

PROYECTO “SUELTA TU MENTE” (TALLERES)



DIRIGIDO A NIÑOS DE 1º A 4º DE EDUCACIÓN PRIMARIA



Consejería de Universidades, Empresa e Investigación

INTRODUCCIÓN

El programa que presentamos nace para impulsar el desarrollo del pensamiento divergente y dentro de las coordenadas del Año Europeo de la Creatividad y la Innovación, según ha propuesto la Comisión Europea (2009). Tal como se recoge en el documento de dicha Comisión, Europa necesita impulsar la creatividad e innovación, por motivos tanto sociales como económicos. El Consejo Europeo ha reconocido en repetidas ocasiones que la innovación es fundamental para responder efectivamente a los desafíos y oportunidades de la globalización, lo que requiere que se potencien las aptitudes creativas básicas de toda la población. Por tanto, los ciudadanos necesitan aptitudes y competencias que les permitan percibir cambios como una oportunidad para crear e introducir cambios que ayuden a avanzar la ciencia. En este sentido, entendemos que favorecer en las personas, y especialmente en los niños, la apertura mental a nuevas ideas les permitirá introducir y hacer innovaciones mediante la participación activa en una sociedad, como la nuestra, que es culturalmente diversa y está basada en el conocimiento.

La propuesta que presentamos para niños de Educación Primaria tiene como objetivo brindar la oportunidad a todos los niños de la región de Murcia para trabajar y desarrollar sus habilidades de pensamiento creativo.

El programa será desarrollado en los fines de semana en los diferentes museos de las ciudades de Murcia y Cartagena. Se trata de un programa dirigido a niños de primaria, abierto al público, en el que la participación de todos es bienvenida. Las tareas se han organizado en diferentes sesiones, dependiendo de la edad de los participantes, aunque algunas actividades permiten su uso con alumnos de diferentes edades.

Es importante entender que la creatividad no es un don que sólo unos pocos poseen, ni los niños necesitan ser extremadamente capaces en el ámbito de lo académico para ser creativos. Todos los niños tienen un potencial creativo: la creatividad emerge de la curiosidad humana que todos poseemos. La creatividad se desarrolla en cuando damos sentido a nuestro entorno, principalmente

conectando ideas y mirando a dicho entorno de forma diferente. La creatividad implica jugar con las ideas, generar nuevas ideas, mejorarlas y organizarlas de maneras diferentes. Las actividades que presentamos tienen como objetivo fomentar aquellas habilidades del pensamiento divergente tales como la fluidez de ideas, la flexibilidad de las mismas, la originalidad y la elaboración. Un conjunto de habilidades, conceptos y estrategias orientados a favorecer el pensamiento divergente

Nos gustaría con este programa poner nuestro granito de arena para conseguir que la creatividad sea una habilidad y actitud que se enseñe, aprenda y aplique a lo largo de toda la vida. El objetivo es contribuir a crear ciudadanos autónomos, no conformistas y con independencia de juicio, que piensen de manera no convencional y sean tolerantes a las situaciones ambiguas y confusas; que sean flexibles de pensamiento y sin rigidez para aceptar diferentes perspectivas, con apertura de pensamiento para descubrir y lanzar nuevas ideas y soluciones, que sean sensibles a los problemas y necesidades sociales y tenaces y persistentes a la hora de seguir sus ideas y conseguir sus metas. Queremos contribuir con este programa a introducir la creatividad en la vida de los niños participantes y que estos animen a su vez a otros a introducirla en sus vidas.

El programa se compone de una serie de actividades de trabajo para desarrollar de forma individual o grupal. Las actividades están pensadas para abarcar una sesión de 45 minutos, salvo algunas excepciones, que pueden ser utilizadas de forma complementaria a otras sesiones.

La Cuchara

OBJETIVO

Esta actividad esta orientada a trabajar la fluidez y la flexibilidad de ideas así como la elaboración.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

La actividad se trabaja en torno a una ficha donde se plantean tres ejercicios diferentes. El primero consiste en propone usos múltiples (se les pregunta para qué sirve una cuchara, para qué otras cosas diferentes se puede emplear; se les hace pensar en buenos y malos usos de la cuchara,

La segunda actividad consiste en tratar de innovar y mejorar la cuchara (se les pregunta cómo se puede cambiar una cuchara, qué cambios les harían los niños en tamaño, forma, textura, sabor, etc., con el fin de mejorarla;

La tercera pretende hacerles pensar que pasaría si..., por ejemplo, si las cucharas hablaran.

Mezclando Cosas

OBJETIVO

Con esta actividad se trabaja la flexibilidad y la originalidad y en menor medida la elaboración.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Este ejercicio se basa en la combinación de ideas para obtener ideas nuevas. En el se les propone a los alumnos que cambien la idea de una cuchara con un abanico para obtener algo nuevo y una chuchara y un sillón.

Pueden obtener cosas como un sillón con forma de cuchara por ejemplo, si se hace un abanico con cucharas se podría obtener un tipo de abanico-escudo para defensa, por ejemplo.

Hay muchas cosas a nuestro alrededor que podrían mezclarse, por ejemplo, un tenedor y una cuchara y obtenemos este “cuchara-tenedor”, para ahorrar espacio, por ejemplo, para tenerlo siempre a mano...

Personajes De Cuentos

OBJETIVO.

El objetivo es trabajar la flexibilidad y la resistencia al cierre. Así como la originalidad.

DESCRIPCION

El juego trabaja con personajes de cuentos conocidos sobre los que se les hacen algunas preguntas insólitas que los niños deben de responder. Esto ayuda a los alumnos a soltar su mente sobre las concepciones de dichos personajes. A continuación se les propone a los niños que creen su propia historia donde los diferentes personajes vistos tomen parte.

PROCEDIMIENTO

Se les pregunta a los niños cuantos cuentos conocen. Se les pide que la miren e identifiquen a los personajes que aparecen, y sin mirar las preguntas, digan lo que saben de esos personajes. A continuación se les pregunta por otras cosas de los personajes que no sabemos porque no son mencionadas en los cuentos, por ejemplo, en el cuento de “Caperucita” no se dice de qué estaba

enferma la abuelita. No hay respuestas buenas ni malas. Se ponen en común las respuestas.

Igualmente pueden hacerse preguntas como “¿Que pasaría si la madrastra de Blancanieves se encontrara con Hansel y Gretel?” “¿Que pasaría si se encontrase con el Gato con Botas?”, y así jugar a hacer un cuento nuevo en el que aparezcan todos estos personajes. Se ponen en común los cuentos.

Reciclar

OBJETIVO

Esta actividad trabaja la flexibilidad y la originalidad.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

La actividad propone a los niños que piensen diferentes usos para objetos que normalmente desechamos, de forma que puedan ser reciclados.

PROCEDIMIENTO

Con esta actividad se habla sobre la ecología y como malgastamos las cosas, se menciona el reciclamiento de cristal, papel y latas, se introduce el término reciclar a la clase, se muestra a los niños algún papel reciclado hecho de objetos arrojados, se enfatiza las posibilidades de alterar la forma de algo o combinándolo con otras cosas para crear un objeto decorativo o útil.

Se pide a los niños que hagan una lista de cosas que podrían haber sido usadas para algo práctico en vez de ser arrojadas. Se les dice que escriban o dibujen formas en las que podrían cambiar estos objetos poniéndolos juntos o cambiando sus formas.

Rimas

OBJETIVO

Esta actividad trabaja la fluidez y la flexibilidad.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Se les pide a los niños que piensen en palabras que tengan la misma terminación, y que por tanto rimen entre ellas. Se les dice que realicen un poema o canción utilizando esas palabras.

PROCEDIMIENTO

Primero, se lee una poesía. Debido a la naturaleza de la actividad, se eligen sólo poesías con ritmo. Los niños deben señalar las palabras que rimen en cada poema y enumerarlas en la pizarra. Se hace hincapié en que las palabras que riman tienen los mismos sonidos finales. Ellos deberían escribir palabras que rimen. No hay respuestas correctas e incorrectas. Cualquier palabra nueva que rime deberá ser aceptada.

Círculos

OBJETIVO

Esta actividad trabaja la fluidez, flexibilidad y originalidad, en menor medida, la elaboración

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Se les pide a los niños que dibujen tantas cosas diferentes como sea posible a partir de un círculo.

PROCEDIMIENTO

Se les pregunta a los alumnos si les gusta dibujar y si son buenos dibujando cosas. Se les pregunta qué cosas les gusta dibujar. A continuación se les dice que queremos hacer tantos dibujos diferentes como podamos a partir de un círculo, y que si nos pueden ayudar dándonos ideas nuevas. Les insistimos en que queremos encontrar dibujos tan nuevos y originales como sea posible. Dibujos que nadie haya pensado aún. Cuantos más dibujos tengamos, mucho mejor.

Juegos Matemáticos

OBJETIVO

Esta actividad trabaja la flexibilidad, se centra en el área numérica.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Se trata de una serie de juegos matemáticos que requieren flexibilidad mental a la hora de pensar en los números. Debido a la naturaleza matemática del juego, es preciso que los niños estén familiarizados con las operaciones aritméticas.

PROCEDIMIENTO

El profesor pregunta a los niños si ya han visto y trabajado las sumas, las restas, las divisiones y las multiplicaciones en clase. Se les pregunta qué saben de estas operaciones. Se les recuerda las propiedades conmutativas de la suma y la multiplicación. Y a continuación se les pregunta de cuántas formas distintas podríamos obtener el número 2 (podemos obtener el 2 sumando $1+1$, pero también si restamos $3-1$). A continuación se les propone, en lugar de buscar operaciones que nos den como resultado 2, trabajar con un solo número

(dígito el 3), que se debe combinar en diferentes operaciones matemáticas para obtener todos los números posibles del 1 al 10. Hay diversas soluciones.

Si el grupo presentase dificultades para trabajar en este ejercicio, podrían trabajar en pequeños grupos de 3 ó 4 niños.

El Reparto Del Botín

OBJETIVO

Se trata de un juego de *insight o ingenio*, aunque muchas soluciones pueden ser válidas, existe una solución óptima que satisface todos los requisitos. Esta actividad fomenta el pensamiento crítico.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Se trata de repartir un botín de 100 monedas entre cinco piratas, de forma que quien reparte el botín obtenga el máximo beneficio posible contando con la aprobación de sus compañeros.

PROCEDIMIENTO

Se les plantea la situación hipotética de que hicieran una tarta entre todos, y como se repartirían los pedazos. Se les explica que hay muchas formas de repartir una tarta. Se puede repartir a partes iguales. Pero, también se puede repartir dependiendo del esfuerzo que haya puesto cada uno en hacer la tarta.

También se les explica que a veces los repartos no son justos, porque quien reparte la tarta es egoísta y se queda con más tarta de la que reparte.

Se les propone que cada niño tome el papel asignado (A, B, C, D o E) y traten de repartir el botín. "A" comenzara proponiendo su reparto, y luego se votará, si no funciona, "B" tomara el turno y así sucesivamente.

Cuando terminen, el profesor preguntará en cuántos grupos sobrevivieron más de dos piratas y cómo hicieron el reparto. En cuantos sobrevivieron más de tres, en cuantos grupos sobrevivieron los cinco piratas.

Una vez que conocen cómo se ha hecho el reparto de monedas cuando sólo quedan dos piratas, se les pide que “repiensen” su solución para obtener el máximo beneficio.

Solución:

Si todos mueren salvo D y E, E no obtendrá nada. Si quedan solo C, D, y E, C asegurara el máximo de monedas ofreciendo a E una moneda (que es mejor que nada que le ofrecería D); Si quedaran B C D y E, B necesita asegurarse el voto de dos piratas, le da a D una moneda (que es mas que lo q obtiene cando reparte C), con dos votos seria empate, y B viviría. Si A es quien reparte, necesita asegurar 2 votos: ofrece una moneda a E y otra a C, y cero monedas a B y D.

Imagina que eres un Lápiz

OBJETIVO

Esta actividad se dirige a trabajar la flexibilidad

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

Se les propone a los alumnos que imaginen como sería su vida cotidiana si fuesen un lápiz. En una versión b, se les puede propone ser un trozo de papel.

PROCEDIMIENTO

Se pregunta a los niños si conocen el cuento de la Bella y la Bestia. Se les explica que debido a un encantamiento, todas las personas de la casa se transforman en objetos.

Se les pregunta si alguna vez han pensado en ser algo diferente, si han pensado en que pasaría si por algún hechizo mágico se convirtieran en un objeto cotidiano.

Luego se les propone que imaginen que se han convertido en un Lápiz y deben pensar en como sería su aspecto físico. Y en cómo sería su personalidad y en que ambiente se desenvolverían, quienes serian sus amigos, quienes no serian sus amigos (por ejemplo el sacapuntas).