



# GAZTE- EKIN BIZKAIA EGITEN

## 4<sup>o</sup> ESO

<https://gazteak.bizkaia.eus>



# CREATIVIDAD 1

## COMPETENCIA

Creatividad.

## COMPETENCIAS ASOCIADAS

Iniciativa, toma de decisiones, trabajo en equipo, habilidades en relaciones interpersonales, resolución de problemas.

## DESCRIPCIÓN COMPETENCIA

Puede definirse como la capacidad de proponer soluciones nuevas a los problemas que se plantean en diferentes ámbitos (personales, sociales, académicos, laborales) y su adaptación para mejorar las soluciones ya existentes mediante ideas originales.

## OBJETIVOS

- Promover la aportación de soluciones mediante propuestas no exploradas anteriormente.
- Conocer las fortalezas y debilidades en relación a su creatividad.
- Trabajar asumiendo la posibilidad de que no se acepten las propuestas.
- Ser capaces de trabajar rompiendo esquemas establecidos.

## CURSO

4º ESO

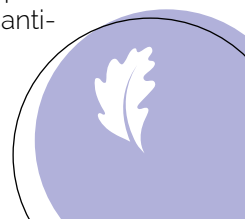
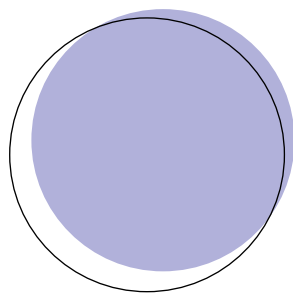
## ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA

Para adquirir la competencia hay que sensibilizar primeramente al alumnado de que todas las personas tienen capacidad para ser creativas en mayor o menor medida. Y que, para poder obtener resultados de la creatividad, ésta debe desarrollarse mediante el trabajo continuado y la aplicación de métodos de creación que lleven a la obtención de ideas nuevas. Adquirir y entrenar esta competencia tiene como base el desarrollo de procesos creativos que tiene diferentes fases:

- Preparación mediante la exposición eficaz del problema a resolver. Obtención de documentación e información sobre el problema.
- Generación de ideas.
- Validación de las ideas. Descarte y adopción de las mejores según su originalidad y posibilidades de implementarse en la práctica.

Adquirir la competencia de creatividad supone para el alumnado:

- Atreverse a proponer.
- Perder el miedo a que las ideas propuestas puedan ser rechazadas.
- Generar gran cantidad de ideas mediante procesos guiados, comprobando que de la cantidad sale la calidad de las ideas.



# CREATIVIDAD 1

## DINÁMICA PARA TRABAJAR LA COMPETENCIA

### Pasando la pelota

#### DESCRIPCIÓN

El ejercicio se realiza contando con toda la clase. La dinámica consiste en hacer llegar la pelota desde un/a alumno/a situado/a al principio de la clase a un compañero/a situado en el último punto de la clase pasando por todo el alumnado presente. Es decir, se la tienen que pasar de uno/a a otro/a hasta llegar al alumno/a que esté al final de la cadena. Se les dará un espacio de tiempo corto, variable en función de las personas presentes en el aula, pero siempre teniendo en cuenta que con seguridad no podrán terminarlo en el tiempo propuesto por la persona que dirija la dinámica. Una vez no alcanzado el objetivo se les pedirá que propongan entre todos/as la mejor forma de solucionar la dinámica aportando ideas. Una solución que permite realizar la dinámica en el tiempo planteado es colocar a los alumnos/as enfrentados uno a uno y formando dos filas paralelas. Cada alumno/a unirá sus manos con la persona que tenga enfrente. A continuación se introducirá la pelota por un extremo de las filas y ésta irá pasando de manos en manos hasta el otro extremo de las filas formadas por el alumnado.

#### ESTIMACIÓN TEMPORAL

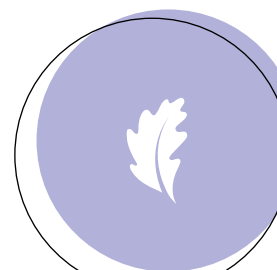
15 minutos o hasta aportación de ideas viables.

#### MATERIAL NECESARIO

Pelota/balón.

#### INDICADORES DE EVALUACIÓN

- Capacidad de generar soluciones.
- Calidad y novedad de las ideas.
- Posibilidad de llevarlas a la práctica.
- Funcionamiento del grupo.
- Supervisión de la persona orientadora.
- Opinión del alumnado sobre la actividad.



# CREATIVIDAD 2

## COMPETENCIA

Creatividad.

## COMPETENCIAS ASOCIADAS

Iniciativa, toma de decisiones, trabajo en equipo, habilidades en relaciones interpersonales, resolución de problemas.

## DESCRIPCIÓN COMPETENCIA

Puede definirse como la capacidad de proponer soluciones nuevas a los problemas que se plantean en diferentes ámbitos (personales, sociales, académicos, laborales) y su adaptación para mejorar las soluciones ya existentes mediante ideas originales.

## OBJETIVOS

- Promover la aportación de soluciones mediante propuestas no exploradas anteriormente.
- Conocer las fortalezas y debilidades en relación a su creatividad.
- Trabajar asumiendo la posibilidad de que no se acepten las propuestas.
- Ser capaces de trabajar rompiendo esquemas establecidos.

## CURSO

4º ESO

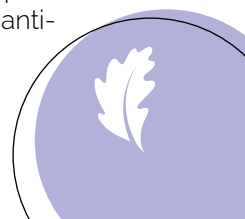
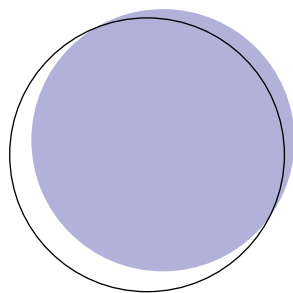
## ADQUISICIÓN DE LA COMPETENCIA

Para adquirir la competencia hay que sensibilizar primeramente al alumnado de que todas las personas tienen capacidad para ser creativas en mayor o menor medida. Y que para poder obtener resultados de la creatividad, ésta debe desarrollarse mediante el trabajo continuado y la aplicación de métodos de creación que lleven a la obtención de ideas nuevas. Adquirir y entrenar esta competencia tiene como base el desarrollo de procesos creativos que tiene diferentes fases:

- Preparación mediante la exposición eficaz del problema a resolver. Obtención de documentación e información sobre el problema.
- Generación de ideas.
- Validación de las ideas. Descarte y adopción de las mejores según su originalidad y posibilidades de implementarse en la práctica.

Adquirir la competencia de creatividad supone para el alumnado:

- Atreverse a proponer.
- Perder el miedo a que las ideas propuestas puedan ser rechazadas.
- Generar gran cantidad de ideas mediante procesos guiados, comprobando que de la cantidad sale la calidad de las ideas.



# CREATIVIDAD 2

## DINÁMICA PARA TRABAJAR LA COMPETENCIA

### Palabra oculta

#### DESCRIPCIÓN

El ejercicio se realiza creando grupos de 4-5 personas.

Se les facilitan 15 hojas de papel pequeñas donde en cada una de ellas hay una letra y mezcladas aleatoriamente para que no pueda adivinarse la palabra buscada. Se les pide que utilizando todas las letras encuentren "una palabra larga" que incluya todas las letras.

Se les da un tiempo para buscarla. Si algún grupo obtiene la respuesta no puede aportarla hasta que la dinámica haya terminado.

La respuesta a la palabra larga buscada en realidad son 3: "una palabra larga" que sale de la combinación de las 15 letras mezcladas que se les facilitó al inicio.

### ESTIMACIÓN TEMPORAL

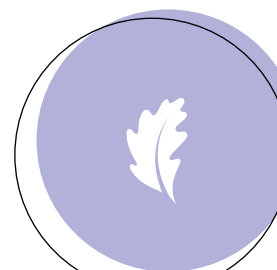
15 minutos o hasta aportación de ideas viables.

### MATERIAL NECESARIO

15 hojas din A6 o similar.

### INDICADORES DE EVALUACIÓN

- Capacidad de generar soluciones.
- Calidad y novedad de las ideas.
- Posibilidad de llevarlas a la práctica.
- Funcionamiento del grupo.
- Supervisión de la persona orientadora.
- Opinión del alumnado sobre la actividad.



# CREATIVIDAD

Unido a la toma de decisiones está la creatividad. Tú tienes imaginación e inventiva, mucha, aunque no lo creas.

¿Acaso no conoces personas creativas?

Youtubers, Instagramers, jóvenes que se dedican a la música, al diseño, tiktokers, personas emprendedoras que han creado su negocio o empresa...

Y seguramente muchas veces pones en práctica tu creatividad.

Eres una persona creativa cuando para resolver algo propones ideas nuevas, originales.

Atrévete a dar tus propias respuestas a los problemas que se plantean en tu vida.

Y recuerda que hoy por hoy esta competencia es exclusiva de las personas.

**¿TE CONSIDERAS UNA PERSONA CREATIVA?  
¿EN QUÉ ÁMBITO?**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

