepción del tiempo, libre de objetivos de producción. Sin embargo, se puede llegar de forma espontánea a productos interesantes. Es un tiempo no secuenciado, cada persona lo gestiona desde su propia necesidad de experimentación.

Aunque es un tiempo no productivo, es un tiempo útil para alcanzar nuevas ideas, abrir nuevos caminos, desarrollar la imaginación, explorar conceptos, etc.

El tiempo lab implica:

- Aceptar que cada persona construye sus conocimientos de acuerdo con tiempos y ritmos propios.
- Facilitar que cada cual gestione su tiempo como mejor le convenga, y trabaje al ritmo necesario para sacarle el mayor partido.
- Dar tiempos de activación de conocimientos previos, y tiempos de reposo y fermentación, en los que se interioricen los conocimientos y se sientan capaces de generar ideas nuevas.
- Juntar sesiones destinadas al lab. Puedes crear proyectos interdisciplinares con otros profes para conseguir franjas continuas.
- Dedicar un tiempo previo a la preparación de las condiciones del lab.
- Utilizar actividades complementarias (la clásica excursión o salida). Puedes reservar un espacio externo al centro para llevar a cabo el lab, por ejemplo un *coworking* o un taller, y así tendrás tiempo continuo y sin interrupciones.
- Proponer como deberes un momento lab en casa, en el que el alumnado experimente y explore ideas, materiales, técnicas, etc. Es interesante compartir las conclusiones de la experiencia.



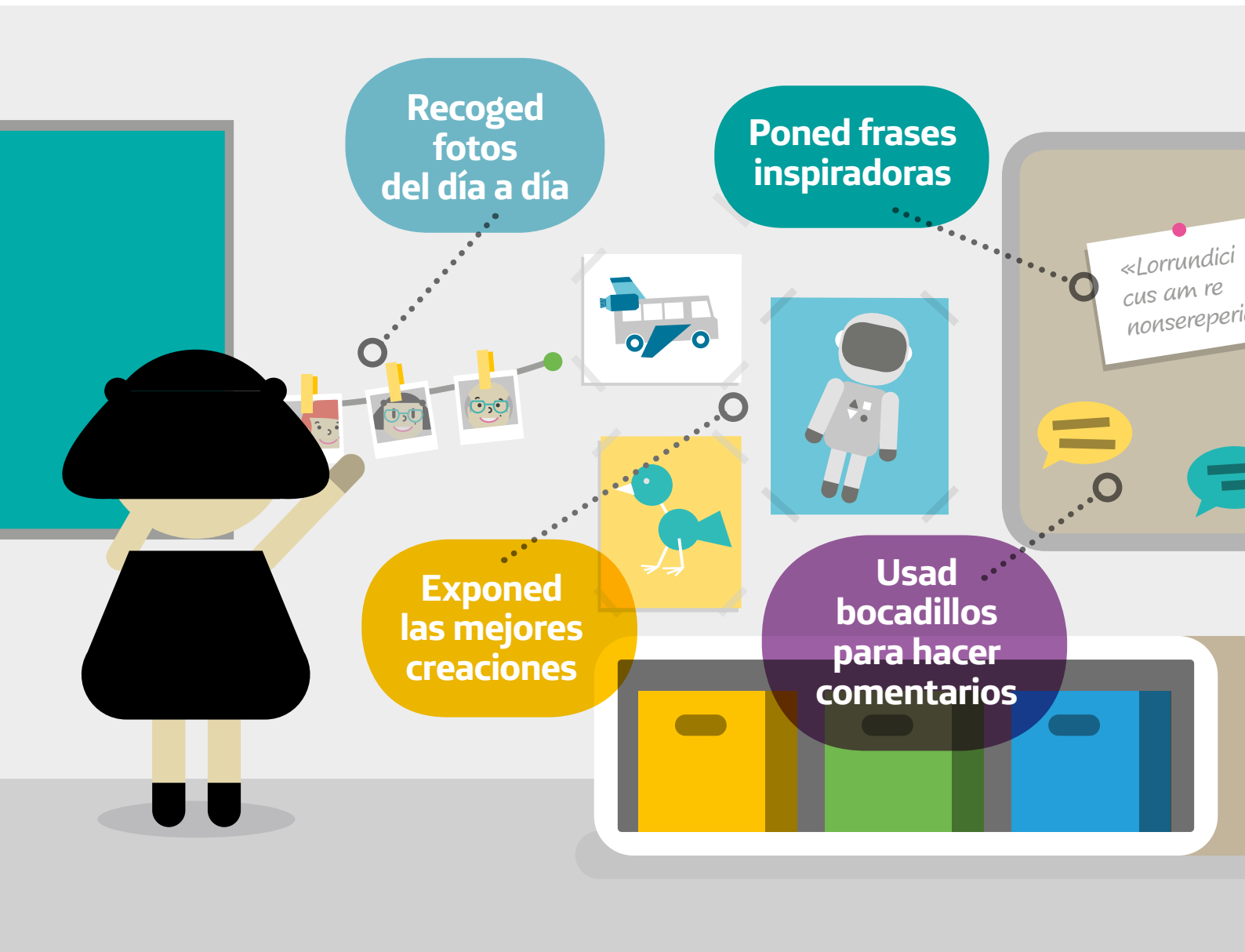


La creatividad se celebra y se comparte

En el proceso creativo es importante recibir el *feedback* de los demás para sentirnos seguros y avanzar.

Recoged los momentos clave del desarrollo creativo en un muro visible,

ya sea analógico o digital, a modo de *timeline* de una red social en la que exhibir vuestras experiencias y creaciones. Motiva al alumnado a interactuar, compartir e intercambiar creaciones y opiniones:



Recoged fotos del día a día

Poned frases inspiradoras

Exponed las mejores creaciones

Usad bocadillos para hacer comentarios

Usad emoticonos de interacción

Exponed el mapa creativo de grupo

Exponed los pósters de superhéroes creativos

Compartid reflexiones

Anunciad actividades



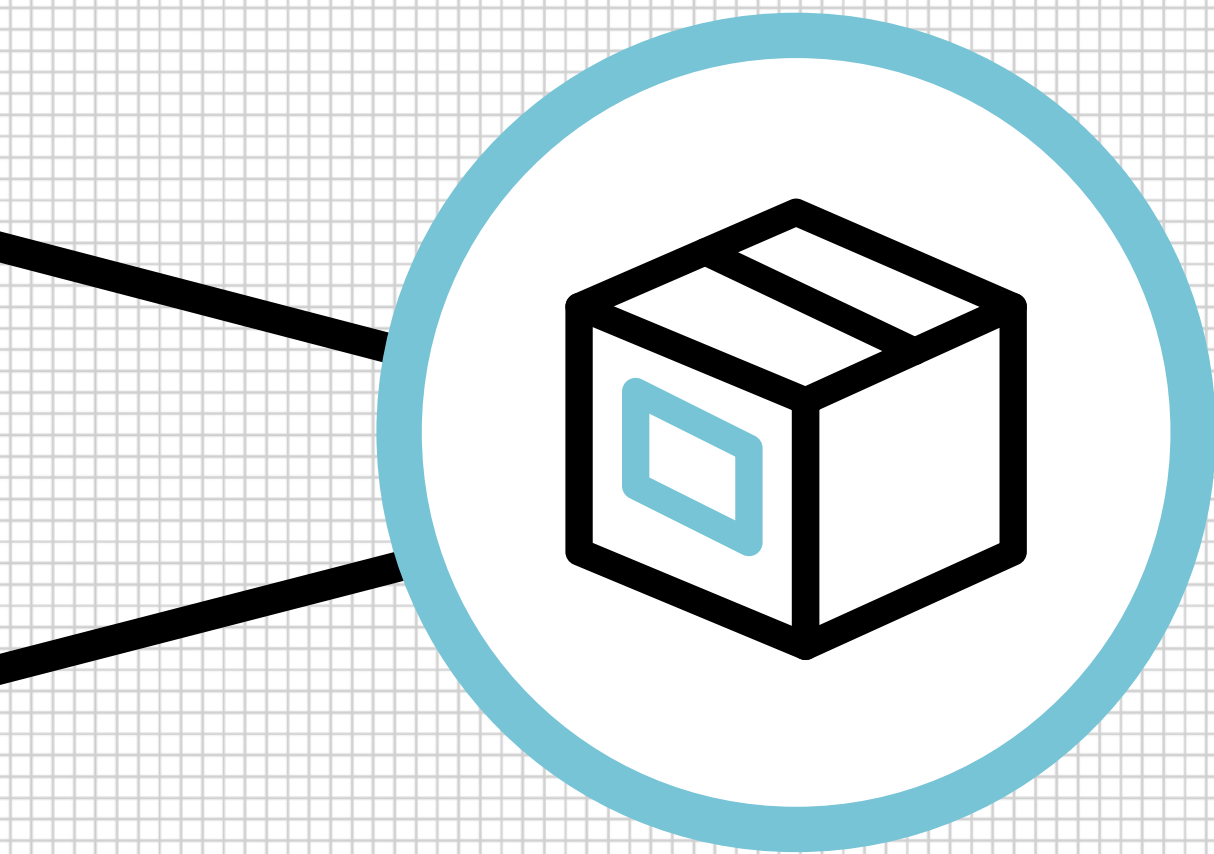
MATERIAL COMPLEMENTARIO (p. 136)

PÍLDORAS

68

ACTIVA

70



5. PORFOLIO CREATIVO



El portfolio ha llegado para quedarse.



PÍLDORAS

Es una herramienta de aprendizaje y de evaluación. Aprender de forma significativa conlleva ser consciente de lo que se ha adquirido, logrado, conseguido, y también del camino que se ha recorrido para ello.

Te desvelamos los secretos para que el portfolio sea todo un éxito:

- Cuéntales cómo la reflexión los ayudará a consolidar sus superpoderes.
- Conviértelo en parte de su desarrollo competencial.

- Utiliza los carteles y el muro para que sean una parte importante de su reflexión y metacognición.
- Coloca una escalera de la metacognición en tu aula. Se convertirán en buenos pensadores.
- Guarda un rincón en tu aula para que puedan exponer el portfolio en caso de que este sea analógico.
- Permite la creatividad de tus alumnos, déjales fluir.
- Propón, para la creación del portfolio, diferentes materiales o formatos.
- Piensa dónde lo podrán exponer, ¡es la gran celebración!
- No dudes en hacer tu portfolio docente, a los profes también nos hace falta.

Uno piensa en un portfolio, y dice: «¡Uf, qué lío!». Pero nada más lejos de la realidad, y ahora te vamos a descubrir el secreto.

Cuando abres un portfolio se inicia una recogida de evidencias del aprendizaje. Las evidencias son productos o resultados de tareas, actividades o proyectos, que reflejan lo aprendido. Cada vez que recoges una evidencia, se hace una pequeña reflexión sobre lo que se ha adquirido. A esto lo hemos llamado **FASE DE RECOPIACIÓN**.

Después de un periodo de aprendizaje, al final de un proyecto, un trimestre, un curso... llega el momento de hacer un *flashback* del proceso de aprendizaje. En esta fase se reflexiona sobre el nivel de competencia adquirido, y después se eligen aquellas evidencias que reflejan de forma veraz el grado de competencia conseguido. Por último, se organiza la información y se plasma para mostrárselo a otras

personas. Es lo que denominamos **FASE DE ELABORACIÓN**.

En el proceso de creación de un portfolio se llevan a cabo cuatro procesos básicos que aparecen en diversos momentos:

- **COLECCIÓN:** el alumno recoge, de forma habitual, los productos, las experiencias, las dinámicas y las misiones creativas.
- **SELECCIÓN:** el alumno decide cuáles son las evidencias de aprendizaje que le gustaría mostrar porque reflejan de forma más significativas sus superpoderes.
- **REFLEXIÓN:** el alumno, mediante preguntas clave, elabora una reflexión consciente de cada una de sus

FASE DE RECOPILOACIÓN

COLECCIÓN

Recoger la evidencia del trabajo tras enfrentarse a experiencias.

REFLEXIÓN

Hacer una pequeña reflexión de la evidencia seleccionada, asociándola al superpoder creativo.



IR A ACTIVA: RUTINA DE METACOGNICIÓN EMOCIONAL



IR A EXPERIENCIAS CREATIVAS

evidencias previamente seleccionadas. Esto le permite tomar conciencia de haber adquirido sus superpoderes e ir desarrollando su genoma creativo.

- **COMUNICACIÓN:** el alumno organiza su portfolio para poder enseñar a otras personas su selección y sus reflexiones. Se pueden utilizar diferentes soportes.

FASE DE ELABORACIÓN

REFLEXIÓN

Descubrir y representar gráficamente, con una diana o un diagrama de barras, el nivel de desempeño de energía de su superpoder creativo.

SELECCIÓN

Escoger, entre las evidencias, coleccionadas, las que demuestren el nivel de superpoder marcado en el paso anterior.

REFLEXIÓN

Pensar sobre lo aprendido usando la escalera de la metacognición, y añadir si hemos superado algún monstruo.

COMUNICACIÓN

Unificar la información seleccionada y elegir un diseño para mostrarlo al mundo.





ACTIVA: RECETA DE UN PORFOLIO

El portfolio en esta guía se ha diseñado para que el alumnado de Educación Infantil y de Educación Primaria descubra y cuente sus superpoderes creativos. En etapas superiores, el portfolio les servirá para visualizar su genoma creativo.

Te facilitamos herramientas y actividades para trabajar en cada proceso. Podrás encontrarlas en el material complementario.

FASE DE RECOPIACIÓN

COLECCIÓN

En Experiencias creativas hay varias sugerencias que darán como resultado evidencias para coleccionar en el portfolio.

REFLEXIÓN

Dispones de tarjetas de recarga de energía para la reflexión.



IR A EXPERIENCIAS CREATIVAS



IR A GAMIFICACIÓN



MATERIAL COMPLEMENTARIO (p. 152)



FASE DE ELABORACIÓN

REFLEXIÓN

Para descubrir el nivel de desarrollo del superpoder creativo, te proponemos los medidores de poder.

Se trata de una herramienta de cuantificación: para infantil y primaria se proponen *trackers*; y para etapas superiores, dianas. En los medidores de poder aparecen desempeños que describen el superpoder, y distintos niveles de logro.



MATERIAL COMPLEMENTARIO (p. 142)

REFLEXIÓN

Para ayudar a tus alumnos a pensar sobre lo aprendido (metacognición), usa la escalera de los superpoderes. En cada paso hay preguntas generadoras que ayudarán a comprender el proceso de desarrollo del genoma creativo.



MATERIAL COMPLEMENTARIO (p. 145)

SELECCIÓN

Planifica una o varias sesiones para decidir las evidencias que reflejan el nivel adquirido de los superpoderes. Es importante dar tiempo para que se pueda hacer con calma. Te facilitamos la lupa para evidencias, es un organizador con preguntas guías para hacer este proceso.



MATERIAL COMPLEMENTARIO (p. 144)

COMUNICACIÓN

Los alumnos tienen que crear un producto con sus evidencias y sus reflexiones que pueda ser mostrado. Además de las evidencias, se deben incluir otros elementos como portada, guía de lectura, libro de visitas, etc. Es necesario darle un formato, ya sea analógico o digital, y un diseño que resulte atractivo. Te facilitamos el kit de fabricación.



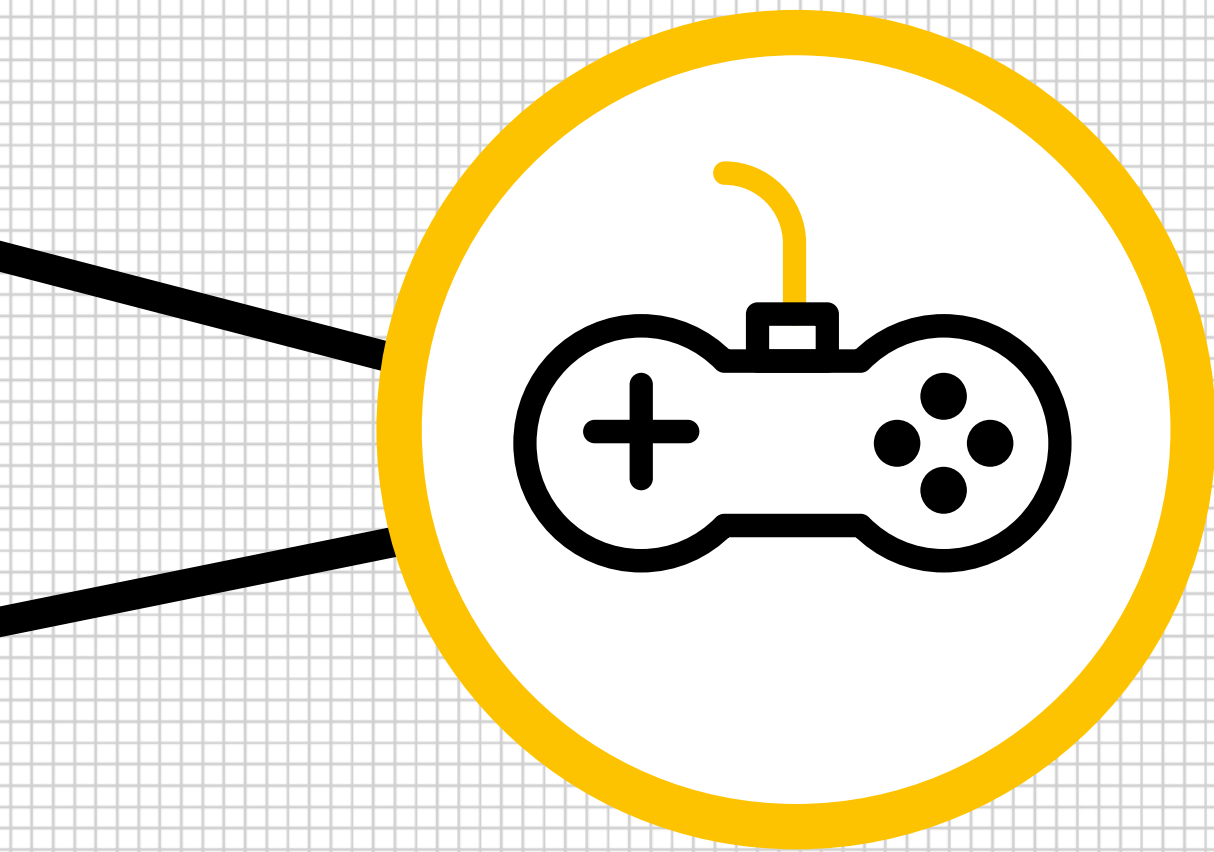
MATERIAL COMPLEMENTARIO (p. 146)

PÍLDORAS


74

ACTIVA

78



6. GAMIFICACIÓN

Los participantes en un juego experimentan la sensación de entrar en un mundo nuevo, es lo que Huizinga denominó *círculo mágico*. En cualquier juego existen unas reglas que se deben cumplir y que sacan de la rutina a quienes participan; es en ese momento cuando se despierta en ellos ciertas capacidades que podrían estar camufladas o pasar desapercibidas en su mundo real. Una de esas capacidades es la creatividad. Este es el motivo por el que hemos planteado la posibilidad de gamificar las propuestas de la guía. Pero no solo puedes gamificar esta experiencia; con las pinceladas que aquí te damos, puedes atreverte a darle un formato parecido a alguna de tus sesiones o a algún proyecto pequeño que hagas en tu aula. Y si te interesa profundizar puedes consultar: ScolaTIC/ gamificación <https://www.scolartic.com> .

5 Ideas

01. Gamificación: jugamos, pero en serio
Imagina que, para conseguir un objetivo, has de traspasar una frontera que te separa del mundo real y de sus normas. Aceptas el reto por voluntad propia, cumples las nuevas reglas y asumes desafíos únicos y desconocidos. Entrás en un círculo mágico que parece real; y es que realmente lo es, porque se trata de jugar.

El concepto de gamificación se refiere al uso de elementos propios del juego y de técnicas específicas de diseño de juegos, en un contexto que nada tiene que ver con el juego.

Es importante no confundir la gamificación con el aprendizaje basado en el juego (ABJ). Ambos términos no corresponden a la misma técnica, la segunda consiste en facilitar el aprendizaje a través de juegos.



02. La motivación: ¿cómo tirar los dados del aprendizaje?

Cada receta tiene su truco secreto, y el secreto del aprendizaje es la motivación.

La gamificación se basa en el uso de elementos motivadores para incitar a las personas a la acción. La motivación, del latín *motivus* 'relativo al movimiento', es el impulso que nos lleva a movernos.

Querer hacer algo supone una motivación intrínseca, mientras que «tener que hacer algo» es lo que se conoce como motivación extrínseca.

Un entorno gamificado debe centrarse en entornos que estimulen la motivación intrínseca. Conviene dejar los motivadores extrínsecos solo como segundo plato, y evitar así una posible incidencia en los intrínsecos.

El secreto está en condimentar la receta con estos tres ingredientes: competencia, autonomía y relación. Todas las personas se mueven por avanzar en un crecimiento personal vinculado con alguno de estos tres ámbitos.

03. Herramientas para una buena receta de gamificación

Al igual que la sal, el aceite o el agua, los tres ingredientes básicos de la gamificación son: puntos, emblemas y tablas. Esto no significa que se pueda gamificar solo con estos tres elementos, pero sí quiere decir que los tres aparecen siempre en el denominador común de la mayoría de los entornos gamificados.

Los puntos permiten establecer clasificaciones, experimentar la sensación de

victoria, ser a la vez recompensa y *feedback*, dar estatus a la persona que los acumula, así como dotar de información docente útil.

Los emblemas o insignias permiten saber si se alcanzan los objetivos y/o las competencias. Sirven de guía al alumnado, dan información a los agentes externos y permiten establecer relaciones entre iguales por tener que compartir el mismo sentimiento de logro.

Las tablas de clasificación son un elemento algo más complicado, pues al igual que pueden motivar extraordinariamente, mal utilizadas pueden desmotivar.

Pero esos tres ingredientes no lo son todo en la gamificación. Para poder diseñar una buena receta, necesitamos conocer las dinámicas de la gamificación: qué emociones se quieren despertar, cómo se narran las reglas del juego, cuáles son las restricciones que nos encontramos o cómo se avanza en la consecución de los retos. Las relaciones entre todos los elementos configuran la dinámica del juego.

El siguiente paso se refiere a las técnicas culinarias que vamos a emplear para cocinar nuestra receta gamificada: los componentes. Qué desafíos planteamos, cómo conseguimos la victoria, cómo se da *feedback*, cómo se coleccionan objetos, qué transacciones se pueden dar entre jugadores, si existen turnos de juego, si se trata de una competición o de una cooperación. Toda esta sucesión de decisiones se toma gracias a los componentes.

Las mecánicas son los ingredientes de la receta: puntos, emblemas, recompensas,

avatares, niveles, logros, misiones heroicas, combates, desbloqueo de contenido, equipos, bienes virtuales, gráficas sociales... Representan la visión detallada de la gamificación.

04. Pasos: la receta de la gamificación

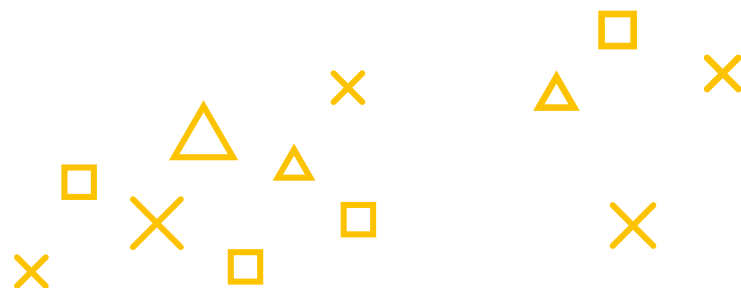
- ¿Qué objetivos persigues o qué competencias quieres alcanzar? Enuméralos, prioriza y justifica por qué han de ser esos y no otros.
- Establece las dinámicas. Diseña los comportamientos que te gustaría desarrollar en los jugadores, y cómo los puedes conseguir.
- ¿Qué tipo de jugadores van a tomar parte? Exploradores si les gusta experimentar, finalistas si les motiva conseguir un objetivo, logradores si les gustan los retos, o sociales si disfrutan jugando en equipo. Dependiendo del tipo de jugador, las dinámicas del juego deben ser diferentes para estimular la motivación intrínseca.
- Desarrolla las mecánicas o ciclos de actividad. Al igual que en el aprendizaje, en los juegos existen bucles formados por motivación -acción- *feedback*. En este punto debes crear una progresión donde, además de ir aumentando la dificultad, se permita descansar al jugador después de realizar una misión heroica, o se lo sorprenda con el planteamiento de un reto inesperado.
- *Have fun!* Nunca olvides cuál es la razón por la que haces las cosas que te gustan: te lo pasas bien. Crea un entorno divertido, para eso aléjate de la rutina, pruébalo antes con otras personas, experimenta. ¿Es divertido jugar? Entonces has diseñado bien el juego.

- Elige los ingredientes adecuados, las herramientas. No basta con tener ingredientes de buena calidad para que el plato sea creativo, hace falta elegir aquellos ingredientes que mejor se adapten a nuestros objetivos y a las dinámicas del juego.

05. Fallos épicos

Existen algunos fallos que pueden restar calidad al juego, estos son:

- Focalización del diseño en los puntos. Los puntos no lo son todo, evita que tu gamificación gire solo en torno a los puntos. Corres el riesgo de que el jugador sólo se centre en ellos y olvide el alma de tu receta: los objetivos.
- Problemas legales: como en cualquier entorno, evita cruzarte con problemas de protección de datos, confidencialidad, derechos de autor o prácticas engañosas.
- ¿Hacemos trampas? Intenta prever pequeños resquicios en tu diseño que favorezcan las trampas. Piensa que, si a pesar de haber previsto todos los puntos susceptibles de engaño, alguien hace trampas y sigue jugando, quizás las trampas no sean tan malas...
- Carnet de manipulador. Evita querer manipular los comportamientos de tus jugadores para tu propio beneficio. La gamificación es una herramienta muy potente, pero siempre se debe utilizar con un fin ético; esto es conseguir los objetivos de aprendizaje propuestos.



ACTIVA: JUGAR A APRENDIZ CREATIVO, ¿HÉROE O VILLANO?

SINOPSIS

En un mundo incierto y destinado a la extinción masiva de las cualidades brillantes de cada ser humano, la AIGC (Agencia de Investigación del Genoma Creativo) tiene una misión: rescatar el gen creativo que los villanos de la creatividad han robado a la mayoría de los humanos. El alumnado se convertirá en aprendices creativos que tienen que salvar la creatividad.



MATERIAL COMPLEMENTARIO (p. 147)

Objetivos

Si decides gamificar este proceso, ten en cuenta que los objetivos que proponemos para el alumnado coinciden con los de la propia guía:

- Identificar los superpoderes creativos.
- Tomar conciencia de mis superpoderes creativos.
- Activar mis superpoderes creativos.
- Mejorar mis superpoderes creativos.
- Adquirir nuevos superpoderes creativos.
- Evaluar mis superpoderes creativos.

Comportamientos

Nos interesa que los jugadores que participen en esta misión manifiesten una serie de comportamientos para conseguir ser superhéroes creativos.

- En las etapas de infantil y primaria es recomendable crear rutinas creativas

para que las identifiquen y las adopten, así como para que aprendan a trabajar de forma cooperativa.

- En la etapa de secundaria los expondremos a retos, aprenderán a afrontar bloqueos y a responder ante situaciones potenciadoras y debilitadoras de la capacidad creativa. Por fin lucharán por conseguir objetivos asociados al desarrollo de la capacidad creativa.

Tipos de jugadores

¿Qué tipo de jugadores van a formar parte del juego? Hemos diseñado esta gamificación pensando principalmente en dos perfiles de jugador:

EXPLORADOR + SOCIAL: le gusta experimentar y prefieren hacerlo en compañía. Estas características suelen ser más comunes en el perfil del alumnado de las Educación Infantil y Educación Primaria.

FINALISTA + LOGRADOR: le gusta enfrentarse a retos y lograr los objetivos propuestos. Estos intereses suelen ser más frecuentes en los perfiles del alumnado de Educación Secundaria, Bachillerato y Ciclos Formativos.

MECÁNICA DEL JUEGO: CONSTRUYENDO EL CÍRCULO MÁGICO

El juego se desarrolla, según sus propias reglas, en ciclos de acción y ciclos de recarga de energía creativa. En cada nivel vivimos dos momentos principales:





- **Ciclos de acción:** principalmente están dirigidos a hacer y experimentar (experiencias y actividades).
- **Ciclos de recarga:** sobre todo están dirigidos a la reflexión, la retroalimentación y la recarga de superpoderes creativos (al portfolio creativo en la propuesta gamificada lo denominamos *guardia creativa*).

Se avanza en el juego al ir superando los cuatro niveles y dos misiones bonus. Cada nivel se corresponde de forma aproximada con una sección de la guía, que puedes conocer en el plano de misiones.

OTROS ELEMENTOS

Existen OTROS ELEMENTOS que aparecen de forma transversal a lo largo del juego. Estos son:

ATMÓSFERA CREATIVA O GRÁFICOS DEL JUEGO: crearás una atmósfera que serán los gráficos del juego, es decir, todo aquello que el jugador ve y percibe.

MONSTRUOS: aparecen en cualquier proceso creativo. Presentan diferentes formas y estados. Pueden estar dentro de nuestra cabeza, en el propio entorno que nos rodea, o incluso tomar la forma de amigos o personas buenas. Lo que no cambia es su efecto: nos provocan pérdida de poder y bloqueo creativo. Pero podemos enfrentarnos a ellos y revertir su efecto gracias a EMO-ZOOM, la pócima de primeros auxilios creativos.

¿Cómo usar EMO-ZOOM?

- El alumno o grupo de alumnos puede utilizar esta técnica cuando se encuentre

frente a un monstruo (situaciones de bloqueo creativo).

- Cada alumno o equipo de alumnos empieza el juego con una pócima EMO-ZOOM que puede utilizar en cualquier momento. Una vez usada, se recuperará si finaliza el proceso establecido en la rutina.
- A su vez, aquellos alumnos que ya hayan consumido EMO-ZOOM tres veces, se convertirán en maestros EMO-ZOOM y podrán aplicar la técnica en otros niveles (opción para el trabajo creativo interetapa).

INSIGNIA: a lo largo del juego se pueden ir consiguiendo diferentes reconocimientos en forma de insignia. Para fomentar la motivación y la sorpresa, es recomendable entregarlos de forma inesperada.

Dejamos a tu elección si quieres calificar dando un porcentaje sobre la nota final a cada uno de las insignias, o si prefieres darle puntos directos a cada uno de esos logros.

Los badgets se corresponden a conductas esperadas en la dinámica de trabajo: responsabilidad y cooperación.

- **Optimus:** esta insignia se entrega cuando una persona se muestra positiva y alegre.
- **Ordenmaniaco:** esta insignia se entrega cuando una persona tiene todos sus documentos dentro del portfolio.
- **Veloz:** esta insignia se entrega cuando una persona supera sus misiones en plazo.
- **Whisper:** esta insignia se entrega cuando una persona muestra en general escucha activa.

- **Todos a una:** esta insignia se entrega cuando una persona es valorada muy positivamente por el trabajo con su equipo.
- **Elastic power:** esta insignia se entrega cuando una persona muestra predisposición y se adapta a cualquier actividad o propuesta.
- **Ecologista:** esta insignia se entrega cuando una persona cuida el entorno de clase.
- **Guardián del silencio:** esta insignia se entrega cuando una persona mantiene un tono de voz adecuado.
- **Mediador:** esta insignia se entrega cuando una persona resuelve conflictos entre iguales
- **Inclusion energy:** esta insignia se entrega cuando una persona acepta y valora a cualquiera para trabajar en equipo.



MATERIAL COMPLEMENTARIO (p. 151)

OBJETOS MÁGICOS

A lo largo del juego se pueden ir consiguiendo diferentes reconocimientos en forma de ayudas para superar retos. Los objetos mágicos son ayudas para poder lograr el objetivo. Sirven de *feedback* mediante el siguiente mensaje: «Has obtenido este objeto mágico porque lo estás haciendo bien».

EMO-ZOOM: la pócima de primeros auxilios creativos vence a cualquier monstruo que debilite nuestro poder creativo («Rutina emocional»).

MEGÁFONO: cada alumno tiene un megáfono para participar en los mejores canales de noticias. Activarlo le dará derecho a publicar o conseguir pegatinas y emoticonos de interacción. Si la aportación es constructiva, se recupera el megáfono para participaciones futuras («Línea de tiempo creativa»).

PÍLDORA DE RECARGA DE SUPERPODERES: se dan en la fase de recarga cuando el alumno asocia su trabajo, elaboración, creación, etc., con un superpoder trabajado. Esta píldora es una pegatina que se pega en el trabajo («Porfolio creativo. Fase de recopilación»).

GENÓMETRO: son medidores de poder de los superpoderes creativos. Este objeto mágico se consigue cuando se han guardado tres evidencias en el porfolio. En la cuarta misión se podrán canjear por los organizadores gráficos («Porfolio creativo. Fase de elaboración»).

LUPA: la lupa nos hará infalibles en la búsqueda de evidencias durante el proceso de selección. Este objeto mágico se consigue cuando se han guardado tres evidencias en el porfolio. En la cuarta misión se podrán canjear por los organizadores gráficos («Porfolio creativo. Fase de elaboración»).

ESCALERA DE SUPERPODERES: nos ayudará a escalar y ver, desde lo más alto, el nivel de energía de nuestros superpoderes. Este objeto mágico se consigue cuando se han guardado tres evidencias en el porfolio. En la cuarta misión se podrán canjear por los organizadores gráficos («Porfolio creativo. Fase de elaboración»).





NIVEL INICIAL

«Sobrevolando la creatividad»

(Sección: «Superpoderes creativos»).

Esta etapa supone hacer una aproximación a los superpoderes creativos. Se investiga y se identifica cuáles son los superpoderes clave para la creatividad. Se trata fundamentalmente de un nivel de acción.

SEGUNDO NIVEL

«La génesis del superhéroe creativo»

(Sección: «Mapa de mi genoma creativo»).

En este nivel existen dos ciclos, uno de acción y otro de recarga (guarda creativa).

En el ciclo de acción se llevan a cabo las actividades de la sección «Mapa de mi genoma creativo» de qué va tu película, *selfie* creativo...

El ciclo de recarga creativa es un diagnóstico personal acerca de la creatividad. En él se crea la tarjeta de superhéroe, en la que se exponen los superpoderes personales. Esta tarjeta sirve de portada para el portfolio.

TERCER NIVEL

«Días de misiones creativas»

(Sección: «Experiencias creativas»).

En este nivel se intercalan ciclos de recarga con ciclos de acción. Se trata de una misión compleja pues es un proceso continuo de aprendizaje activo y aprendizaje reflexivo. Se irán recopilando en la guarda creativa (portfolio).

- De forma más constante el alumnado se enfrenta a las misiones del día a día (experiencias cotidianas). En ellas se incrementan los superpoderes de forma incesante.

MISIÓN BONUS I

«Sobrevolando la ciudad de la creatividad»

(Sección: «Atmósfera creativa»).

Este nivel es opcional, supone un ciclo de acción en el que se crea una atmósfera participativa docente-alumnado. Diseño de aula (y su funcionamiento, emociones...) en el que intervienen todos.

Plano de misiones

- En ciertos momentos aparecen misiones sorpresa (técnicas creativas). Restan monotonía a la rutina y, una vez superadas, nos aportarán un conocimiento extra para potenciar nuestros superpoderes. Según las superamos se podrá obtener un objeto mágico.
- Al final del nivel se presenta una misión épica (lab) en la que nos enfrentamos a procesos de creatividad extrema. Se trata de una misión de libertad creativa máxima que no implica caos y que requerirá del alumnado planificación y autocontrol.

CUARTO NIVEL

«Mi álbum de misiones»

(Conecta con: «Porfolio creativo»). Se trata fundamentalmente de un ciclo de recarga de superpoderes creativos. En ella se siguen los pasos de la fase de elaboración del porfolio: reflexión-selección-reflexión-comunicación. La fase de recopilación se ha ido completando a lo largo del nivel anterior.

MISIÓN BONUS II

«Misión épica»

(Conecta con: «Menú de aprendizaje»).

Esta misión es opcional y supone una culminación para los superpoderes creativos del alumnado. Se trata de llevar a cabo un proyecto (ABP, aprendizaje basado en proyectos) en el que el alumnado ponga en marcha todos los superpoderes creativos que ha desarrollado.

Como docente te puedes encontrar en una de estas dos situaciones:

- Ya tienes experiencia en la metodología del aprendizaje basado en proyectos. En este caso puedes diseñar un proyecto siguiendo alguna de las técnicas nuevas aprendidas en esta guía, e incluso gamificar el proceso.
- Aún no conoces la metodología del aprendizaje basado en proyectos, o eres principiante. En este caso te recomendamos que te des un paseo por la guía de Menú de aprendizaje y diseñes un proyecto creativo. Conseguirás que los superpoderes creativos de tus alumnos crezcan de forma exponencial.



MATERIAL COMPLEMENTARIO (p. 148)

PLAN DE
DESARROLLO
CREATIVO

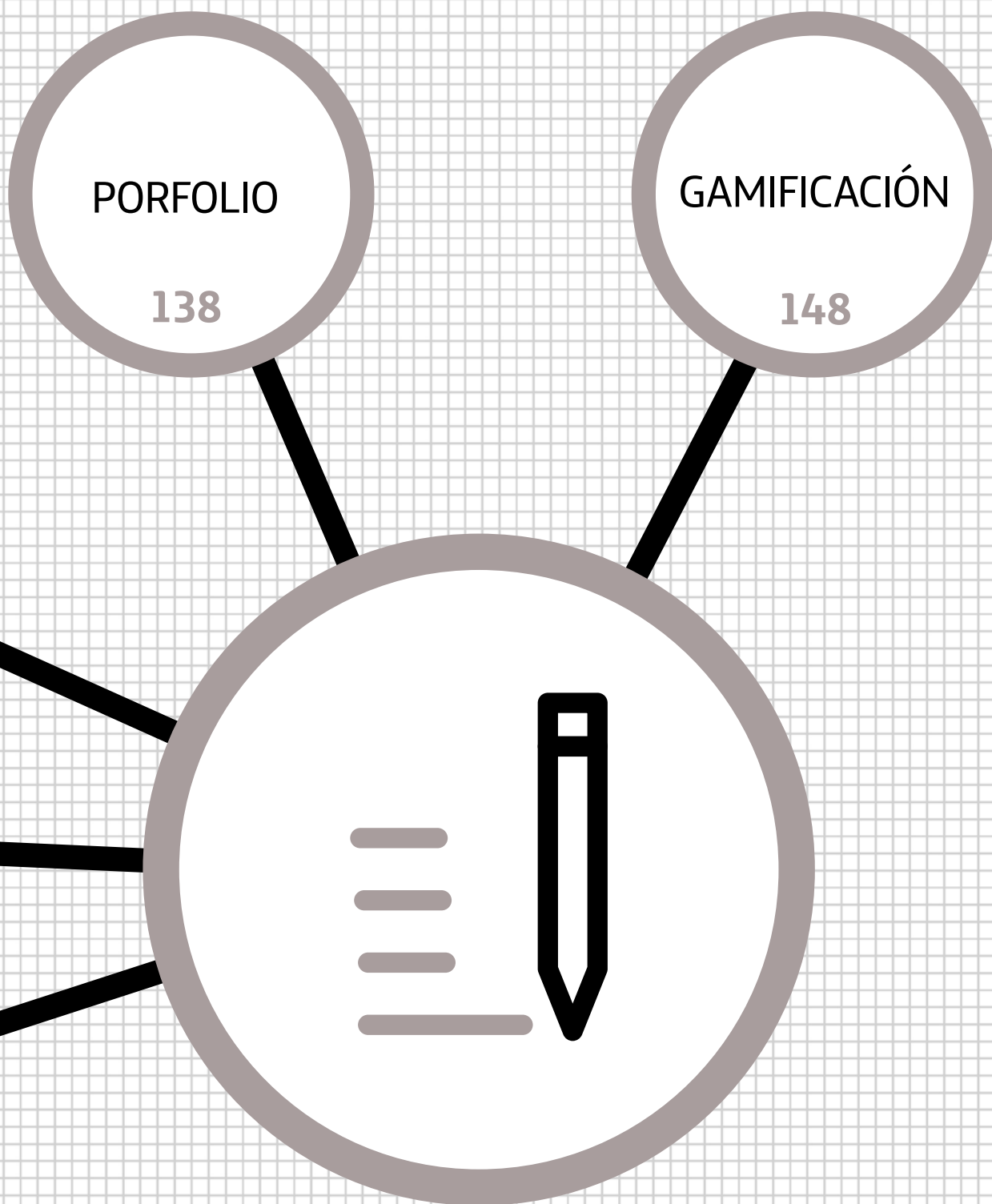
124

MAPA DE MI
GENOMA
CREATIVO

104

SUPERPODERES
CREATIVOS

84



7. MATERIAL COMPLEMENTARIO



Tarjetas de personajes

Generosidad

—Elif Bilgin—

Inteligencia destacada

Naturalista

Reto

Acabar con la contaminación del planeta

Solución creativa

«Going Bananas» (bioplástico)



Un deseo muy fuerte por mejorar el planeta puso en marcha todos sus conocimientos científicos. Elif, respondiendo a su incansable curiosidad, creó una alternativa al plástico, más sostenible para el medioambiente. Este compromiso con las generaciones futuras supone todo un ejemplo de generosidad. Una idea potente, compartida para crear un mundo mejor.

TRUCOS PARA ALCANZAR EL SUPERPODER

1. Compartir lo que me gusta y lo que no, lo que sé y lo que no, mis dudas y aciertos.
2. Ofrecer ayuda o lo que tengo.
3. Pensar en cómo puedo ayudar a los demás y crecer con ello.
4. Hacer cosas por otras personas.



Planificación

— Shigeru Miyamoto—

Inteligencia destacada

Lógico-matemática

Reto

Revolucionar el mundo
de los videojuegos

Solución creativa

Crear Donkey Kong



Shigeru Miyamoto es el padre de los videojuegos modernos. Siempre tuvo el objetivo claro: la diversión del jugador. Revolucionó ese mundo contando historias y creando personajes fascinantes, cuando la industria estaba sumida en una crisis. Ha sido capaz de dirigir un equipo de cuatrocientas personas, que creaban a la vez doce videojuegos.

Aunque Shigeru Miyamoto es el productor de los juegos, se implica más allá. Participa junto a su equipo en el desarrollo, diseño, historias, personajes, reglas del juego..., pasando todas las fases de creación, buscando siempre el resultado más excelente.

TRUCOS PARA ALCANZAR EL SUPERPODER

1. Reflexionar sobre lo que quiero hacer y cómo.
2. Establecer pasos y metas para conseguirlo de manera más fácil y ágil, solo o con otros.
3. Confiar en que soy capaz de hacer lo que me propongo.
4. Controlar los tiempos para lograr mis objetivos.





Espíritu crítico

—Wendy Carlos—

Inteligencia destacada

Musical

Reto

Prescindir de la orquesta en una grabación musical

Solución creativa

El uso de sintetizadores



¿Por qué no mezclar lo clásico con lo moderno? ¿Cómo sonarían Bach o Chaikovski sin orquesta? ¿Por qué no interpretar piezas de música clásica con sintetizadores? Preguntas y preguntas rondaban por la cabeza de Wendy Carlos. No se conformaba con las cosas tal y como eran. Plantearse mil porqués y valorar todas las opciones, la llevó a probar nuevas experiencias, abriendo nuevos caminos en el mundo de la música. ¡Qué capacidad para pensar en posibles respuestas a sus preguntas!

TRUCOS PARA ALCANZAR EL SUPERPODER

1. Preguntarse la verdad y la importancia de las cosas, personas, situaciones.
2. Entender que las cosas tienen funciones diferentes y que todo se relaciona.
3. Sentir que hay que profundizar y no quedarse con lo evidente.
4. Buscar por qué pasan las cosas, y cuestionarlo.

Sentido del humor

—Quino—

Inteligencia destacada

Visual-espacial

Reto

Criticar un modelo político que censuraba

Solución creativa

Cómic de Mafalda



El sentido del humor nos ayuda a relajarnos, y ello facilita que fluyan nuestras ideas. Y así nos lo demuestra Quino. Él ha conseguido transmitir sus ideas contagiando a la gente su sentido del humor. En esos momentos en los que nos cuesta mucho conseguir lo que nos proponemos, una buena solución puede ser parar y reír. Sí, sí..., reír.

TRUCOS PARA ALCANZAR EL SUPERPODER

1. Dar la vuelta a la realidad, la hago grande, pequeña...
2. Ver diferentes perspectivas y oportunidades y encontrar caminos sorprendentes.
3. Divertirse imaginando cosas de las situaciones o las personas, de forma respetuosa.
4. Contar lo gracioso de las cosas y situaciones, con cuidado de no dañar a nadie.



Sensibilidad

—Helen Keller y Anne Sullivan—

Inteligencia destacada

Interpersonal

Reto

Establecer comunicación con una persona ciega y sorda

Solución creativa

Crear un sistema de comunicación



Dos mujeres capaces de conocerse y comprenderse, respetándose mutuamente. Anne supo reaccionar con delicadeza fortaleciendo las posibilidades de Hellen. Hellen percibió con confianza el apoyo de Anne. Un ejemplo de personas observadoras, atentas, cuidadosas. Personas que captan todo aquello que las rodea, transformando situaciones difíciles en bellas oportunidades.

TRUCOS PARA ALCANZAR EL SUPERPODER

1. Percibir los detalles de la realidad (personas, situaciones, etc.).
2. Entender las emociones o sentimientos de otras personas.
3. Saber ver cómo me siento y cuáles son mis emociones.
4. Mostrar cómo me siento con lo que cuento, escribo, construyo o dibujo...

Pasión

—Panyee F.C—

Inteligencia destacada

Cinestésico-corporal

Reto

Jugar al fútbol en un lugar sin tierra firme

Solución creativa

Campo flotante



Deporte que apasiona, enamora... Lo que le sucede a este equipo tailandés. El amor por el balón les hizo volcar todos sus esfuerzos en la creación de un campo de fútbol, en un mundo rodeado de agua, que les permitiese no parar de jugar. Y esa pasión los mantuvo unidos, desarrollando excelentes ideas. Esas ganas por practicar fútbol juntos fueron la principal causa de su éxito.

TRUCOS PARA ALCANZAR EL SUPERPODER

1. Dejarse la piel: se pone la energía al 100 %.
2. Cuando empiezo a hacer algo, pasa el tiempo muy rápido.
3. Conectar cualquier cosa que veo, oigo o encuentro con mi pasión.
4. Compartir lo que siento con otros de múltiples formas.



Compromiso

— JR —

Inteligencia destacada

Visual-espacial

Reto

Denunciar y visibilizar situaciones injustas

Solución creativa

Arte urbano



¿Se puede pasar de ser un adolescente grafitero a un artista reconocido? JR lo ha conseguido. Su entrega al mundo de la fotografía lo ha llevado a estar presente en diferentes partes del mundo. Fiel a su idea, ha trabajado con dedicación para acercar el arte a la calle y ponerlo a disposición de todas las personas.

TRUCOS PARA ALCANZAR EL SUPERPODER

1. Responsabilizarse de lo que hago solo o con otros.
2. Saber cuáles son mis obligaciones e intentar cumplirlas a pesar de las dificultades.
3. Insistir hasta llegar al final porque sé que me he comprometido.
4. Sentir que es importante para mí y para los otros terminar lo que se empieza.

Curiosidad

—Amelia Earhart—

Inteligencia destacada

Intrapersonal

Reto

Superar las barreras de las mujeres

Solución creativa

Dar la vuelta al mundo



Cuando no se tiene miedo a lo desconocido, se es capaz de hacer muchas cosas, como un viaje en aeroplano alrededor del mundo. Amelia dio rienda suelta a su curiosidad, aunque para ello tuvo que transgredir varios límites. Sus aventuras no fueron fruto de un capricho. Profundos análisis y reflexiones sobre cómo hacerlo, fueron la clave de su éxito: ser la primera mujer en dar la vuelta al mundo.

TRUCOS PARA ALCANZAR EL SUPERPODER

1. Observar durante bastante tiempo la realidad y ver cosas diferentes.
2. Cuestionarse la naturaleza de cómo son las cosas.
3. Sentir que hay cosas que pueden ser diferentes.
4. Hacer preguntas de diferentes tipos porque siempre quiero saber más.



Imaginación

—J.K. Rowling—

Inteligencia destacada

Lingüística

Reto

Superar un difícil momento personal

Solución creativa

Harry Potter



Soñar nos lleva a mundos imaginarios. Harry Potter vive en el mundo imaginario más mágico jamás soñado. Rowling fue capaz de ver en su cabeza todo ese mundo de fantasía antes de escribirlo. Gracias a sus personajes, historias y aventuras, ha conseguido inundar de magia a todo aquel que lee sus libros.

TRUCOS PARA ALCANZAR EL SUPERPODER

1. Combinar ideas, para llegar a nuevas soluciones.
2. Ver las cosas y las experiencias desde diferentes ángulos.
3. Inventar y crear cosas y soluciones a los problemas y necesidades.
4. Arriesgarse y probar.

Perseverancia

—Thomas Alva Edison—

Inteligencia destacada

Naturalista

Reto

Llevar la luz a la vida
de las personas

Solución creativa

Bombilla



No 1, ni 2, ni 3..., hasta 600 veces lo intentó Thomas Edison. Muchísimos intentos para llegar a su gran creación: la bombilla. Con su meta como referente en todo momento, no desistió en ninguno de los intentos fallidos.

Se mantuvo firme promovido por su motivación, superando las adversidades que se le plantearon para llegar a conseguir lo que quería.

TRUCOS PARA ALCANZAR EL SUPERPODER

1. Tener claro lo que quiero conseguir y buscarlo.
2. Probar de diferentes formas hasta conseguirlo.
3. Sentir que a pesar de las dificultades lo puedo conseguir.
4. Insistir hasta conseguir los resultados que persigo.

Generosidad

—Elif Bilgin—





Planificación

—Shigeru Miyamoto—



Espíritu crítico

—Wendy Carlos—

Sentido del humor

—Quino—



Sensibilidad

—Helen Keller y Anne Sullivan—





Pasión

—Panyee FC—

Compromiso

—JR—





Curiosidad

—Amelia Earhart—



Imaginación

—J.K. Rowling—



Perseverancia

—Thomas Alva Edison—



Tarjetas de actividades

DE QUÉ VA TU PELÍCULA



*Mira tu vida con ojos
de director de cine*

Cada alumno plasma los principales hitos de su biografía a modo de *storyboard* de una película.

ELEMENTOS:

1. El título

Se busca un título creativo, puede estar inspirado en el título de alguna película conocida.

2. Secuencias

- Todo comenzó en...
- Los mejores momentos que he vivido (icono me gusta).
- Lo momentos más importantes han sido... (icono estrella).
- Las cosas de las que me siento orgulloso (icono medalla).

Utilizar el [organizador gráfico](#) de la página 112.



VOLVER A MAPA DE MI
GENOMA CREATIVO (p. 36)

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

t

*Entra en la máquina del tiempo
e imagina tu futuro*

Cada alumno activará la máquina del tiempo para viajar al futuro.

1. Configurar la máquina

Reflexionar y expresar cómo les gustaría verse en el futuro.

2. Trazar el itinerario

Planeas las diferentes etapas hasta llegar al futuro soñado.

Utilizar el [organizador gráfico](#) de la página 115.





LA LÁMPARA MARAVILLOSA



*Pide tres deseos
para cumplir tus sueños*

Ponemos en las manos del alumnado una lámpara maravillosa a la que pedirle deseos:

1. Primer paso

Se expresan los deseos o sueños que tiene cada uno.

2. Segundo paso

Se reflexiona y debate sobre una cita.

3. Tercer paso

Se toman decisiones para alcanzar
nuestros sueños.

Utilizar el [organizador gráfico](#) de la página 116.

¿CUÁLES SON TUS SUPERPODERES CREATIVOS?

S

Descubre cuándo has activado tus superpoderes creativos

Nuestros éxitos serán el punto de partida para conocer los superpoderes.

- 1.** Piensa en aquellas cosas que has hecho a lo largo de tu vida de las que te sientas especialmente orgulloso.
- 2.** Relaciona estas evidencias con alguno de estos superpoderes.
- 3.** Explica qué relación existe entre el momento y el superpoder.

Utilizar el [organizador gráfico](#) de la página 118.



SELFIE DE MIS INTELIGENCIAS



*Conócete a través de
las inteligencias múltiples*

El alumnado seguirá la pista día a día
a sus inteligencias múltiples:

- 1.** Le pedimos a cada alumno que, al terminar el día, escojan la actividad que más les haya gustado, y la asocien a una inteligencia.
- 2.** Se les pide que rellenen un registro diario para no olvidar nada.
- 3.** Después de un tiempo tienen que descubrir cuál es la inteligencia en la que más destacan.
- 4.** Por último elaboran una «pizza» con los sabores de su inteligencia. Cada porción debe ser proporcional a cada inteligencia.

Utilizar el [organizador gráfico](#) de la página 120.

ME IDENTIFICO CON...



Hay personas en las que puedes mirarte como si fueran un espejo. Ellas te ayudarán a descubrir cómo es tu inteligencia

Los alumnos elegirán personas relevantes con las que se sientan identificados.

1. Asocian cuál es la principal inteligencia de cada persona.
2. Descubren en qué se parecen a ellas.

Utilizar el [organizador gráfico](#) de la página 123.



AUTORRETRATO CREATIVO



*Haz un minimural que recoja
tu genoma creativo*

El objetivo es hacer una «instantánea» que sirva de presentación, utilizando todo tipo de materiales. Es importante animar a alumnos a que se sientan libres.

Los posibles elementos que podría contener esta portada:

1. Una foto o autorretrato dibujado.
2. Textos y/o imágenes que recojan:
 - Las cosas que más nos gusta hacer (ocio y colegio/instituto).
 - Personajes o personas que admiro, amig@s...
 - Me siento orgulloso/a de...
 - Me gustaría ser, conseguir, hacer...

A TAMAÑO NATURAL

m

*Coloca en el aula tu autorretrato gigante,
junto al de los demás para conocernos mejor*

- 1.** Cada niño se tumba sobre papel continuo de tal modo que pueda dibujarse su contorno.
- 2.** Después se decora de forma libre y se incluyen las cosas que más nos gusta hacer (ocio y colegio/instituto), los personajes o personas que admiro; de qué me siento orgulloso/a de...; que me gustaría ser, conseguir, hacer...
- 3.** Al finalizar, podemos pegar los distintos retratos a modo de fotografía de grupo en el aula.



Tarjetas de actividades: **de qué va la película de tu vida**

TÍTULO: _____

DIRIGIDA POR: _____

SECUENCIAS

En cada uno de los fotogramas que aparece a continuación puedes contar tu historia mediante un sencillo dibujo y alguna frase corta. Al público le interesa saber:



Cuando empezó todo.



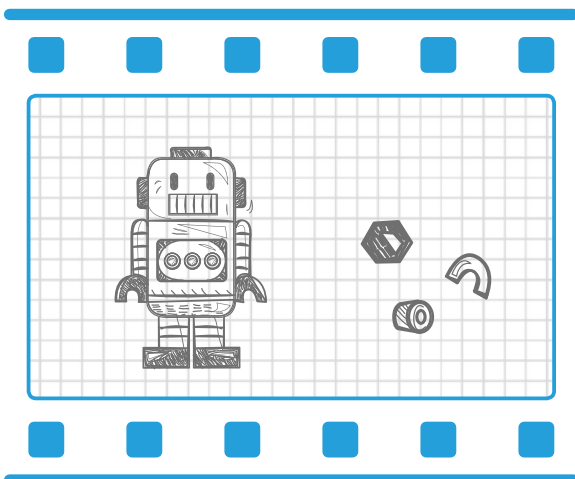
Las cosas más importantes que te han sucedido.



Cuáles han sido los mejores momentos.



Las cosas de las que te sientas más orgulloso.

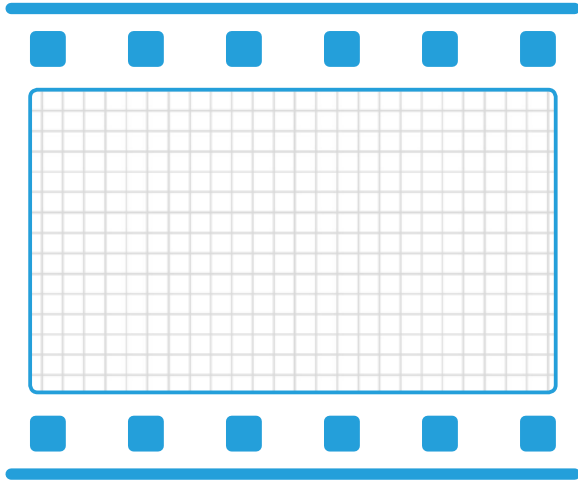


Al pie de cada fotograma encontrarás estos iconos, rodea con un lápiz el que corresponda al suceso que estás contando.

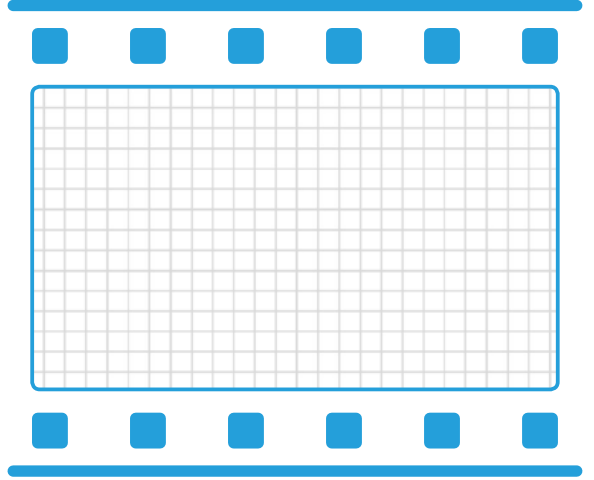
Si necesitas más fotogramas, sólo tienes que fotocopiar la página.

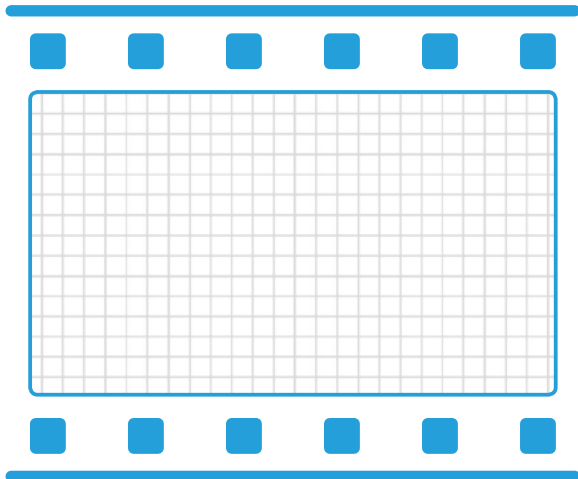


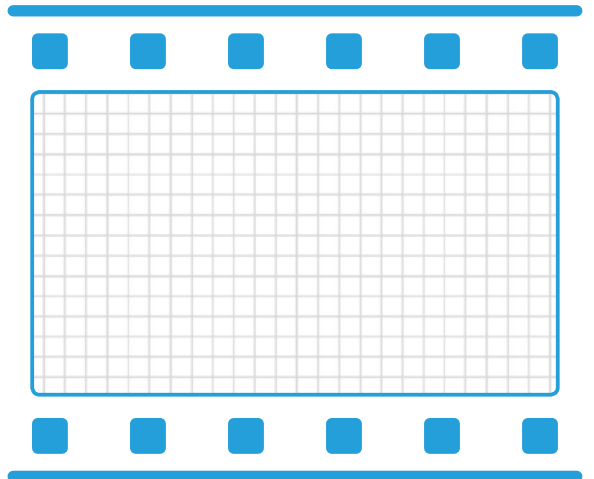
He conseguido que mi robot funcione

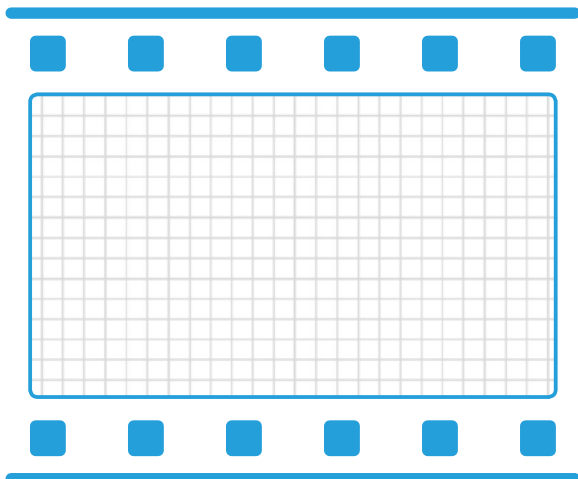


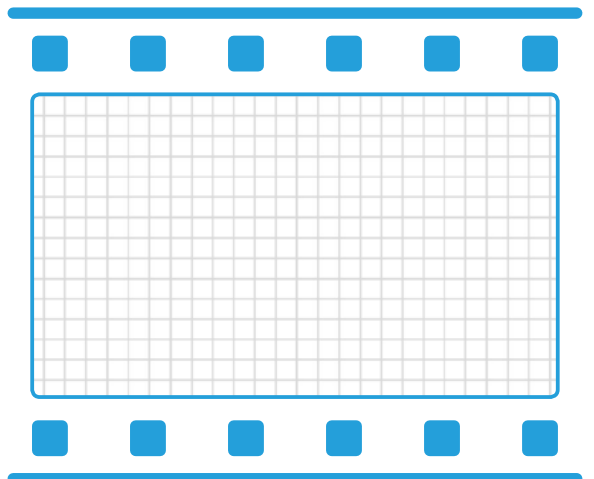
Todo comenzó...













■	■	■	■	■	■
[Empty grid area]					
■	■	■	■	■	■

★ 👍 🏆 _____

■	■	■	■	■	■
[Empty grid area]					
■	■	■	■	■	■

★ 👍 🏆 _____

■	■	■	■	■	■
[Empty grid area]					
■	■	■	■	■	■

★ 👍 🏆 _____

■	■	■	■	■	■
[Empty grid area]					
■	■	■	■	■	■

★ 👍 🏆 _____

■	■	■	■	■	■
[Empty grid area]					
■	■	■	■	■	■

★ 👍 🏆 _____

■	■	■	■	■	■
[Empty grid area]					
■	■	■	■	■	■

★ 👍 🏆 _____

Tarjetas de actividades: **la máquina del tiempo**



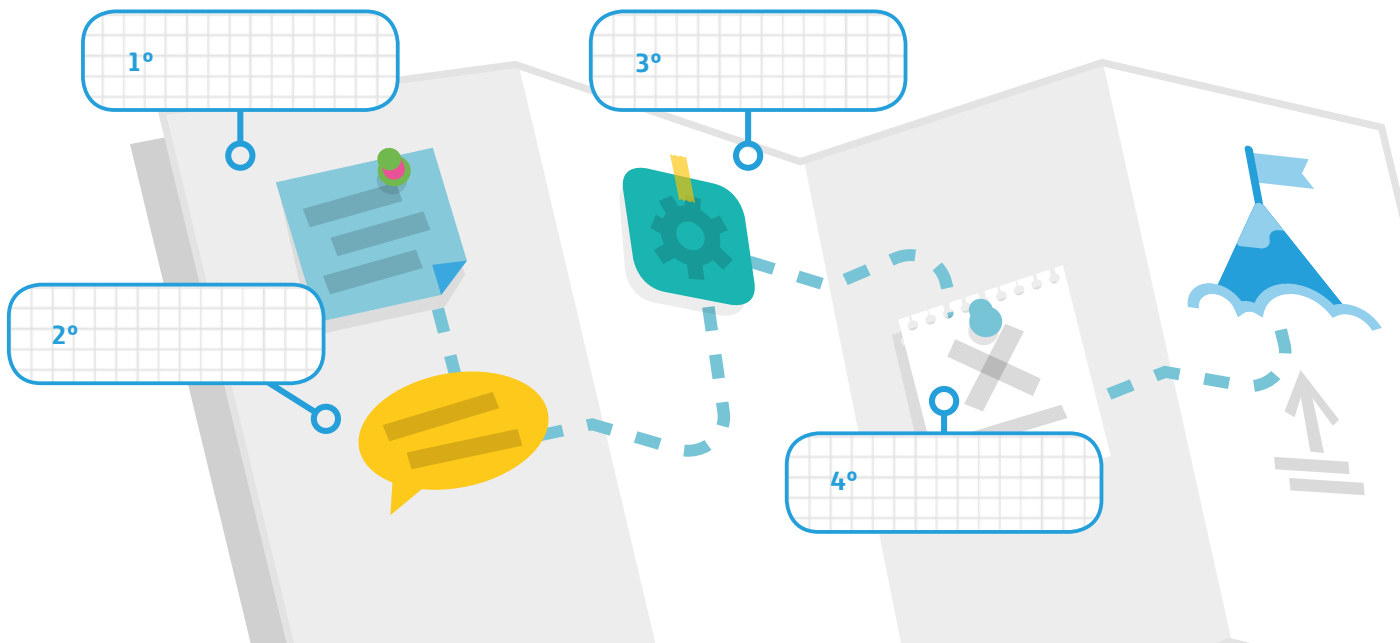
¡Tenemos una máquina del tiempo! No es como las máquinas del tiempo que habrás visto en las películas. Además de decirle a qué año queremos ir, podemos programar cómo queremos sea ese futuro. Luego tendrás que trazar el mapa para llegar al destino. La información se la tienes que dar tú, a fin de cuentas es solo una máquina.

1. CONFIGURANDO LA MÁQUINA

Este es un paso muy importante: tienes que decirle a la máquina cómo te ves dentro de 15 o 20 años.
¿Qué crees que estarás haciendo o que te gustaría estar haciendo? ¿Dónde te gustaría estar?
¿Cómo te gustaría que fuera tu vida?...

2. TRAZANDO EL ITINERARIO

No llegarás muy lejos si no tienes claro el trayecto. En el mapa que te adjuntamos tendrás que señalar los sitios por donde tienes que pasar para llegar a tu destino. Por ejemplo, si quieres ir a trabajar a Australia, tendrás que poner en una chincheta «Aprender inglés»; si lo que quieres es ser actor o actriz, tendrás que pasar por la «Escuela de arte dramático» en algún momento.





Tarjetas de actividades: **la lámpara maravillosa**



Es poco probable, pero a Aladino le sucedió; así que a lo mejor también te sucede a ti. Se te aparece el genio de la lámpara maravillosa y está dispuesto a concederte tres deseos, pero te pone como condición que no pueden ser cosas materiales como el dinero o una moto. Eso sí, han de ser cosas para ti. ¿Qué le pedirías?



00

Un viaje de mil millas comienza con el primer paso.

Lao-Tse

00

¿De verdad necesitamos al genio de la lámpara para hacer realidad esos deseos? Te proponemos que des ese primer paso diciendo **qué cosas puedes hacer este mes para conseguir alguno de tus deseos.**

¿Cuándo?	¿Qué voy a hacer este mes?



Tarjetas de actividades: **¿cuáles son tus superpoderes creativos?**

En esta actividad te proponemos que identifiques cuáles son tus superpoderes creativos partiendo de tu experiencia.

Sigue estos pasos:

1. Para empezar, puedes revisar la actividad «De qué va mi película».



VOLVER A ORGANIZADOR GRÁFICO:
DE QUÉ VA MI PELÍCULA (p. 112)

Allí seleccionaste aquellas cosas de las que te sentías más orgulloso; cópialas aquí. También puedes añadir cosas nuevas.

Si todavía no has hecho la actividad, no importa; piensa en aquellas cosas que has hecho a lo largo de tu vida de las que te sientas especialmente orgulloso.

2. Relaciona estas evidencias con alguno de estos superpoderes:



Generosidad



Pasión



Planificación



Compromiso



Espíritu crítico



Curiosidad



Sentido del humor



Imaginación



Sensibilidad



Perseverancia

3. Explica por qué crees que existe relación. Por ejemplo:

Me siento orgulloso de...	Superpoder	Porque...
<i>Haber conseguido arreglar mi robot</i>	<i>Perseverancia</i>	<i>¡Lo he intentado un millón de veces! Bueno, a lo mejor fue alguna menos...</i>

Me siento orgulloso de...	Superpoder	Porque...
---------------------------	------------	-----------



Tarjetas de actividades: **selfie de mis inteligencias**

Esta vez el **selfie** que te proponemos no te lo puedes hacer con el móvil. Vas a tener que observarte y reflexionar un poco.

1. Te proponemos que durante unos 30 días anotes las cosas que has hecho que más te han gustado, también los fines de semana. Cuando hayas elegido alguna actividad, rodea con un círculo el tipo de inteligencia a la que va vinculada. **Legenda:**



Naturalista



Intrapersonal



Interpersonal



Corporal-cinestésica



Lógico-matemática



Musical



Espacial



Lingüística

2. Cuando llesves 30 días realizando anotaciones, completa esta tabla, anotando el número de veces que aparece cada inteligencia, y tendrás un **selfie** de tu cerebro. Reflexiona sobre el resultado. ¿Te sientes identificado?

























































Inteligencia								
Nº. veces								

























































REFLEXIÓN

Area for reflection on the results of the activity.

NOMBRE: _____

FECHA DE COMIENZO: _____

Lunes								
Martes								
Miércoles								
Jueves								
Viernes								
Sábado								
Domingo								

Lunes								
Martes								
Miércoles								
Jueves								
Viernes								
Sábado								
Domingo								



Lunes								
Martes								
Miércoles								
Jueves								
Viernes								
Sábado								
Domingo								

Lunes								
Martes								
Miércoles								
Jueves								
Viernes								
Sábado								
Domingo								

Tarjetas de actividades: **me identifico con...**

En esta actividad vas a tener que seleccionar a **3 personas o personajes con los que te identifiques, y que puedan ser representativos de alguna de las inteligencias.**

















Pasos:

1. En cada fila, selecciona al personaje o la persona. No tiene por qué ser alguien famoso, también puede ser una persona de tu entorno que haya conseguido algún logro que puedas asociar con alguna de las inteligencias.

2. Describe el logro o los logros que ha conseguido esa persona, y asócialo con

alguna de las inteligencias, rodeando con un círculo la que corresponda.

3. Explica qué tienes en común con esa persona o personaje (por ejemplo, os gustan o se os dan bien las mismas cosas, tienes los mismos sueños que tiene o tuvo esa persona...).

La persona o personaje es... (Nombre)	Destaca por haber hecho...	Su inteligencia predominante es...	Me identifico con él o con ella por...
		 Naturalista  Interpersonal  Lingüística	
		 Espacial  Intrapersonal  Musical	
		 Corporal-cinestésica  Lógico-matemática	
		 Naturalista  Interpersonal  Lingüística	
		 Espacial  Intrapersonal  Musical	
		 Corporal-cinestésica  Lógico-matemática	



Organizador Activa EMO-ZOOM



VOLVER A PLAN DESARROLLO CREATIVO (p. 52)

CONTEXTUALIZA

¿Qué ha ocurrido? ¿Qué ocurre? ¿Qué podría ocurrir?

IDENTIFICA

¿Qué emoción se ha activado?
¿Qué emoción se podría activar?

PIENSA

¿Qué pensamientos te han surgido?
¿Qué pensamientos te surgen?
¿Qué pensamientos te podrían surgir?

DECIDE

¿Qué has decidido? ¿Qué vas a decidir? ¿Qué podrías decidir?





Tarjetas de alertas de Superpoderes

00

En esta
actividad
estamos
desarrollando
el superpoder

....

00





00

Estamos
entrenando
un superpoder
¿Sabes cuál?

00

00

Atención 00

Los superpoderes
pueden aparecer
en cualquier
momento.
No los dejes
escapar.



Tarjetas de técnicas creativas

Con las siguientes técnicas de creatividad podrás entrenar tu mente para que esté preparada para cualquier momento en el que necesites pensar de forma creativa. Cuanto más practiques, más fácil será después tener siempre tu cabeza despierta y ágil para crear cosas nuevas e ingeniosas.

RECETAS COMBINADAS

De la técnica «Relaciones forzadas»

1

*Combina dos conceptos
para llegar a una solución única*

Tienes dos listas de ingredientes y elementos para cocinar, vamos a elegir dos tirando un dado. Una vez que tengas un elemento de una columna y otro de la otra, debes imaginar una nueva receta que pienses que pueda ser atractiva para tus comensales y que los deje con la boca abierta.

INSTRUCCIONES

Elige si quieres tirar una, dos o tres veces el dado. Suma los puntos que salgan, y mira qué ingrediente te ha tocado. Haz lo mismo para la segunda columna. Junta los dos y piensa en una receta con esos ingredientes o con las características que tengan los mismos.

Por ejemplo si te ha tocado lechuga y helado, puedes componer un helado de lechuga; o, si piensas que este helado puede quedar poco atractivo con las características de la lechuga (verde y blanca, crujiente, textura suave, plana...), estos elementos clave te ayudarán para ser más creativo aún.

LISTA 1

- Bizcocho
- Tortilla
- Churros
- Pan
- Buñuelos
- Cereales
- Berenjena
- Brócoli
- Patata
- Cebolla
- Espárrago
- Lechuga
- Maíz
- Pepino
- Pimentón
- Plátano
- Tomate
- Zanahoria

LISTA 2

- Lentejas
- Pavo
- Pollo
- Pescado
- Huevos
- Nueces
- Chorizo
- Aceitunas
- Yogur
- Manzana
- Judía
- Ensaladilla
- Helado
- Arroz
- Calamares
- Magdalenas
- Ternera
- Chocolate



NOS HACEMOS PREGUNTAS

De la técnica «Los 5 por qué de Toyota»

2

*Encadena preguntas
para comprender y crear*

Las preguntas son las herramientas más poderosas para conocer y para poder resolver problemas en nuestro día a día.

En esta técnica nos preguntamos 5 veces por qué, con la intención de encontrar la solución a un problema.

Por ejemplo: en el patio del colegio casi siempre se juega a lo mismo. Pasamos por las 5 preguntas y tratamos de respondernos.

¿Por qué siempre jugamos a lo mismo? Porque cada uno tiene sus juegos y es muy difícil cambiar.

¿Por qué es muy difícil cambiar? Porque los niños más mayores ocupan la mayor parte del espacio y dejan muy poco espacio a los pequeños.

¿Por qué dejan poco espacio a los pequeños? Porque juegan, sobre todo, al fútbol y al balon-

cesto, que necesitan mucho más espacio, y nos pueden dar un balonazo.

¿Por qué necesitan mucho espacio y nos pueden dar un balonazo? Porque es un juego de contacto, los movimientos son rápidos y los balones son duros.

¿Por qué no se juega más despacio y con balones que no hagan daño? Porque no sabemos otros estilos de juego y no tenemos otro material.

De esta última respuesta podemos buscar una solución creativa.

Jugar a un juego que sea menos agresivo, con materiales blandos que no hagan daño, y que el área de juego esté más delimitada. Nos inventamos el juego y lo probamos en el patio para ver si este permite que todos los niños tengan más espacio y haya menos accidentes.





¿QUÉ MÁS COSAS PUEDO HACER CON...?

Técnica de ver desde otro punto de vista

3

*Busca nuevos puntos de vista
que te abran nuevas posibilidades*

Normalmente, un objeto se ha inventado con un propósito concreto, un sacapuntas, un estuche, una papelera... Pero ¿qué más cosas puedo hacer con...?

Elige un objeto de la clase y piensa...

¿Qué más cosas puedo hacer con... una carpeta? Puede ser un instrumento musical si se juega con sus gomas, puede ser un atril para sujetar un cartel, puede ser un elemento para hacer equilibrio, puede ser una base para un juego de estaciones, puede ser un material para fabricar cosas si lo recorto, una rampa para lanzar coches...

Prueba e inventa nuevos usos para todo lo que contemples con admiración.

REVISIÓN DE SUPUESTOS

De la técnica de Edward de Bono

4

Cuestiona lo establecido y encuentra nuevas opciones

Se puede camuflar como «Cambia las cosas de lugar»

Para la siguiente técnica vamos a observar dónde se colocan habitualmente los objetos en mi colegio o instituto.

Los libros en la biblioteca, los rotuladores en cubiletes en el aula, las pizarras en una pared de clase, los platos en el comedor.

¿Por qué no cambiamos las cosas de lugar?

Piensa:

- **Los libros en el comedor** = una biblioteca para cuando se termina de comer o cuando esperas un plato.
- **Los rotuladores en el patio** = una zona para ser un artista a la hora del recreo.
- **La pizarra en el pasillo** = un muro para compartir mensajes e información de forma rápida.

Ahora te toca a ti.



DIBUJOS COOPERATIVOS

Técnicas creativas del surrealismo

5

El arte en grupo te abrirá nuevos caminos para la creación

A veces las mejores ideas surgen cuando alguien continúa la idea que ha empezado otro.

DOS JUEGOS:

- Empieza a garabatear con un rotulador en una hoja en blanco, deja que las líneas vayan deprisa, sin pensar en lo que estás pintando. Pasados 30 segundos, tienes que pasar la hoja al compañero más cercano, que debe realizar una composición acabada.
- Dobla un papel por la mitad y empieza un dibujo. Deja que las líneas de tu dibujo se aproximen y toquen la zona del papel doblado y pasa la hoja al compañero más cercano, pero de forma que solo vea la parte en blanco. Tú recibes la hoja de otro compañero. Cada uno debe continuar el dibujo sin ver lo que ha hecho el otro. Finalmente, se comparten todas las ideas e imaginamos qué puede ser.

ME PONGO UN SOMBRERO, ME PONGO LAS ZAPATILLAS

Técnicas de E. Bono

6

*Piensa y actúa desde diversas perspectivas
para encontrar soluciones novedosas*

A través de los 6 sombreros para pensar de E. de Bono o de los 6 zapatos para la acción, nos acostumbramos a pensar o hacer las cosas bajo un rol.

SEIS SOMBREROS (Wikipedia)

- **Sombrero azul:** es el que controla al resto de los sombreros; controla los tiempos y el orden de los mismos.
- **Sombrero blanco:** para pensar de manera más objetiva y neutral posible.
- **Sombrero rojo:** para expresar nuestros sentimientos, sin necesidad de justificación.
- **Sombrero negro:** para ser críticos de una manera negativa y pensar por qué algo no podría salir bien.
- **Sombrero amarillo:** al contrario que el sombrero negro, con este se intenta buscar los aspectos positivos sobre un determinado aspecto.
- **Sombrero verde:** abre las posibilidades creativas y está íntimamente relacionado con su idea de pensamiento lateral o divergente.

SEIS ZAPATOS

- **Los zapatos formales azul marino:** procedimientos rutinarios, acciones repetitivas y habituales.
- **Las zapatillas de deporte grises:** acciones que llevan a la exploración, la investigación y evidencias. El objetivo de este zapato es conseguir información.
- **Los zapatos marrones:** acciones de observación, pragmatismo y efectividad. Para ser lo más objetivo posible.
- **Las botas de goma naranjas:** momento de máximo riesgo, cuando vidas humanas pueden estar en peligro. Alguien tiene que tomar el mando y hacerse cargo.
- **Las pantuflas rosas:** acciones humanas, con empatía. Se preocupa por el bienestar de las personas.
- **Las botas de montar de color púrpura:** acciones de liderazgo y mando con justicia y sentido común, con coherencia y contundencia.





VA A LLEGAR LA MAREA

Basado en la técnica SCAMPER

7

*Transforma un objeto o concepto
para llegar a un invento*

Cuando llega una ola a la orilla de la playa y tienes un castillo de arena, tu construcción se transforma. A veces te tira un muro, otras veces se genera un río, en ocasiones genera un pozo, o el castillo se convierte en otra figura que te gusta y da pie a una nueva creación.

Pasa por la técnica de la marea. Piensa en un objeto o cosa que te gustaría modificar para crear algo nuevo o inventar.

AHORA PARA LA MAREA

- **Mantener:** qué cosas dejarías porque es importante que se queden.
- **Aumentar:** qué cosas añadirías para que el objeto gane posibilidades.
- **Reducir:** qué cosas quitarías pero no del todo. Una parte o varias.
- **Eliminar:** qué cosas quitarías del todo.
- **Adaptar:** qué cosas que tiene el objeto podrían valer para otra cosa.

METAMORFOSIS

Inspirada en Morphing de Kepa Landa

8

*Juega con la realidad y descubrirás
posibilidades asombrosas*

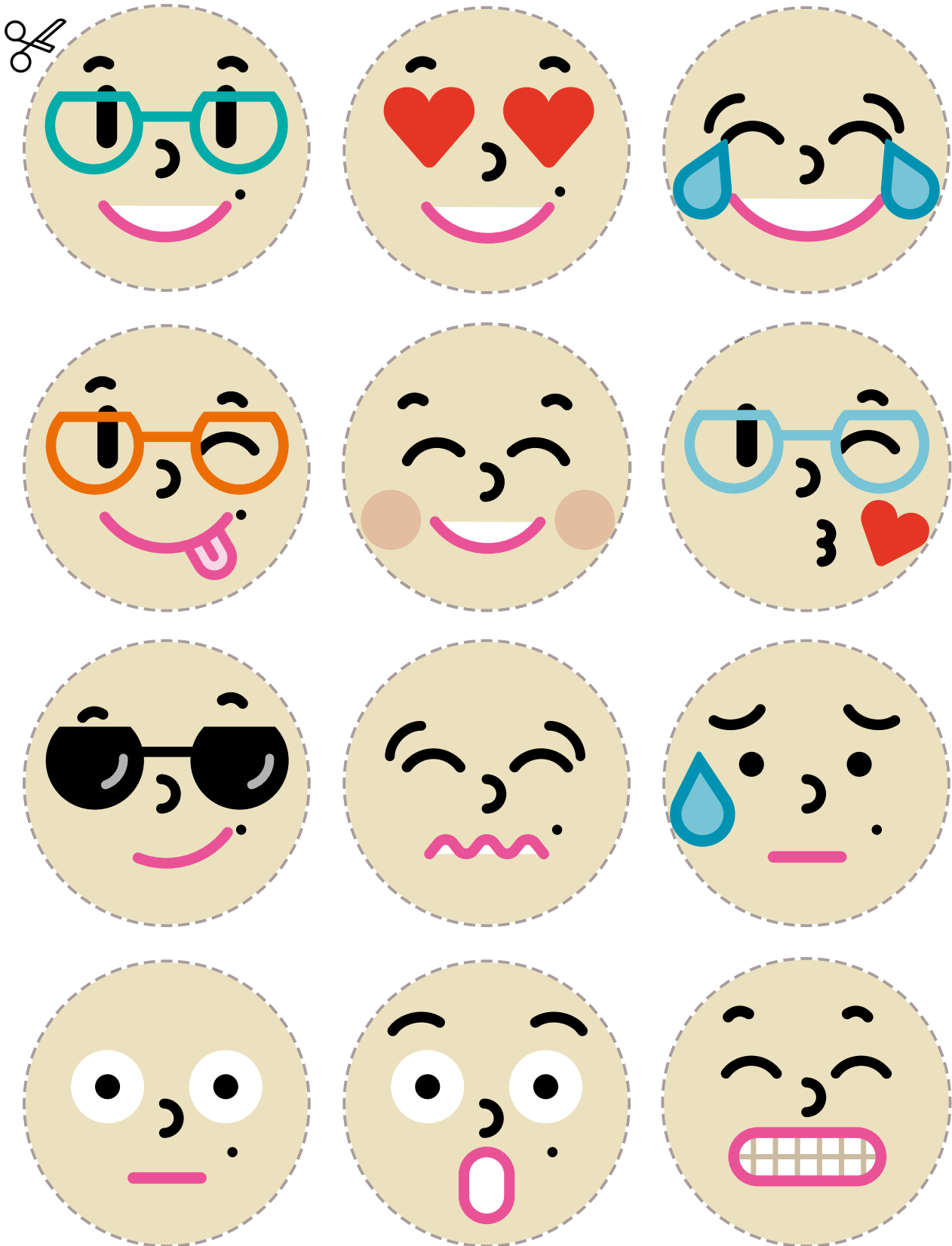
Hay veces que los objetos nos pueden sugerir otros usos.

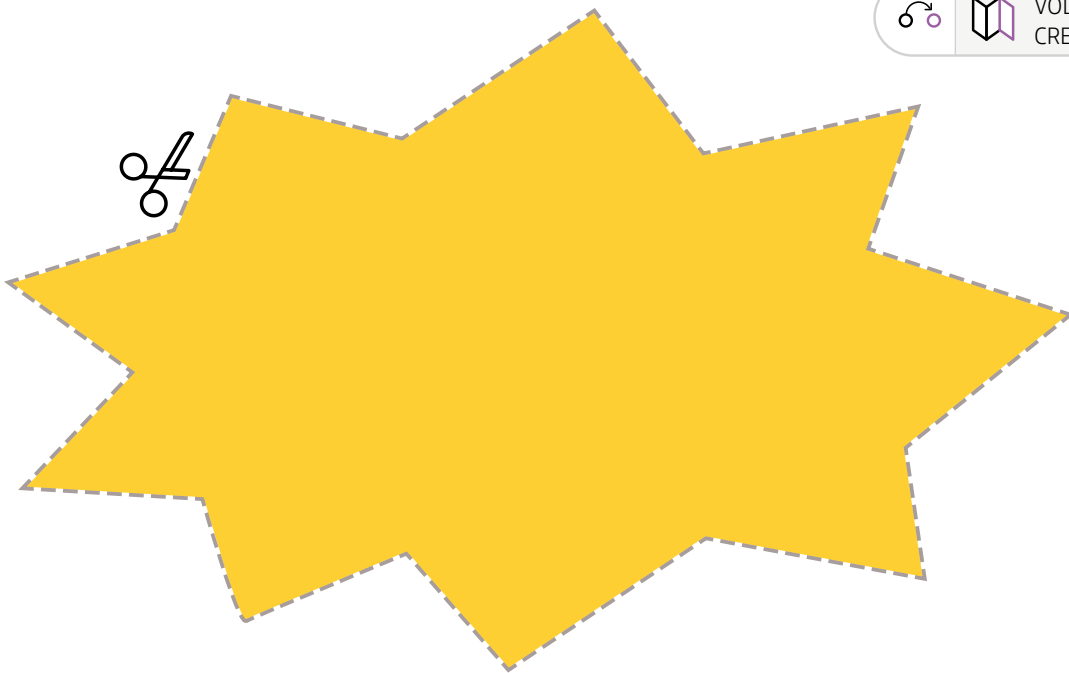
Se trata de pensar cómo transformar un objeto para que se convierta en algo nuevo. Por ejemplo, una silla en un carro, una mesa en un coche, una lámpara en una mesa...

La técnica consiste en asociar elementos de un objeto, a otro objeto nuevo que se va a desarrollar. Lo primero es tener la imagen del objeto. Después se dibuja sobre la imagen, transformándola en un nuevo objeto. No tienes por qué eliminar todas sus características. Algunas podrás conservarlas, y otras podrás reelaborarlas para llegar al diseño deseado.



Pegatinas de la línea de tiempo creativa







Medidores de poder

GENEROSIDAD

Descriptorios para infantil y primaria

- Ofrezco ayuda a mis compañeros muy a menudo.
- Pienso cómo puedo ayudar a los que me rodean o a los que están lejos.
- Comparto lo que pienso que tengo.

Descriptorios para secundaria, bachillerato y Ciclos Formativos

- Comparto lo que me gusta y lo que no, lo que sé y lo que no, mis dudas y aciertos.
- Ofrezco ayuda o lo que tengo.
- Pienso en cómo puedo ayudar a los demás y crecer con ello.
- Hago cosas por otras personas.

PLANIFICACIÓN

Descriptorios para infantil y primaria

- Pienso lo que quiero hacer y cómo hacerlo.
- Me puedo poner pasos o un camino para conseguirlo (un horario).
- Creo que puedo conseguirlo porque me organizo.

Descriptorios para secundaria, bachillerato y Ciclos Formativos

- Reflexiono sobre lo que quiero hacer y cómo.
- Me pongo pasos y metas para conseguirlo de manera más fácil y ágil, solo o con otros.
- Me siento capaz de hacerlo y me animo o ánimo a los demás.
- Enciendo «Mi reloj» o marco el calendario para lograrlo solo o con los demás.

ESPÍRITU CRÍTICO

Descriptorios para infantil y primaria

- Me hago muchas preguntas sobre algo es verdad o no, sobre las personas...
- Entiendo que las cosas sirven para cosas diferentes y pienso el porqué...
- Critico cómo son las cosas que me rodean.

Descriptores para secundaria, bachillerato y Ciclos Formativos

- Me pregunto qué es lo más o menos importante, si es verdad o no, en las experiencias, personas, cosas, etc.
- Entiendo que las cosas tienen funciones diferentes y que todo se relaciona, y lo cuestiono.
- Siento que hay que profundizar tanto en los detalles grandes como en los pequeños, y no quedarse con lo evidente.
- Busco y pienso por qué pasan las cosas o qué va a pasar si...

SENTIDO DEL HUMOR

Descriptores para infantil y primaria

- Me gusta jugar y reírme mucho, a veces sin razón.
- Me hacen gracia muchas cosas porque imagino o las veo divertidas.
- Invento chistes con los amigos, pero con respeto.

Descriptores para secundaria, bachillerato y Ciclos Formativos

- Doy la vuelta a la realidad, la hago grande, pequeña...
- Veo diferentes perspectivas y oportunidades y encuentro caminos sorprendentes.
- Me divierte jugar imaginando cosas de las situaciones o las personas, de forma respetuosa.
- Cuento lo gracioso de las cosas y situaciones, con cuidado de no dañar a nadie.

SENSIBILIDAD

Descriptores para infantil y primaria

- Veo detalles grandes y pequeños de las cosas.
- Me doy cuenta de cómo están mis amigos.
- Me gusta mirar y ver a mi alrededor lo que pasa.

Descriptores para secundaria, bachillerato y Ciclos Formativos

- Percibo los detalles de la realidad (personas, situaciones, etc.).
- Entiendo las emociones o sentimientos de otras personas.
- Sé ver cómo me siento y cuáles son mis emociones.
- Muestro cómo me siento con lo que cuento, escribo, construyo, dibujo...



PASIÓN

Descriptorios para infantil y primaria

- Me entusiasmo mucho con todo lo que hago.
- Cuando empiezo a hacer algo, pasa el tiempo muy rápido.
- Me gusta contarle a mis amigos lo que hago.

Descriptorios para secundaria, bachillerato y Ciclos Formativos

- Pongo la energía al 100 % y me dejo la piel.
- Conecto cualquier cosa que veo, oigo o encuentro, con mi pasión.
- Cuando empiezo a hacer algo, pasa el tiempo muy rápido.
- Comparto lo que siento con otros, de múltiples formas.

COMPROMISO

Descriptorios para infantil y primaria

- Sé lo que tengo que hacer y me esfuerzo.
- Sé que hay cosas que son importantes y quiero cumplirlas.
- Pienso que soy responsable.

Descriptorios para secundaria, bachillerato y Ciclos Formativos

- Me responsabilizo de lo que hago solo o con otros.
- Sé cuáles son mis obligaciones e intento cumplirlas a pesar de las dificultades.
- Insisto hasta llegar al final porque sé que me he comprometido.
- Siento que es importante para mí y para los otros terminar lo que se empieza.

CURIOSIDAD

Descriptorios para infantil y primaria

- Me gusta observar mucho tiempo.
- Hago preguntas o pienso muchas preguntas.
- Quiero saber mucho, mucho...

Descriptores para secundaria, bachillerato y Ciclos Formativos

- Observo durante bastante tiempo la realidad y veo cosas diferentes.
- Me cuestiono la naturaleza de cómo son las cosas.
- Siento que hay cosas que pueden ser diferentes.
- Hago preguntas de diferentes tipos porque siempre quiero saber más.

IMAGINACIÓN

Descriptores para infantil y primaria

- Combino ideas, para llegar a más.
- Me gusta mucho soñar e imaginar mundos diferentes o inventarme personajes.
- Invento cosas, objetos...

Descriptores para secundaria, bachillerato y Ciclos Formativos

- Soy capaz de combinar ideas nuevas para llegar a soluciones válidas para hacer mi vida mejor y la de los demás.
- Veo las cosas y las experiencias desde diferentes ángulos.
- Invento y creo cosas, experiencias, soluciones a los problemas y necesidades.
- Me arriesgo y pruebo.

PERSEVERANCIA

Descriptores para infantil y primaria

- Sé lo que quería hacer.
- Lo he probado de varias maneras.
- He insistido hasta conseguirlo.

Descriptores para secundaria, bachillerato y Ciclos Formativos

- Tengo claro lo que quiero conseguir y lo busco.
- Pruebo a hacer algo de diferentes formas y/o con distintas herramientas hasta conseguirlo.
- Siento que, aunque me está costando, lo puedo conseguir.
- Insisto hasta conseguir los resultados que persigo.



Medidores de poder: **Educación Infantil y Primaria**

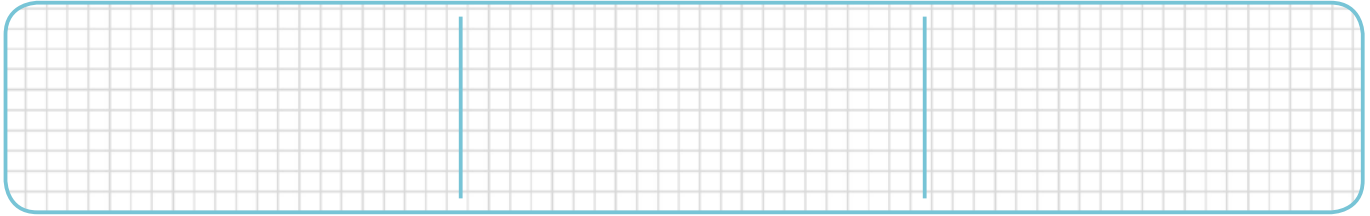
GENÓMETRO

Descubre tu nivel de energía del superpoder

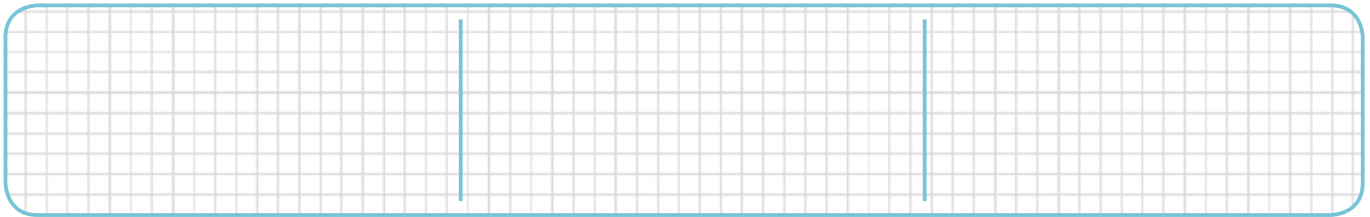


VOLVER A PORFOLIO
CREATIVO (p. 71)

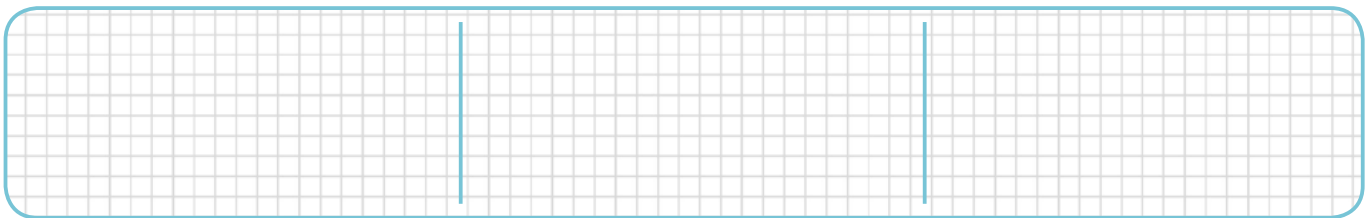
INDICADOR



INDICADOR



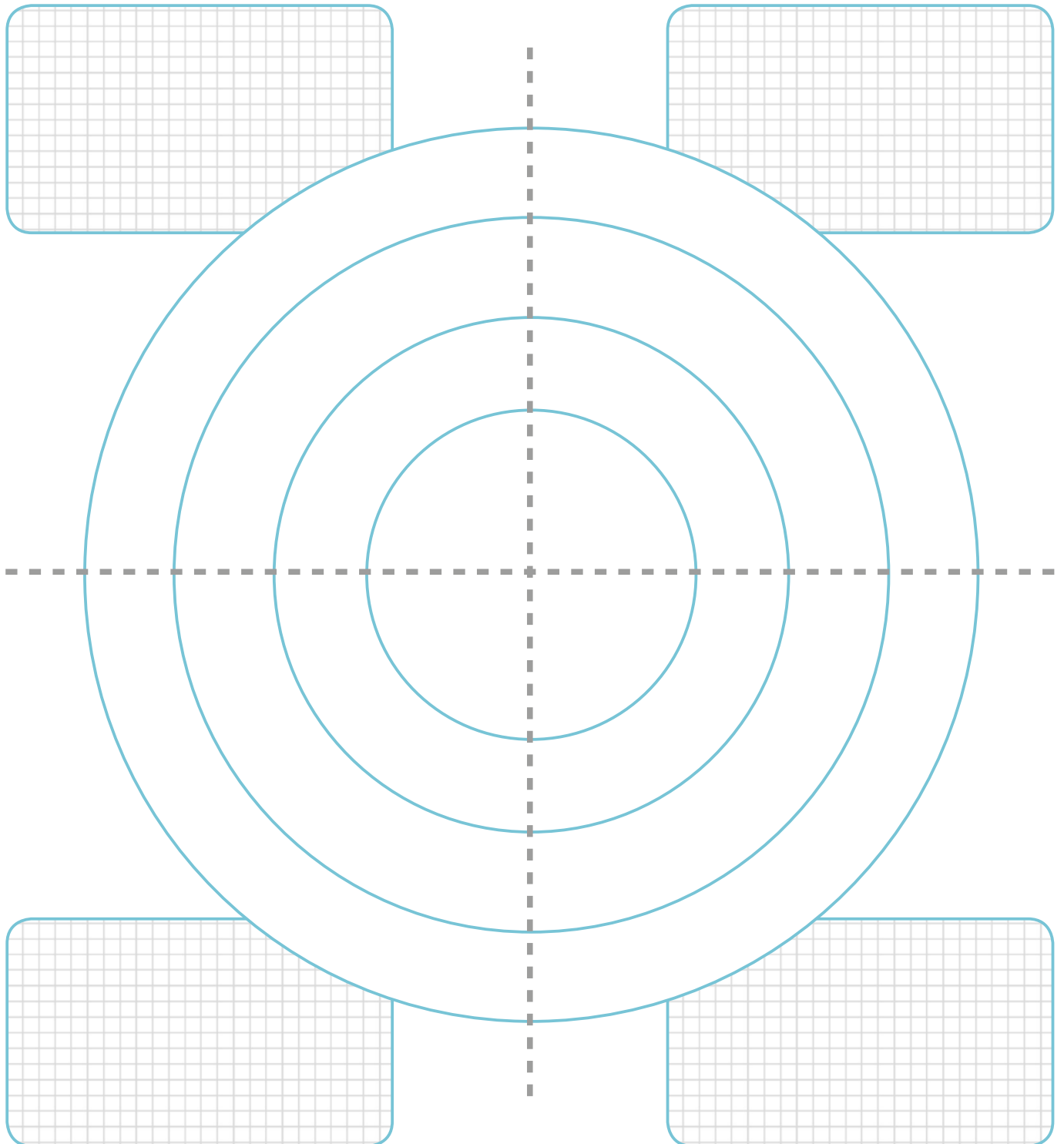
INDICADOR



Medidores de poder: **Educación Secundaria, Bachillerato y Ciclos Formativos**

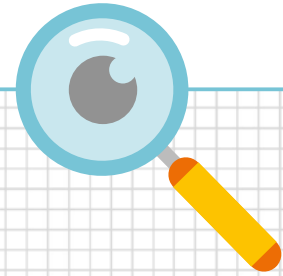
GENÓMETRO

Descubre tu nivel de energía del superpoder





Organizador Lupa para evidencias



REPRESÉNTALO CON UNA EVIDENCIA

Fecha

Evidencia «Ponle un título»

¿Cómo puedes representarla?

Modela, dibuja, fotografía, recorta, plasma la experiencia o misión en la que conseguiste el superpoder



VOLVER A PORFOLIO
CREATIVO (p. 71)



Organizador Escalera de los superpoderes

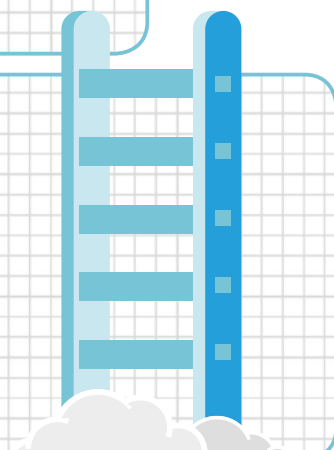
SUBIENDO LA ESCALERA DE LA METACOGNICIÓN

4. ¿En qué otros momentos o situaciones podrías usar o te gustaría utilizar tu superpoder?

3. ¿Cómo te sentías al empezar, cuando lo estabas consiguiendo y al final cuando lo lograste?

2. ¿Cómo lo hiciste?

1. ¿Qué aprendiste gracias a ese superpoder?



VOLVER A PORFOLIO
CREATIVO (p. 71)





Kit de fabricación del portfolio

[VOLVER A PORFOLIO
CREATIVO \(p. 71\)](#)

PORTADA

Piensa en ti, define tu perfil: usa imágenes, sonidos, música, etc., que muestren tu ser creativo.

CARTA AL LECTOR

Cuéntale al lector cómo puede disfrutar de tu portfolio: por dónde puede empezar a leer o cuáles son las condiciones que ha de cumplir para disfrutarlo. Puedes incorporar una nube de palabras clave.

LÍNEA DE TIEMPO

Hazlo fácil y sencillo, cuenta tus inicios y tus logros: crea una línea del tiempo con los hitos más importantes del proceso. Si no se alcanza a la primera no pasa nada, aprendemos de los errores y vivimos siempre en continuo crecimiento. A modo de un viaje en el tiempo, se va a ir mostrando cómo has ido entrenando tu talento creativo y en qué momentos cumbre has desarrollado tu creatividad, bien enfrentándote a tus monstruos o bien adquiriendo superpoderes creativos en las diferentes experiencias.

CAJA DEL FUTURO

Dibuja o construye una caja en la que introduzcas ideas para construir un mundo mejor. Escribe los grandes y pequeños retos que te propongas alcanzar con tus superpoderes creativos.

Ayúdate de frase como: «**Lo que ahora no es...**», «**Lo que puede ser...**».

TÚ CUENTAS

Crea un apartado a modo de libro de visitas. Esto permitirá que los lectores dejen su huella y su mirada.





Carta a los alumnos



En un mundo incierto y destinado a una extinción masiva de las cualidades brillantes de cada ser humano, la AIGC (Agencia de Investigación del Genoma Creativo) tiene una misión: rescatar el gen creativo que los villanos de la creatividad han robado a la mayoría de los humanos.

«Has sido reclutado como aspirante para participar en un programa de dotación de superpoderes creativos. Vamos a salvar el mundo».

Los villanos de la creatividad son una banda que quieren eliminar la creatividad del mundo. Utilizan sus peores armas.

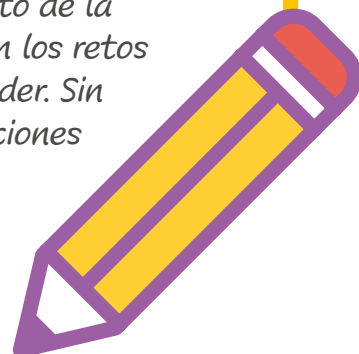
Quieren robar todos los inventos, creaciones e ideas nuevas. Por eso, lo primero que tienes que hacer es abrir una guarida en la que guardar tus creaciones.

Siempre intentan separar a los superhéroes creativos para debilitarlos. No te dejes y busca aliados entre tus compañeros para luchar contra los villanos.

Tienen a su servicio a los monstruos de la creatividad, que son la pereza, el miedo, los bloqueos, la envidia, la inseguridad... Para combatirlos, te damos EMO-ZOOM, la pócima de primeros auxilios contra monstruos.

Para vencer a esta banda de villanos, te enfrentarás a diferentes misiones. En ellas vivirás ciclos de acción y ciclos de reflexión. En el momento de la acción debes estar con todos los sentidos puestos en resolver bien los retos creativos. Después de cada desafío estarás exhausto, vacío de poder. Sin embargo, te refugiarás en tu guarida para poner a salvo tus creaciones y recargar el poder con una píldora de recarga de superpoderes.

El mundo necesita tus superpoderes creativos. Descúbrelos.





Tarjetas de misiones



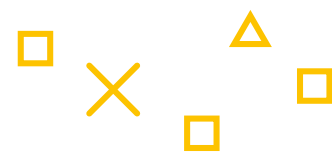
Tu primera misión será conseguir el informe secreto que está en poder de la mafia internacional que gobierna el mundo. Contiene el logaritmo con los superpoderes creativos. «¿Cuáles son los superpoderes creativos?»

Necesitarás este conocimiento para encontrar tu poder creativo.



Tu segunda misión será identificar dónde está tu poder creativo. Una vez localizado tus datos serán incluidos en un fichero electrónico mundial de superhéroes creativos para poder asignarte más misiones.

«¿Soy capaz de encontrar el superhéroe creativo que llevo dentro?»





MISIÓN BONUS I

Las ciudades son una cúpula gris, lugares oscuros en los que deambulan humanoides que siguen una misma rutina y contestan con monosílabos. Solo entienden que existe una solución. Si realmente quieres estar en el cuerpo de creatividad extrema, tienes una misión colectiva: cambiar la atmósfera de las metrópolis mundiales para que vuelvan a recibir la luz de la creatividad.

La tarea no es fácil, es una epidemia mundial.

MISIÓN 3

Se plantea una tercera misión: la más compleja. **Conlleva superar tres retos:**

- Se trata de enfrentarse al día a día de la rutina y localizar partículas de creatividad en momentos que, al principio, te parecerán confusos.
- Por sorpresa te encontrarás con cómplices de la creatividad que te mostrarán algunas técnicas de creación que te resultarán de utilidad para afrontar retos futuros.
- Para probar el éxito de la misión, la AIGC te someterá a un reto final, una misión de creatividad extrema: el lab, para comprobar que puedes explotar tus superpoderes creativos sin ser derrotado por el caos.





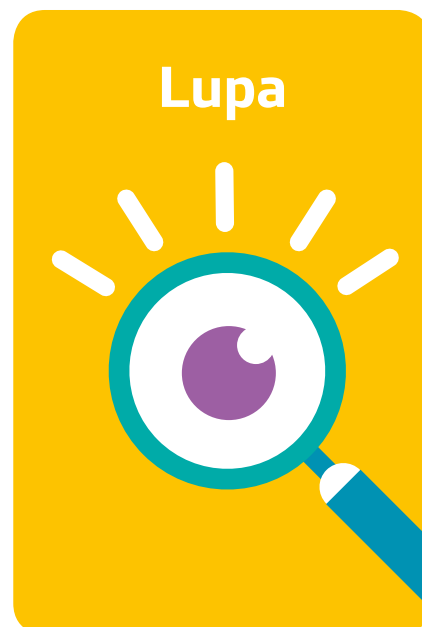
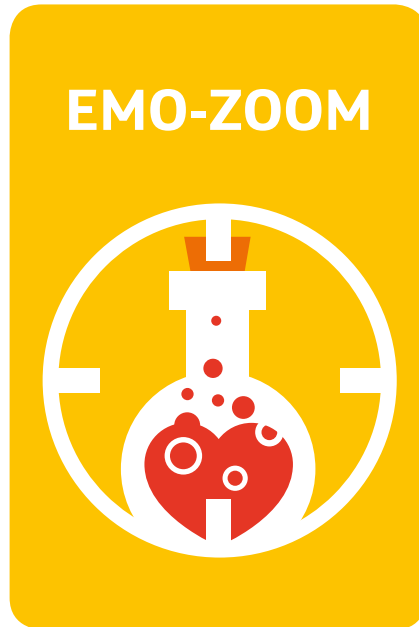
MISIÓN 4

Llega el momento de mostrar a todo el mundo que la creatividad existe. Ahora que estás lleno de superpoderes, puedes dar la cara, sin miedo a los villanos de la creatividad. Demuestra el superhéroe que has forjado. Para ello, selecciona los tesoros más importantes que has escondido en tu guarida, y crea la caja mágica de la creatividad. Dásela a todas las personas con las que te encuentres, para reactivar el gen creativo que los villanos habían apagado. Al terminar la misión, todo el mundo ya sabrá que eres un superhéroe creativo.

MISIÓN BONUS II

El mundo cuenta con tus superpoderes. Ahora te enfrentarás a una misión de nivel experto. Tendrás que solucionar problemas, responder a preguntas, o aportar más luz creativa a la sociedad.

Tarjetas de objetos mágicos





Pegatinas con píldoras de recarga de superpoderes



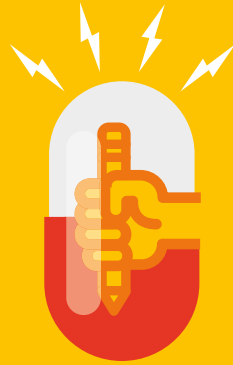
VOLVER A PORFOLIO
CREATIVO (p. 70)

**Recarga
de superpoder**



Espíritu crítico

**Recarga
de superpoder**



Compromiso

**Recarga
de superpoder**



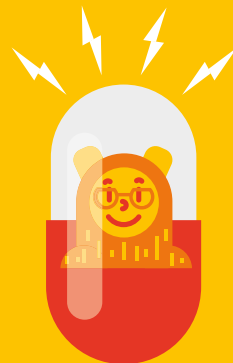
Sensibilidad

**Recarga
de superpoder**



Sentido del humor

**Recarga
de superpoder**



Imaginación



**Recarga
de superpoder**



Planificación

**Recarga
de superpoder**



Pasión

**Recarga
de superpoder**



Curiosidad

**Recarga
de superpoder**



Generosidad

**Recarga
de superpoder**



Perseverancia



Pegatinas de insignias



VOLVER A GAMIFICACIÓN
(p. 79)

Optimus



Esta insignia se entrega cuando una persona se muestra positiva y alegre.

Ordenmaniaco



Esta insignia se entrega cuando una persona tiene todos sus documentos dentro del portfolio.

Veloz



Esta insignia se entrega cuando una persona supera sus misiones en plazo.

Whisper



Esta insignia se entrega cuando una persona muestra en general escucha activa.

Todos a una



Esta insignia se entrega cuando una persona es valorada muy positivamente por el trabajo con su equipo.





Esta insignia se entrega cuando una persona muestra predisposición y se adapta a cualquier actividad o propuesta.



Esta insignia se entrega cuando una persona cuida el entorno de clase.



Esta insignia se entrega cuando una persona mantiene un tono de voz adecuado.



Esta insignia se entrega cuando una persona resuelve conflictos entre iguales.



Esta insignia se entrega cuando una persona acepta y valora a cualquiera para trabajar en equipo.


00

Superando
los límites de

MI GENOMA

CREATIVO. 00



Si has llegado hasta aquí... ¡enhorabuena!
Además de profe, eres un héroe creativo. 

GENÓMETRO DOCENTE

Mide los 10 superpoderes de un profe creativo

Generosidad:

Pasión:

Planificación:

Compromiso:

Espíritu crítico:

Curiosidad:

Sentido del humor:

Imaginación:

Sensibilidad:

Perseverancia:

MI GENOMA CREATIVO

Es una guía para docentes que confían en el potencial creativo de su alumnado. Pretende hacer visibles y poner en funcionamiento las actitudes, habilidades y destrezas que ayudarán a los alumnos a conseguir soluciones creativas cuando se enfrenten a nuevos retos. Aporta una serie de propuestas para que el alumnado pueda realizar una autoevaluación y descubrir los superpoderes creativos que tienen, sean conscientes de su potencial creativo y de que éstos se pueden entrenar y mejorar a través de las experiencias cotidianas del aula.