



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



Compromiso
Gobierno que cumple

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Departamento de Bachillerato General

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA MATERIA

CREATIVIDAD

CUARTO SEMESTRE



ENERO DE 2009



CONTENIDO

CÉDULA 1. PRESENTACIÓN

CÉDULA 2. INTRODUCCIÓN

CÉDULA 3. MAPA CONCEPTUAL DE INTEGRACIÓN DE LA PLATAFORMA

CÉDULA 4. MODELO DIDÁCTICO GLOBAL

CÉDULA 5. DESARROLLO GLOBAL DE LA UNIDAD I

CÉDULA 5.1 CADENA DE COMPETENCIAS DE LA UNIDAD TEMÁTICA

CÉDULA 5.2 ESTRUCTURA RETICULAR

CÉDULA 5.3 ACTIVIDAD DIDÁCTICA POR COMPETENCIAS

CÉDULA 5.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

CÉDULA 5.5 CARGA HORARIA

CÉDULA 6. DESARROLLO GLOBAL DE LA UNIDAD II

CÉDULA 6.1 CADENA DE COMPETENCIAS DE LA UNIDAD TEMÁTICA

CÉDULA 6.2 ESTRUCTURA RETICULAR

CÉDULA 6.3 ACTIVIDAD DIDÁCTICA POR COMPETENCIAS

CÉDULA 6.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

CÉDULA 6.5 CARGA HORARIA

CÉDULA 7. DESARROLLO GLOBAL DE LA UNIDAD III

CÉDULA 7.1 CADENA DE COMPETENCIAS DE LA UNIDAD TEMÁTICA

CÉDULA 7.2 ESTRUCTURA RETICULAR

CÉDULA 7.3 ACTIVIDAD DIDÁCTICA POR COMPETENCIAS

CÉDULA 7.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO

CÉDULA 7.5 CARGA HORARIA

CÉDULA 8. SEÑALAMIENTO EJEMPLAR DE UN CASO

CÉDULA 9. MODELO DE VALORACIÓN POR RÚBRICAS

CÉDULA 10. TERMINOLOGÍA

CÉDULA 11. FUENTES DE INFORMACIÓN

CÉDULA 1. PRESENTACIÓN

CAMPO DISCIPLINAR: COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

En el marco de la Reforma Nacional al Bachillerato, las Escuelas de Educación Media Superior del Gobierno del Estado de México presentan un currículum basado en competencias y habilidades de pensamiento. La estructura del Plan de Estudios permite el desarrollo de las mismas a partir de su organización en tres niveles: el de la Macro Réticula que corresponde a cinco Campos Disciplinarios, el nivel de la Meso Réticula que nos muestra la estructura de cada campo disciplinar en función de las asignaturas y el de la Micro Réticula que nos muestra el desdoblamiento de la asignatura en materias y contenidos programáticos a partir de competencias y habilidades de pensamiento.

La trascendencia del enfoque subyace en este tipo de centralidad: el desarrollo de competencias y habilidades de pensamiento, como una constante que atraviesa cada campo disciplinar, asignatura y materia. De igual manera se diseñaron rutas de conexión entre campos disciplinares, asignaturas y materias. Estas rutas están guiadas por seis ejes transversales: se autodetermina y cuida de sí, se expresa y comunica, piensa crítica y reflexivamente, aprende de forma autónoma, trabaja en forma colaborativa y participa con responsabilidad en la sociedad.

El campo disciplinar de COMPONENTES COGNITIVOS está integrado por siete materias, diferidas a lo largo del ciclo de bachillerato, que son: Habilidades Básicas del Pensamiento, Métodos y pensamiento crítico I y II, Gestión de Información, Toma de Decisiones, Creatividad y Psicología. Estas materias giran en torno a los siguientes ejes transversal básicos: PIENSA CRÍTICA Y REFLEXIVAMENTE, APRENDE DE FORMA AUTÓNOMA.

El aprendizaje es un proceso activo y constructivo. La persona que adquiere conocimientos no permanece pasiva ante las informaciones que se le presentan: las selecciona e integra en función de sus esquemas de pensamiento. Para lograr un aprendizaje significativo, el estudiante relaciona nuevas informaciones con sus conocimientos previos. Aun más, se requiere de una organización constante de los conocimientos; mientras más se organicen éstos, la persona tendrá más posibilidades de asociar la nueva información con sus conocimientos almacenados en la memoria y podrá reutilizarlas funcionalmente en diversas circunstancias.

CÉDULA 1.1 PRESENTACIÓN

CAMPO DISCIPLINAR: COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

De lo anterior se desprende que el aprendizaje descansa lo mismo en las competencias cognitivas y metacognitivas que en los conocimientos de los campos disciplinares. Cuando el estudiante es guiado a través de un modelo de construcción del conocimiento y de prácticas derivadas de éste, mejorará su capacidad de aprender y será capaz de lograr la metacognición, es decir, podrá reflexionar sobre sus propios procesos de aprendizaje para lograr la autoevaluación y autocorrección de los mismos.

El campo disciplinar COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO se divide en tres asignaturas: HABILIDADES DEL PENSAMIENTO, PROCESOS METACOGNITIVOS y PSICOLOGÍA. A su vez, PROCESOS METACOGNITIVOS se subdivide en cuatro materias: TOMA DE DECISIONES MÉTODOS Y PENSAMIENTO CRÍTICO I y II y CREATIVIDAD. Las competencias que se desarrollan en estas dos materias están encaminadas a propiciar en el estudiante la capacidad de reflexionar sobre sus procesos cognitivos, tomándolos como objetos de reflexión. De esta forma, el estudiante será capaz de planificar la trayectoria de sus procesos de pensamiento, auto observarlos durante la ejecución de un plan, ajustarlos conscientemente, así como evaluarlos.

Varios autores distinguen tres etapas o aspectos de la metacognición. La primera se refiere al proceso mental como tal, en particular la conciencia que tiene el sujeto de sus actividades cognitivas. La segunda se relaciona con el juicio que emite el sujeto y que puede expresar o no sobre su actividad cognitiva (juicio metacognitivo), o incluso con el producto mental de esta actividad (producto de la metacognición). Por último, la tercer etapa aborda la decisión del sujeto de modificar o no sus actividades cognitivas o su producto (o cualquier otro aspecto de la situación) a continuación del juicio metacognitivo emitido; se trata entonces de una decisión metacognitiva.

Este desarrollo de la capacidad metacognitiva no tendría sentido si el estudiante no la aplica a situaciones de su vida cotidiana. Por tanto, se pretende con estas asignaturas que el bachiller sea capaz de:

- construir conocimientos y competencias con más oportunidades de tener éxito;
- transferir las estrategias probadas a otras situaciones y contextos, haciendo los ajustes necesarios;
- autorregular sus procesos cognitivos para ser más autónomo en la ejecución de tareas y en los aprendizajes.

En este sentido, la orientación del campo disciplinar COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO, y en específico de la asignatura, es el de reforzar procesos aprender a pensar y a reflexionar sobre el pensamiento.

CÉDULA 1.2 PRESENTACIÓN
CAMPO DISCIPLINAR: COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

A continuación, se detallan las principales competencias que se buscan desarrollar en el campo disciplinar, desglosándolo por materia y asignatura.

PERFIL DE COMPETENCIAS	ASIGNATURA: HABILIDADES DEL PENSAMIENTO		ASIGNATURA: PROCESOS METACOGNITIVOS			ASIGNATURA: PSICOLOGÍA
	Habilidades Básicas del Pensamiento	Gestión del Conocimiento	Toma de Decisiones	Creatividad	Métodos y Pensamiento Crítico I y II	Psicología
PIENSA CRÍTICA Y REFLEXIVAMENTE: Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	X	X	X	X	X	X
Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.	X	X	X		X	X
Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez.	X		X		X	X
Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.		X	X	X	X	X
Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.	X	X	X	X	X	X
Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos.	X	X	X		X	
Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.		X	X	X	X	

CÉDULA 1.3 PRESENTACIÓN
CAMPO DISCIPLINAR: COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

PERFIL DE COMPETENCIAS	ASIGNATURA: HABILIDADES DEL PENSAMIENTO		ASIGNATURA: PROCESOS METACOGNITIVOS			ASIGNATURA: PSICOLOGÍA
	Habilidades Básicas del Pensamiento	Gestión del Conocimiento	Toma de Decisiones	Creatividad	Métodos y Pensamiento Crítico I y II	Psicología
Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva	X	X	X	X	X	X
Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad		X	X		X	
Evalúa argumentos y opiniones e identifica prejuicios y falacias.	X	X	X		X	X
Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.		X	X		X	
Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética	X	X	X	X	X	

CÉDULA 1.4 PRESENTACIÓN
CAMPO DISCIPLINAR: COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

PERFIL DE COMPETENCIAS	ASIGNATURA: HABILIDADES DEL PENSAMIENTO		ASIGNATURA: PROCESOS METACOGNITIVOS			ASIGNATURA: PSICOLOGÍA
	Habilidades Básicas del Pensamiento	Gestión del Conocimiento	Toma de Decisiones	Creatividad	Métodos y Pensamiento Crítico I y II	Psicología
APRENDE DE FORMA AUTÓNOMA: Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.	X	X	X	X	X	X
Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.	X	X	X	X		
Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.		X		X	X	
Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.		X	X	X	X	X
SE EXPRESA Y COMUNICA: Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	X	X	X	X	X	
Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.	X	X	X	X	X	X
Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.	X	X	X	X	X	X
Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.		X	X	X	X	

CÉDULA 2. INTRODUCCIÓN

MATERIA: CREATIVIDAD

En las asignaturas que conforman nuestro Plan de Estudio, se fomenta el aprender a pensar, en especial en aquellas que pertenecen al área de Componentes Cognitivos y Habilidades del Pensamiento. En esta tarea, juega un papel preponderante el pensamiento crítico; sin embargo, enseñar y aprender a pensar no es un asunto sencillo. No lo es para el que enseña, porque no puede pensar por el estudiante, sino tan sólo fungir como un intermediario entre el sujeto y sus procesos de conocimiento. Y tampoco es fácil para el que aprende a pensar, puesto que es necesario que también aprenda a reflexionar sobre sus propios procesos de pensamiento, es decir, que logre la metacognición a la hora de interactuar con el objeto de conocimiento.

Vivir en una sociedad plural implica estar abierto a la diversidad y adoptar una actitud tolerante, pero a la vez crítica, ante esta misma diversidad. Para ser crítico se requiere saber pensar; a su vez, saber pensar permite actuar mejor en nuestro mundo. Hoy en día los estudiantes se enfrentan a un enorme caudal de información que fluye como nunca antes en la historia por diversos canales, especialmente a través de las redes electrónicas. Por ello, se requiere saber tomar decisiones en forma clara para poder discriminar lo que nos es útil de lo que no; diferenciar críticamente aquello que impulsa nuestra formación, de lo que la obstaculiza; lo que es tóxico física y mentalmente, de lo que no lo es. Cada vez es más evidente que el pensamiento crítico es un núcleo esencial para la formación de las nuevas generaciones.

La Reforma Integral de la Educación Media Superior tiene contemplado el desarrollo de competencias que sean útiles para la vida académica, laboral, social y personal. Entre estas competencias se encuentra la capacidad de innovar y proponer soluciones a los retos que le plantea su entorno. En la materia de Toma de Decisiones, el estudiante desarrolló competencias para evaluar problemas de diversa índole y tomar decisiones en forma razonada. Ahora, deberá encarar la solución de los problemas en forma más creativa, generando más soluciones posibles, e incluso mediante formas de pensar no ortodoxa. Debido a los cambios que se han suscitado en los últimos años en casi todas las áreas, especialmente en la economía, la ciencia y la tecnología, así como su tendencia a acentuarse en los próximos años, se requiere de un estudiante capaz de aprender continuamente en forma independiente y que proponga soluciones nuevas, flexibles y viables. Lejos de contentarse con una única solución para un problema, o con un número pequeño de soluciones, el estudiante debe ser capaz de considerar una amplia gama de soluciones a un problema, y no sólo eso, sino generar él mismo gran parte de estas soluciones e, incluso, proponer nuevos planteamientos a los problemas. Para ello, se requiere que siga desarrollando su capacidad creativa.

CÉDULA 2.1 INTRODUCCIÓN

MATERIA: CREATIVIDAD

La creatividad está presente en las más altas realizaciones del intelecto humano. Constituye un componente de las habilidades del pensamiento que no siempre se manifiesta en la vida ordinaria, pero que cada día es más valorado en diferentes campos, entre los que se encuentran el arte, la ciencia, los negocios, los medios de comunicación.

Tradicionalmente se ha considerado que la creatividad es una habilidad exclusiva de personas con un gran talento y que por razones azarosas tienen esta capacidad. El presente programa parte del principio de que la creatividad es una habilidad que *puede* ser desarrollada en cualquier persona, y no sólo eso, sino que *debe* ser desarrollada, pues ello le permitirá acceder a una mejor calidad de vida. Si bien es cierto que resultaría muy difícil enseñar la creatividad como tal, sí es posible desarrollar el pensamiento creativo propiciando las condiciones para que éste pueda florecer, por ejemplo, un ambiente de libertad de pensamiento, que permita la flexibilidad y la propuesta.

El programa de la materia de Creatividad busca trascender el nivel de realizar meramente actividades manuales o “divertidas”. Se busca, ante todo, promover actitudes creativas; aún más, es necesario que el estudiante reflexione sobre sus propios procesos creativos y las condiciones en que puede desplegar mejor su capacidad de crear.

Desde este punto de vista, la creatividad tiene que ver con la puesta en marcha de una serie de procesos cognitivos complejos hacia un objetivo, que van desde la concepción o visualización de algo que todavía no existe, hasta la aplicación de la idea creativa, pasando por el análisis de una serie de hipótesis o planteamientos de múltiples interrogantes que surgen durante el proceso de dar forma a la idea que se quiere llevar a cabo. En pocas palabras, en el proceso creativo manifiestan una serie de habilidades cognitivas que dan como resultado algo original y que soluciona un problema o necesidad real. De acuerdo con Mauro Rodríguez, existe una estrecha relación entre el pensamiento, la capacidad de relacionar y la creación:

“El conocimiento es creación más que contemplación: compone, descompone y recompone, tal como la digestión hace con los alimentos ingeridos. El pensamiento, lejos de ser copia pasiva, es asimilación transformadora y creación continua.” (Rodríguez, 2006, p. 13).

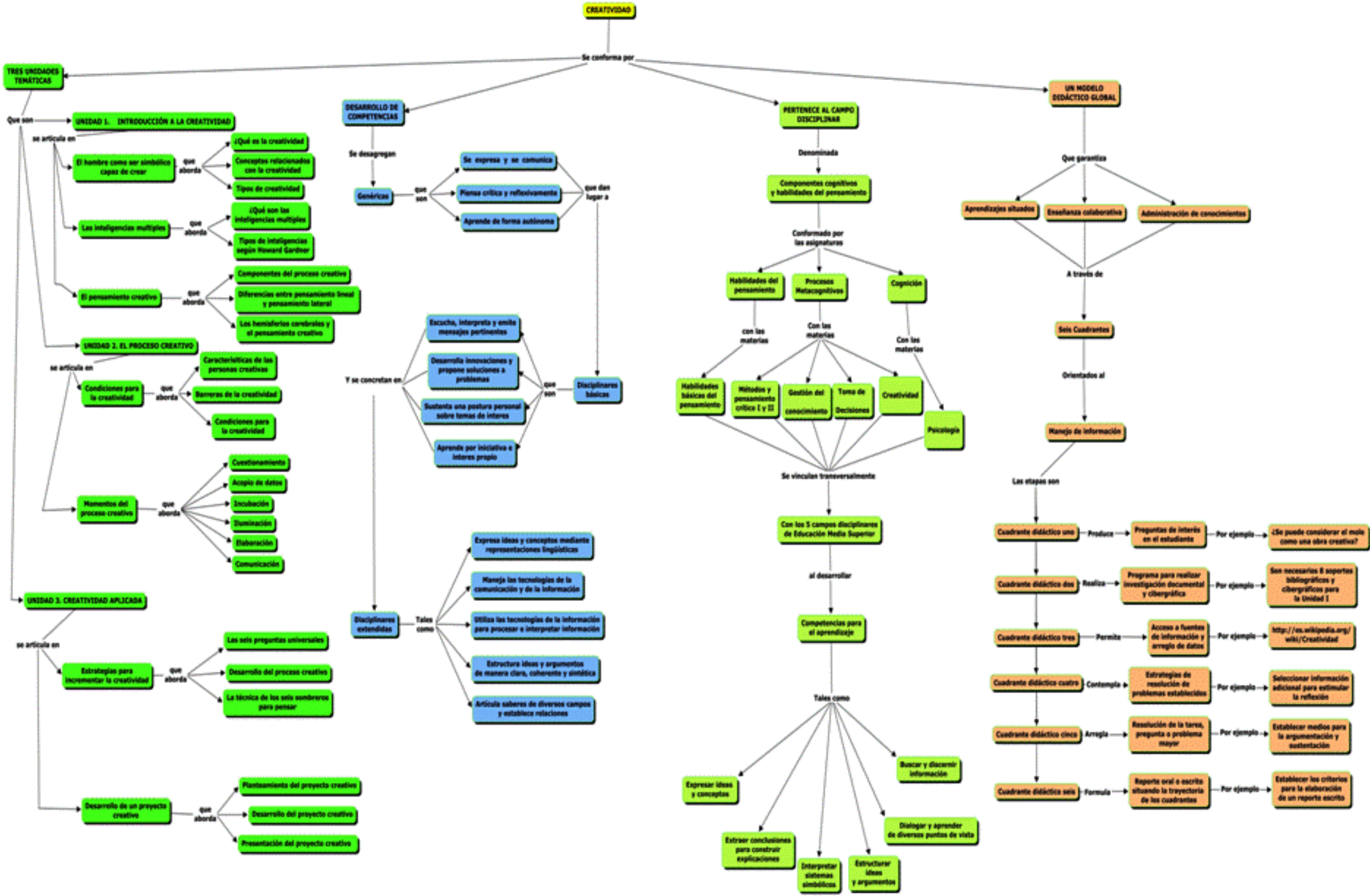
CÉDULA 2.2 INTRODUCCIÓN

MATERIA: CREATIVIDAD

Se dice que sólo se puede ser creativo, creando, al igual que se aprende a nadar, nadando. Pero ello no quiere decir que no se pueda reflexionar sobre el proceso creativo, ya sea durante o después. Que el estudiante, sea capaz de evaluar las condiciones en que puede ser más creativo y que reflexione las estrategias que le permiten potenciar su capacidad de crear es una de las finalidades de este curso. De esta manera, estará en mejores condiciones para desarrollar su potencial creativo en otros aspectos de su vida.

Propiciar la creatividad como una forma de vida permitirá que el estudiante desarrolle mejor su espíritu emprendedor al lograr darle forma concreta a algo que no estaba ahí pero que él pudo concebir como posible y trabajó hasta darle una realidad tangible. Pero para que la creatividad llegue a constituir una forma de vida, se requiere utilizarla cotidianamente, que llegue a ser parte del pensamiento diario. Cuando se tiene la disposición de escuchar y considerar nuevas ideas, aun más, la actitud de buscar nuevas ideas, el pensamiento creativo será parte de la vida diaria para enfrentar los problemas, y no solamente un recurso eventual.

CEDULA 3. MAPA CONCEPTUAL DE INTEGRACIÓN DE LA PLATAFORMA CAMPO DISCIPLINAR: COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

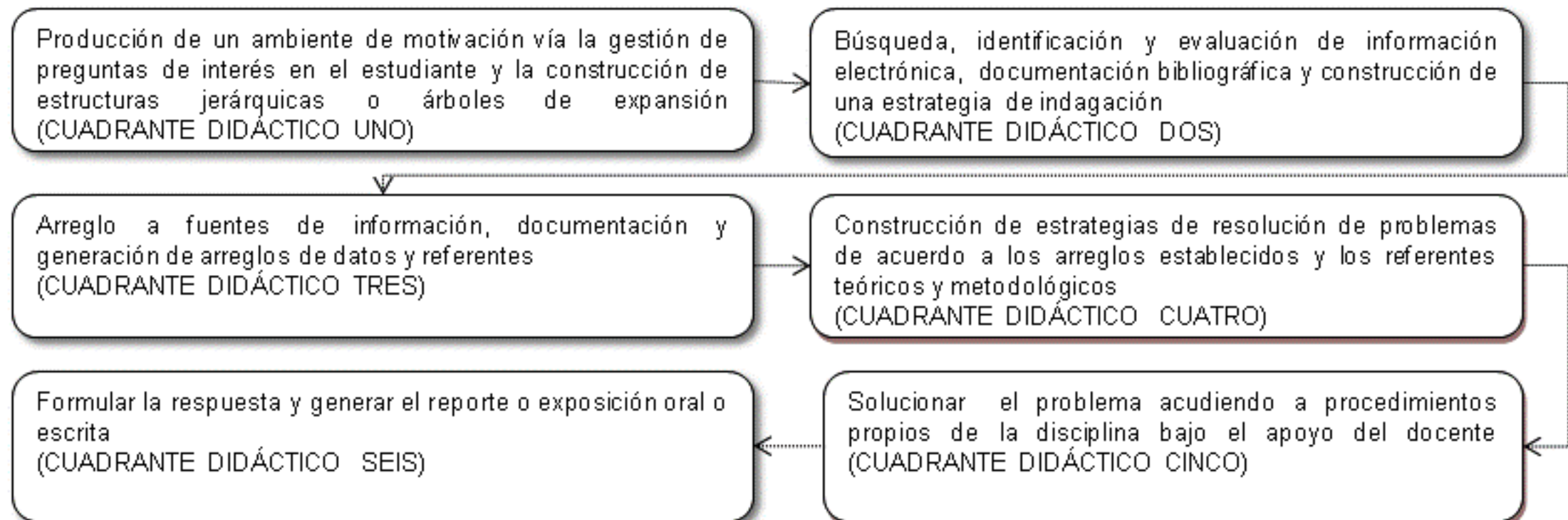


CÉDULA 4. MODELO DIDÁCTICO GLOBAL APLICACIÓN MAESTRA PARA TODAS LAS MATERIAS (COMPETENCIA: GESTIÓN DE INFORMACIÓN)

Una estrategia central en toda reforma educativa relativa a los planes y programas de estudio, radica en garantizar un modelo didáctico situado, es decir, un andamiaje didáctico que permita realizar las potencialidades del estudiante en materia de competencias y del docente en materia de enseñanza colaborativa. En este sentido, la característica medular de esta arquitectura didáctica radica en las capacidades para la administración y la gestión de conocimientos a través de una serie de pasos orientados al acceso, integración, procesamiento, análisis y extensión de datos e información en cualesquiera de los cinco campos disciplinarios que conforman el currículo propuesto.

El flujo siguiente presenta el modelo de procedimiento para todas las asignaturas/materias del programa del bachillerato referido a competencias para gestión de información en seis cuadrantes y destaca una dinámica de logística didáctica en tres niveles o capas que conducen el proceso que los docentes deben seguir en un plano indicativo para el ejercicio de sus lecciones/competencias.

Flujo para el proceso didáctico orientado al manejo de información



CÉDULA 5. DESARROLLO GLOBAL DE LA UNIDAD 1
MATERIA: CREATIVIDAD



DESCRIPTIVO DEL MAPA DE CONTENIDO TEMÁTICO

El mapa permite entender los tres ejes meso reticulares, se desdobra en ocho micro contenidos, que a su vez permiten al docente y estudiante establecer actividades colaborativas que aborden fenómenos complejos y hacer aportaciones significativas, útiles a la sociedad a través del manejo eficiente y responsable de conocimientos, habilidades intelectuales como metodologías que permitan descubrir nuevas posibilidades de avance y aplicación del saber en diferentes contextos creativos, que lleven un proceso gradual de entendimiento:

- La capacidad humana de crear
- Las inteligencias múltiples
- El pensamiento creativo

Hasta llegar a un punto ideal que es:

Interactuar honesta y efectivamente de manera interpersonal o masiva en diversos contextos y con diferentes metodologías, utilizando los medios más adecuados, así como desarrollar innovaciones y proponer soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

CÉDULA 5.1 CADENA DE COMPETENCIAS EN UNIDADES TEMÁTICAS
CAMPO DISCIPLINAR: COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

CRITERIOS

CATEGORIAS

Se expresa y se comunica

Piensa crítica y reflexivamente

CONTENIDO PROGRAMÁTICO
UNIDAD I
INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD

1.1 El hombre como ser simbólico capaz de crear

1.1.1 ¿Qué es la creatividad?

1.1.2 Conceptos relacionados con la creatividad

1.1.3 Tipos de creatividad

1.2 Las inteligencias múltiples

1.2.1 ¿Qué son las inteligencias múltiples?

1.2.2 Tipos de inteligencia según Howard Gardner

1.3 El pensamiento creativo

1.3.1 Componentes del proceso creativo

1.3.2 Diferencias entre el pensamiento lateral y el pensamiento lineal

1.3.3 Los hemisferios cerebrales y el pensamiento creativo.

PERFIL
COMPETENCIAS DISCIPLINARES
BÁSICAS

1. ESCUCHA, INTERPRETA Y EMITE MENSAJES PERTINENTES EN DISTINTOS CONTEXTOS MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DE MEDIOS, CÓDIGOS Y HERRAMIENTAS APROPIADOS.

2. SUSTENTA UNA POSTURA PERSONAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS Y RELEVANCIA GENERAL, CONSIDERANDO OTROS PUNTOS DE VISTA DE MANERA CRÍTICA Y REFLEXIVA.

3. DESARROLLA INNOVACIONES Y PROPONE SOLUCIONES A PROBLEMAS A PARTIR DE MÉTODOS ESTABLECIDOS.

PERFIL
COMPETENCIAS DISCIPLINARES
EXTENDIDAS

- EXPRESA IDEAS Y CONCEPTOS MEDIANTE REPRESENTACIONES LINGÜÍSTICAS, MATEMÁTICAS O GRÁFICAS.

- IDENTIFICA LAS IDEAS CLAVE EN UN TEXTO O DISCURSO ORAL E INFIERE CONCLUSIONES A PARTIR DE ELLAS.

- MANEJA LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN PARA OBTENER INFORMACIÓN Y EXPRESAR IDEAS.

- SINTETIZA EVIDENCIAS OBTENIDAS MEDIANTE LA EXPERIMENTACIÓN PARA PRODUCIR CONCLUSIONES Y FORMULAR NUEVAS PREGUNTAS.

- UTILIZA LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN PARA PROCESAR E INTERPRETAR INFORMACIÓN ESTRUCTURA IDEAS Y ARGUMENTOS DE MANERA CLARA, COHERENTE Y SINTÉTICA

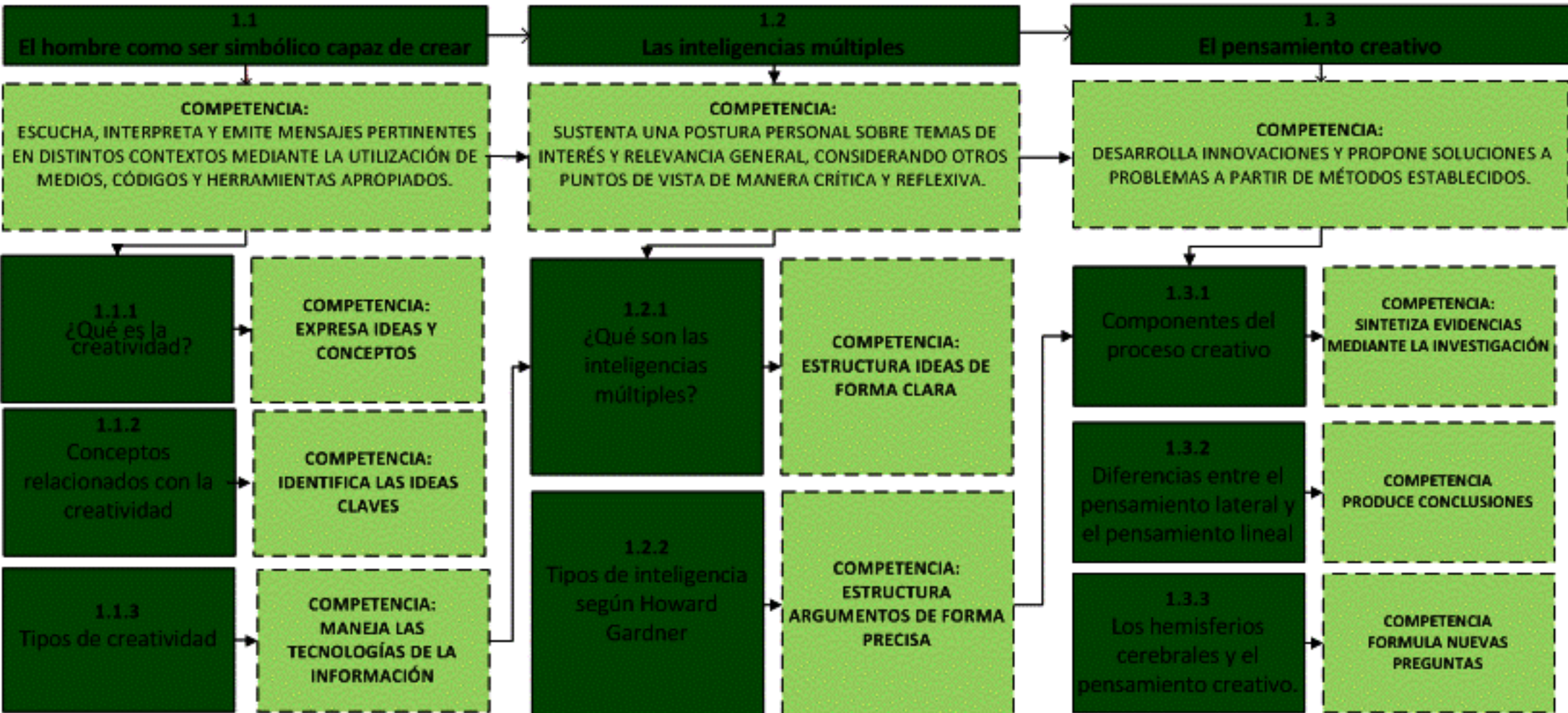
**CEDULA 5.2 ESTRUCTURA RETICULAR
MATERIA: CREATIVIDAD**

CAMPO DISCIPLINARIO: COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO
ASIGNATURA: COGNICIÓN
RETÍCULA DE: CREATIVIDAD

COMPETENCIA GENÉRICA CENTRAL:
CURSO: SEGUNDO GRADO
SEMESTRE: CUARTO
CARGA HORARIA.

**UNIDAD I
INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD**

**COMPETENCIA:
SE EXPRESA Y SE COMUNICA; PIENSA CRÍTICA Y REFLEXIVAMENTE**



Macro retícula

Meso retícula

Micro retícula

CÉDULA 5.3 ACTIVIDADES DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

MATERIA: CREATIVIDAD

CAMPO DISCIPLINARIO

COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

ASIGNATURA

PROCESOS METACOGNITIVOS

MATERIA

CREATIVIDAD

La creatividad es comunicativa. Las nuevas ideas cobran valor al ser comunicadas, de no ser así sólo se quedan en el plano de las ideas, la creatividad va más allá de la fase iluminativa consiste en reconstruir mentalmente el mundo y transmitirlo a través del acto creativo, convertir las señales en símbolos, está impregnada de novedad y originalidad, de hecho ha sido definida por los teóricos en este tema como la capacidad para producir resultados de pensamiento novedosos y originales considerando estos factores identificadores del pensamiento creativo.

UNIDAD I

INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD

1.1 EL HOMBRE COMO SER SIMBÓLICO CAPAZ DE CREAR

1.1.1 ¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

1.1.2 CONCEPTOS RELACIONADOS CON LA CREATIVIDAD

1.1.3 TIPOS DE CREATIVIDAD

1.2 LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

1.2.1 ¿QUÉ SON LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES?

1.2.2 TIPOS DE INTELIGENCIA MÚLTIPLES SEGÚN HOWARD GARNERD

1.3 EL PENSAMIENTO CREATIVO

1.3.1 ELEMENTOS DEL PROCESO CREATIVO

1.3.2 DIFERENCIAS ENTRE EL PENSAMIENTO LATERAL Y PENSAMIENTO LINEAL

1.3.3 LOS HEMISFERIOS CEREBRALES Y EL PENSAMIENTO CREATIVO

ACTIVIDADES DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

Se retomarán ejemplos de manifestaciones creativas en la vida cotidiana y a partir de ellos se cuestionará si la creatividad es una cualidad innata o se desarrolla, si es exclusiva de algunas personas o todos pueden desarrollarla. Asimismo, se reflexionará sobre la importancia de la creatividad.

Contemplar actividades en cuya planeación participe el discente, estableciendo conjuntamente con el profesor tiempos, medios y recursos para el logro de un objetivo del curso-unidad. Esto se puede realizar en diferentes niveles:

- Delimitación de algunos aspectos del curso.
- Actividades en aula (individuales o grupales).
- Realización de trabajos y proyectos creativos.

La planeación implica un proceso de aprendizaje paulatino que requiere de orientación y guía por parte del profesor.

Realizar actividades con los discentes, que involucren el uso de medios electrónicos tanto dentro como fuera del aula, como por ejemplo:

- Consultas a bases de datos
- Entrega de trabajos que impliquen el uso de software acorde a la materia – unidad
- Presentaciones con apoyo de medios electrónicos desarrollando la capacidad creativa de cada discente (PowerPoint, cmap Tools, Dial, videos etc.)

Utilizar bibliografía en otros idiomas previamente requeridos para algún tema en especial.

Diseñar actividades de aprendizaje que impliquen trabajo en equipo, de tal forma que se fomente la colaboración más que la competición entre los alumnos y aprendan así a atender a las personas que conforman un equipo, al cumplimiento de los objetivos y a hacer uso eficiente de los recursos con los que cuentan.

CÉDULA 5.4. MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEÑO
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO UNO

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

Reza un dicho popular que la necesidad es la madre de la creatividad. Por su parte, Edward De Bono afirma: “La mejor manera de desarrollar la motivación y las destrezas creativas es mostrar primero una necesidad concreta. Si la necesidad está presente y también existe la expectativa de la acción, entonces aprender las técnicas del pensamiento creativo no es ya un lujo sino una necesidad” (De Bono, 1994, p. 343). Aquí cabe destacar dos ingredientes esenciales para poder fomentar la creatividad en los estudiantes: motivación y partir de una necesidad. Es conveniente desacralizar la creatividad y hacer ver su cotidianeidad. Sólo así se interesarán los estudiantes por potenciar su capacidad creativa.

EJEMPLO PRIMERO: HISTORIA DEL MOLE

El mole es sin duda uno de los platillos estelares de la cocina mexicana, resultado de un lento proceso culinario iniciado desde la época prehispánica y perfeccionado durante la Colonia. En el México prehispánico había una gran variedad de alimentos elaborados con chiles de diferentes tipos; las salsas con este ingrediente eran parte del menú mexicana. Los aztecas preparaban para los grandes señores un platillo llamado *mulli*, que era una especie de potaje o mezcla muy compleja que incluía, entre otros ingredientes, chocolate y varias clases de chiles.

Tras la llegada de los españoles, a partir del siglo XVI surgió una amplia gama de recetas culinarias, resultado de la fusión de dos culturas, la española y la indígena. Gran parte del éxito de la cocina mexicana se debió al gusto que los indígenas tomaron por las especias que trajeron los españoles del viejo continente, integrándolas al tradicional *mulli*. Así nació una inigualable propuesta mestiza: el mole.

El más famoso es el Mole Poblano, creado en 1680 en la cocina del Convento de Santa Rosa, ubicado en la calle Tres Norte número 1205 de la Ciudad de Puebla de los Ángeles. Se cuenta que, con motivo de la visita del Virrey de la Nueva España, la monja dominica Sor Andrea de la Asunción tenía que agasajarlo con un guiso de su invención.

CÉDULA 5.4.1 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO UNO (CONTINUACIÓN)

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

El Virrey Tomás Antonio de la Cerda y Ragón, Conde de Paredes y Marqués de la Laguna, fue gran amigo de Sor Juana Inés de la Cruz, quien veía en él y su esposa a grandes mecenas. En agradecimiento, les dedicó muchos villancicos y poemas. Por orden del obispo Manuel Fernández de Santa Cruz, Sor Andrea de la Asunción debía crear un plato tan especial que el Señor Virrey quedara asombrado.

En la amplia cocina del convento, con azulejos de Talavera y grandes ollas de barro, la monja decidió resumir todos los lujos de la Nueva España en un solo platillo hecho con el espíritu del barroco poblano. Sor Andrea de la Asunción molió varios chiles, especias traídas de Europa, chocolate, tortilla, jitomate y cebollas, entre cerca de un centenar de ingredientes, resultando una mezcla homogénea de color rojo oscuro brillante, que sirvió con carne tierna de guajolote. No se sabe qué dijo exactamente el Virrey cuando probó un platillo tan elaborado y fantástico, pero sí que tuvo un éxito espectacular.

Desde entonces cada convento creó su propia receta de mole. Según una antigua leyenda, mientras la inventora del mole estaba moliendo en la cocina, los deliciosos aromas atrajeron a varias monjas, que la observaban atentamente. Una de ellas, no muy ilustrada, dijo: "Hermana, ¡qué bien mole!", provocando las risas de sus compañeras, que la corrigieron de inmediato: "Muele, hermana, se dice muele". Se decía que por ello se llamó mole a este platillo.

La anécdota es encantadora, pero la realidad es que su nombre tiene un origen prehispánico. Según la Real Academia Española, la palabra mole se deriva del vocablo nahua *mulli*, que significa salsa. En México, es una salsa espesa preparada con diferentes chiles y muchos otros ingredientes y especias o bien, un guiso de carne de pollo, guajolote o cerdo que se prepara con esta salsa.

Aunque el más famoso es el Mole Poblano, en nuestro país existe una gran variedad de moles, que son reflejo de los lugares donde fueron creados. En Puebla también hay otros moles muy sabrosos: verde, de olla, de chito, de caderas, huaxmole y pipián. En Tlaxcala destacan especialmente el mole prieto y el mole de ladrillo. En Morelos existen varios moles regionales; los más representativos son el mole verde y el mole ranchero.

CÉDULA 5.4.2 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO UNO (CONTINUACIÓN)

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

(...) El Mole es una de las comidas más interesantes del mundo porque su elaboración está supeditada a la conjunción de ingredientes de distinto orden, que lo hacen diferente entre uno y otro. Cada quien tiene su receta, pero el estado de Oaxaca es el que cuenta con más variedad de moles, cuya fama ha trascendido sus fronteras, atrapando a millones de paladares en todo el mundo.

Los famosos siete moles oaxaqueños son: Coloradito, Rojo, Mancha Manteles, Verde, Amarillo, Chichilo y Negro. (...) El Mole Negro con guajolote es el más complejo y barroco. Lleva seis tipos de chiles y sus semillas tostadas: chilhuacle, mulato, pasilla, ancho, guajillo y chipotle; además, plátano macho, pasas, jengibre, cebolla, ajo, jitomate, tomate verde, almendras, nueces, pepitas de calabaza, ajonjolí, cacahuates, clavo, pimienta, comino, canela, tomillo, orégano, mejorana, hojas de aguacate, pan, tortillas, chocolate, azúcar, sal y manteca.

(...) El mole, en su infinita variedad, es uno de los platillos más notables de la alta cocina mexicana y patrimonio cultural de todos los mexicanos.

Tomado de González Báez, Conti: Cápsula radiofónica 267 del 1º de Septiembre de 2007
<http://radiocentro.com.mx/grc/homepage.nsf/main?readform&url=/grc/redam.nsf/vwALL/XPAO-76PTB8>

CÉDULA 5.4.3 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO UNO

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

Con base en la historia del mole poblano y destacando pasajes significativos, el docente realiza los siguientes cuestionamientos:

- ¿Se puede considerar el mole como una obra creativa?
- ¿Ustedes creen que el mole fue producto de la casualidad (se creó «de chiripa»), o de la causalidad (existen factores bien definidos como la intensidad de la monja, la historia, los ingredientes, el ambiente propicio, etc.)?
- En este relato se mezclan datos históricos y leyenda. No se sabe exactamente cómo se creó el platillo. Pero, por lo que ustedes saben, ¿cuántos ingredientes son necesarios para hacer mole poblano? Y el hecho de conjuntarlos, ¿es de por sí un acto creativo o no?
- ¿Cómo saben si un platillo, o un graffiti o una pieza musical tiene o no un valor creativo?
- ¿La creatividad se desarrolla, o se nace con esa capacidad?
- La creatividad, ¿es privativa de unos cuantos privilegiados o cualquiera puede ser creativo?
- ¿Se nace con el don de ser creativo, o es algo que desarrolla la persona en su vida?
- ¿Tendrán los genios un cerebro más grande?
- ¿En qué se diferencia el cerebro de una persona creativa de una persona normal?
- ¿En qué te consideras creativo? ¿Cuáles han sido las creaciones más importantes de tu vida?

Todas estas preguntas permitirán determinar el nivel de conocimientos previos sobre el tema de la creatividad y van orientadas a la siguiente pregunta a ser investigada:

¿En qué se diferencia el pensamiento de una persona creativa de otra que no lo es?

El docente cuestiona:

¿El mole poblano es producto de la creatividad, inventiva o innovación? ¿Cuál es la diferencia entre estos términos?

En seguida, se comisiona a que los estudiantes busquen los términos siguientes en un generador de búsqueda de Internet:

creatividad, invento, genio, creación, intuición, innovación, inventor, fantasía e inspiración.

CÉDULA 5.4.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO UNO

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

A través de las siguientes preguntas, el docente añade una dimensión histórica a la investigación y prepara el terreno para el futuro análisis de las características de dos personajes creativos del Barroco.

- ¿Qué características tiene la época en que surgió el platillo, es decir, el Barroco mexicano?
- ¿Conocen a algún genio creativo de esta época?
- ¿Cuáles son las características del llamado barroco europeo, y del barroco mexicano?
- ¿Qué artistas famosos surgen en el barroco europeo y mexicano?

En especial, se pide revisar la biografía de Johann Sebastián Bach y Sor Juana Inés de la Cruz.

A partir de datos biográficos de estos personajes, se generan nuevos cuestionamientos:

- ¿Qué aspectos de personalidad y ambientales se consideran que influyeron en el desarrollo del genio creativo de Sor Juana?
- ¿Por qué se le llama a Sor Juana (contemporánea de la invención del mole) la «Décima Musa»?
- ¿Qué es una musa y de qué forma explicaban los griegos la inspiración para la creación artística?
- ¿En qué áreas se sabe que desplegó su creatividad Sor Juana Inés de la Cruz?
- ¿Cuántos tipos de creatividad crees que existen?
- ¿A partir de los datos biográficos de Sor Juana, de qué forma habrá utilizado su cerebro para lograr grandes realizaciones?
- ¿Qué son los hemisferios cerebrales?
- ¿Cuál es la función del hemisferio derecho e izquierdo?

A pesar de la diversidad de preguntas, no debe perderse de vista la pregunta principal de la indagación para esta unidad:

¿En qué se diferencia el pensamiento de una persona creativa de otra que no lo es?

CÉDULA 5.4.5. MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO DOS

Búsqueda, identificación y evaluación de fuentes de información electrónica, documentación bibliográfica y construcción de una estrategia de indagación

MACRO RETÍCULA

1. Introducción a la Creatividad	Rodríguez Estrada, Mauro: Manual de Creatividad. Los Procesos Psíquicos y el Desarrollo, Ed. Trillas, México, 2006. http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad
	Longoria Ramírez, R. et alli: Pensamiento Creativo, Compañía Editorial Continental (CECSA)/Universidad Autónoma de Nuevo León, México.
	De Bono, Edward: El Pensamiento Creativo. El Poder del Pensamiento Lateral para la Creación de Nuevas Ideas, Ed. Paidós, México, 1994.

MESO RETÍCULA

1.1 El hombre como ser simbólico capaz de crear	Rodríguez Estrada, Mauro: Manual de Creatividad. Los Procesos Psíquicos y el Desarrollo, Ed. Trillas, México, 2006, capítulo V. --- Psicología de la Creatividad. Manual de Seminarios Vivenciales, Editorial Pax México, México, capítulo IV.
	"Historia del Mole", en http://radiocentro.com.mx/grc/homepage.nsf/main?readform&url=/grc/redam.nsf/vwALL/XPA0-76PTB8 http://www.16beavergroup.org/intorno/mole.htm
	Gardner, Howard: Estructuras de la Mente. La Teoría de las Inteligencias Múltiples, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, pp. 57-63.
1.2 Las inteligencias múltiples	http://www.monografias.com/trabajos12/intmult/intmult.shtml
	Gardner, Howard: Estructuras de la Mente. La Teoría de las Inteligencias Múltiples, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, pp. 109-376.
1.3 El pensamiento creativo	"El Pensamiento Creativo" http://www.monografias.com/trabajos26/pensamiento-creativo/pensamiento-creativo.shtml
	De Bono, Edward: El Pensamiento Creativo. El Poder del Pensamiento Lateral para la Creación de Nuevas Ideas, Ed. Paidós, México, 1994.
	Longoria Ramírez, R. et alli: Pensamiento Creativo, Compañía Editorial Continental (CECSA)/Universidad Autónoma de Nuevo León, México, capítulos VII a XIV.

CÉDULA 5.4.6. MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO DOS (CONTINUACIÓN)

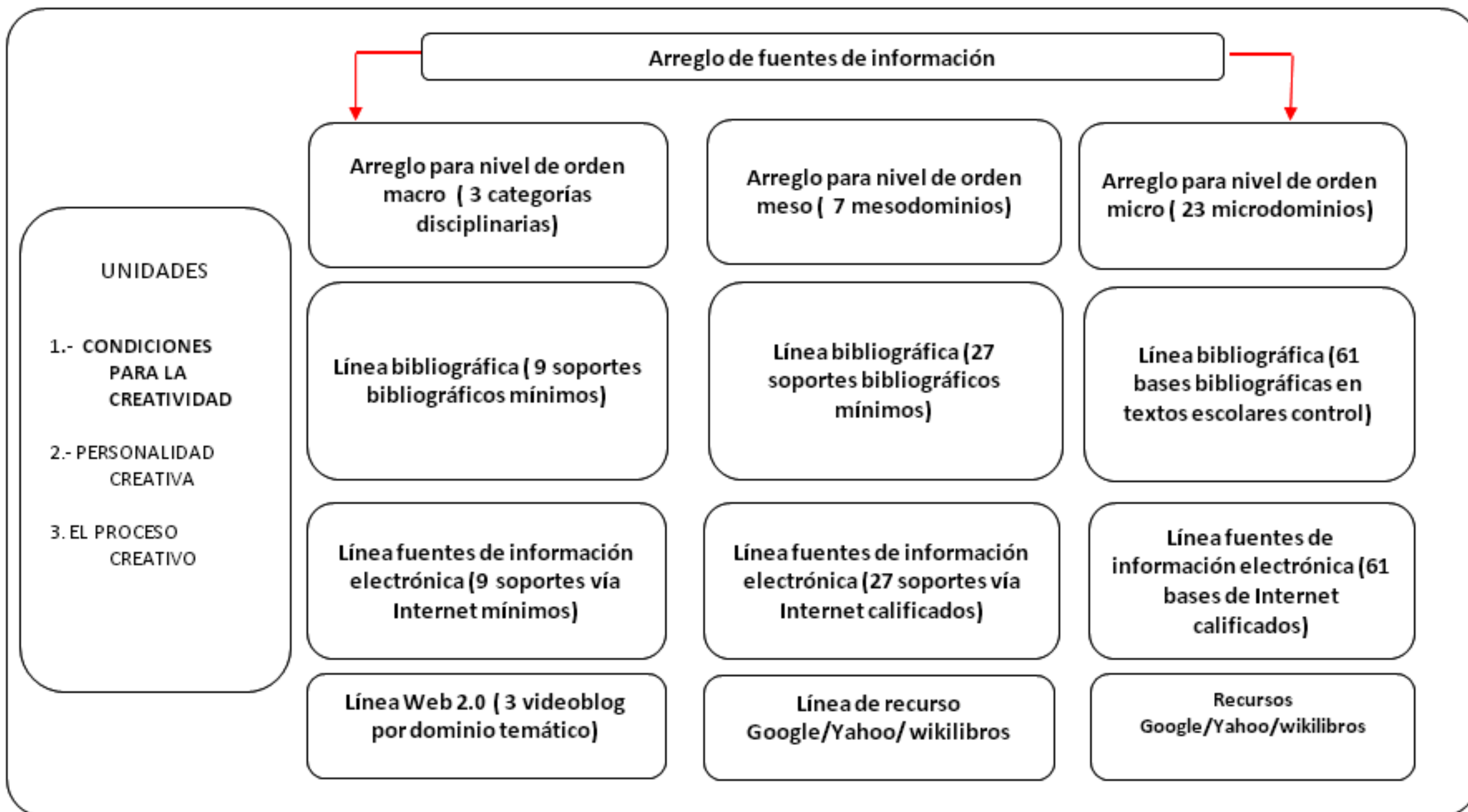
Búsqueda, identificación y evaluación de fuentes de información electrónica, documentación bibliográfica y construcción de una estrategia de indagación

MICRO RETÍCULA

1.1.1 ¿Qué es la creatividad?	Longoria Ramírez, R. et all: <i>Pensamiento Creativo</i> , Compañía Editorial Continental (CECSA)/Universidad Autónoma de Nuevo León, México, capítulo VII. Aníbal Velásquez Valdivia: <i>El Proceso Creativo: El Síndrome de verlo Invisible y Realizar lo Imposible</i> , en http://www.interciencia.org/v19_04/ensayo.html "El Cultivo de la Creatividad", en http://www.ateiamerica.com/pages/aulabierta/programa4.htm
1.1.2 Conceptos relacionados con la Creatividad	Alcaraz, Rafael: <i>El Emprendedor de Éxito</i> , Ed. McGraw-Hill, México, 2006, capítulo II. Rodríguez Estrada, Mauro: <i>Manual de Creatividad. Los Procesos Psíquicos y el Desarrollo</i> , Ed. Trillas, México, 2006, capítulo III.
1.1.3 Tipos de creatividad	Longoria Ramírez, R. et all: <i>Pensamiento Creativo</i> , Compañía Editorial Continental (CECSA)/Universidad Autónoma de Nuevo León, México, p. 131.
1.2.1 ¿Qué son las inteligencias múltiples?	Teoría de las inteligencias múltiples http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_las_inteligencias_m%C3%Baltiples
1.2.2 Tipos de inteligencia según Howard Gardner	Gardner, Howard: <i>Estructuras de la Mente. La Teoría de las Inteligencias Múltiples</i> , Ed. Fondo de Cultura Económica, México, pp. 109-376.
1.3.1 Componentes del proceso creativo	Longoria Ramírez, R. et all: <i>Pensamiento Creativo</i> , Compañía Editorial Continental (CECSA)/Universidad Autónoma de Nuevo León, México, pp. 143-145 Matussek, Paul: <i>La Creatividad Desde una Perspectiva Psicodinámica</i> , Ed. Herder, Barcelona, 1984, capítulo I. Rodríguez Estrada, Mauro: <i>Manual de Creatividad. Los Procesos Psíquicos y el Desarrollo</i> , Ed. Trillas, México, 2006, capítulo VIII.
1.3.2 Diferencias entre el pensamiento lateral y el pensamiento lineal	De Bono, Edward: <i>El Pensamiento Lateral. Manual de Creatividad</i> , Ed. Paidós, México, 1992, capítulos III y IV. De Bono, Edward: <i>El Pensamiento Creativo</i> Ed. Paidós, México, 1994, pp. 95-100. Sánchez, Margarita A. de: <i>Desarrollo de Habilidades del Pensamiento: Creatividad. Guía del Instructor</i> , Ed. Trillas, México, 1995, Lección I.
1.3.3 Los hemisferios cerebrales y el pensamiento creativo.	Buzan, Tony: <i>El Libro de los Mapas Mentales</i> , Ed. Urano, Barcelona, 1996, cap. I. Edwards, Betty : <i>Nuevo Aprender a Dibujar con el Lado Derecho del Cerebro</i> , Ed. Urano, México, Barcelona, 2000, capítulo III. "Hemisferios cerebrales y el procesamiento de la información" http://www.personarte.com/hemisferios.htm http://www.geocities.com/ilemperatriz/hemisferios.html

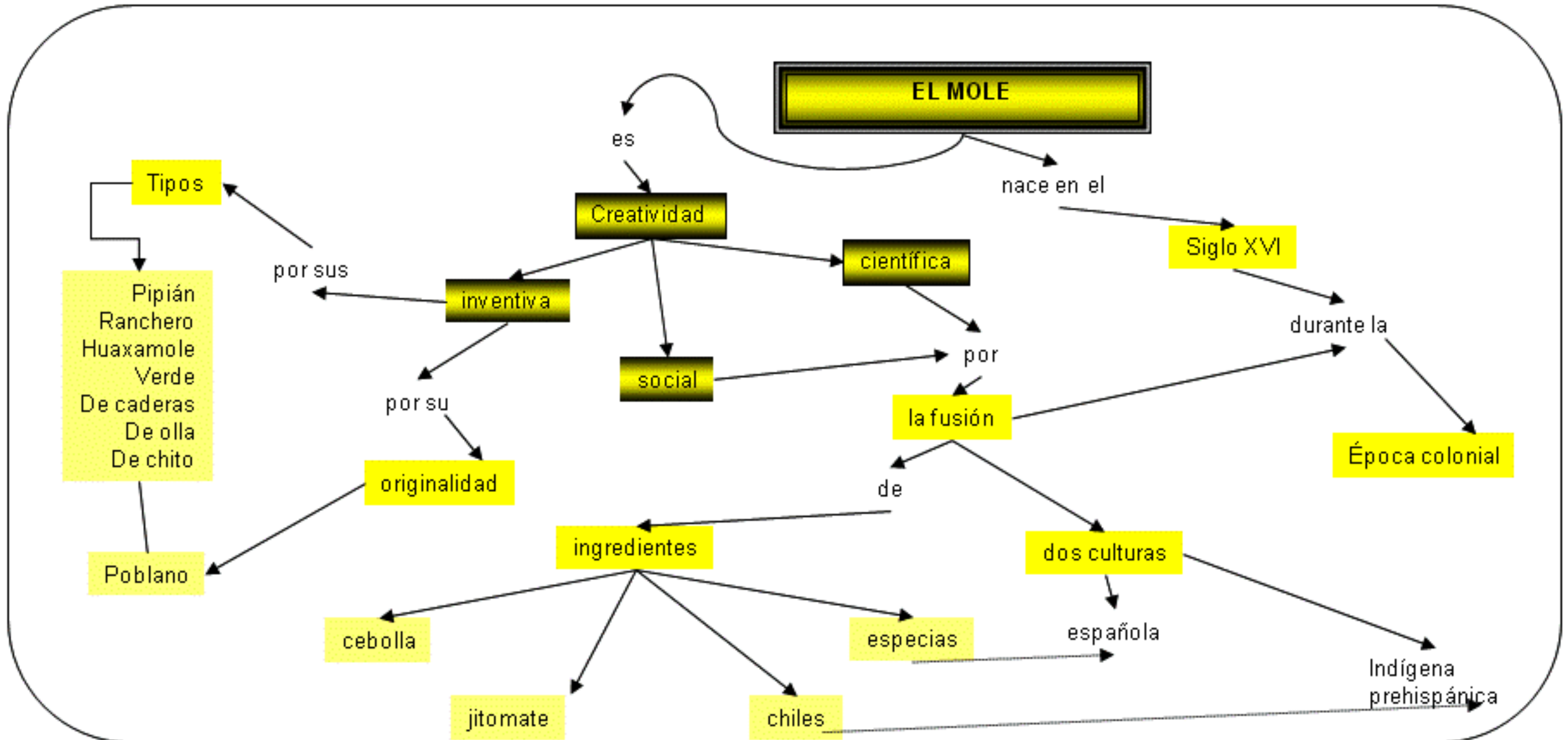
CÉDULA 5.4.7 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUAD RANTES DE DESEMPEÑOS
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO TRES

Arreglo a fuentes de información y documentación y generación de arreglos de datos y referentes



CÉDULA 5.4.8 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO CUATRO

Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a los arreglos establecidos y los referentes teóricos y metodológicos



CÉDULA 5.4.9 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO CUATRO (CONTINUACIÓN)

Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a los arreglos establecidos y los referentes teóricos y metodológicos

El Mole nace en México en el Siglo XVI durante la época colonial. Es un ejemplo de creatividad en diferentes dimensiones. Creatividad científica por la fusión de ingredientes tales como las especies provenientes del continente europeo, combinadas con los chiles y productos propios del Nuevo Mundo. Por otra parte, se considera al Mole como un producto de creatividad social, por la fusión de dos culturas, la española y la indígena prehispánica. Además, la creatividad inventiva que se representa en el Mole destaca por su originalidad pues, aún cuando la especialidad del Mole Poblano se caracteriza por ser la más completa y complicada en su elaboración, existe una gran variedad de tipos representativos de las distintas regiones del país, tales como el pipián, ranchero, huaxamole, verde, de caderas, de olla, de chito, entre otros más.

Los conceptos básicos (creatividad, invento, genio, creación, intuición, innovación, inventor, fantasía e inspiración) deben ser indagados por todos los estudiantes.

Las demás preguntas para indagar pueden dividirse en las siguientes áreas para ser trabajadas por diferentes equipos:

Contexto histórico y social en que aparece el mole:

- El barroco mexicano
- Vida colonial en Puebla

Análisis de las características de las personas creativas:

- Biografía y obra de Sor Juana Inés de la Cruz
- Biografía y obra de Johann Sebastian Bach (o bien, Antonio Vivaldi)

CÉDULA 5.4.10 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO CUATRO (CONTINUACIÓN)

Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a los arreglos establecidos y los referentes teóricos y metodológicos

Estructuras del pensamiento creativo:

- Tipos de creatividad (plástica, fluente, filosófica, científica, inventiva, social)
- Diferentes tipos de creatividad e inteligencias (basado en Howard Gardner)
- Componentes del pensamiento creativo (fluidez, flexibilidad, originalidad, viabilidad, sensibilidad ante los problemas)
- Diferencias entre el pensamiento lateral y el lineal (a través de un cuadro comparativo)
- Los hemisferios cerebrales (funciones del hemisferio derecho y funciones del izquierdo)

Se abordan situaciones didácticas que apunten a los componentes del proceso creativo (fluidez, flexibilidad, originalidad, viabilidad, sensibilidad a los problemas) y a la utilización del pensamiento lateral para resolver cierto tipo de problemas. He aquí algunos ejemplos:

“En la historia del mole vimos que existe una cantidad enorme de ingredientes o elementos que dan lugar a un solo producto, el mole poblano; ahora, veremos un solo elemento que va a dar lugar a una multiplicidad de productos. Cada integrante de los equipos cuenta con un clip. En cinco minutos deberán generar toda las ideas posibles de para qué puede servir un clip. Para que funcione mejor esta práctica, ¿qué les parece si seguimos estas reglas: 1) todos deben participar con propuestas, 2) vamos a evitar burlarnos o menospreciar las ideas de los demás, 3) escuchar con atención todas las ideas, 4) adoptar una postura optimista y de aceptación ante las nuevas ideas”.

El ejercicio puede complementarse o variarse con material reciclable. Al terminar, se remarca un componente de la creatividad, la fluidez, y se discute si ésta se puede y debe ejercitar. Otro ejercicio de fluidez es buscar todas las acepciones de la palabra “mole” y qué significa en diferentes contextos (sangre, sabrosura, exclamación, fiesta, boda, etc.). Se puede trabajar con refranes, donde el estudiante expresará con sus propias palabras qué significa cada uno. Aquí se trabaja la fluidez y la metáfora:

<i>A darle, que es mole de olla.</i>	<i>A mí no me mientas, Eustolia, te conozco hasta en mole.</i>
<i>Cuando el guajolote pierde la cabeza, nomás sirve pa' mole.</i>	<i>Entre dos cocineras sale aguado el mole.</i>
<i>Cuando la cocinera es mala, le echa la culpa al mole.</i>	<i>Es ajonjolí de todos los moles.</i>
<i>Guajolote que se sale del corral, termina en mole.</i>	<i>Me dieron en mi mero mole.</i>
<i>Mole de oveja; el que quiere come, el que no lo deja.</i>	<i>Mole sin ajonjolí, ni para ti ni para mí.</i>
<i>No digas “no comí mole” sin limpiarte los morritos.</i>	<i>No hay mole si no se muele.</i>
<i>Querías mole, ora te lo acabas.</i>	<i>Si de prisa haces el mole, ¿qué dejarás pa' hacer despacio?</i>

CÉDULA 5.4.11 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO CUATRO (CONTINUACIÓN)

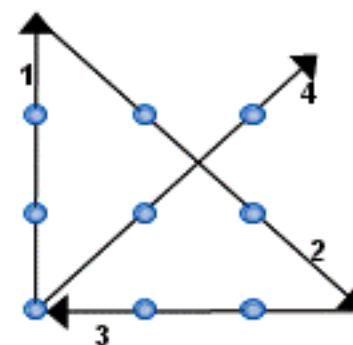
Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a los arreglos establecidos y los referentes teóricos y metodológicos

Otra situación didáctica es que, a partir de la utilización de ingredientes de origen mexicano del mole, como la tortilla, el chile y el chocolate, proponer todos los productos que se pueden elaborar con cada uno de estos ingredientes (fluidez). Para trabajar originalidad, se comisiona para que por equipos elaboren una golosina utilizando chocolate derretido en baño María. Se califica la originalidad de la forma del producto, calidad del color, sabor, aroma, textura, así como la conjunción de distintos elementos o ingredientes utilizados en su elaboración.

Una situación didáctica para trabajar la flexibilidad es imaginar a partir de una pregunta fundamental que debe atravesar todo el curso: "¿QUÉ PASARÍA SÍ...? Ejemplos: "¿Qué pasaría si el mole no llevara chiles, sabría igual?" "¿Y si fuese azul, se antojaría igual?" "¿De qué maneras se utiliza el mole?" "¿Cómo se prepara en tu casa, en forma tradicional o comercial?" "¿Qué tipo de mole gusta más en tu casa?" "¿Qué pasaría si trabajaras en un restaurante y te pidieran que mejoraras esa receta o su presentación?"

En cuanto a los personajes investigados (Sor Juana y Bach), se comienza a introducir el tema de las funciones de cada hemisferio cerebral y cómo pueden ser utilizados en forma integrada a través de una obra.

Para trabajar el pensamiento lateral, se pedirá a los estudiantes que realicen un cuadro comparativo entre pensamiento lineal (o lógico) y lateral (resolución no ortodoxa de un problema). Resulta interesante aplicar la siguiente situación: "¿Pueden unir todos los puntos del siguiente cuadro trazando cuatro líneas rectas sin despegar el lápiz y abarcando todos los puntos?" Al final, se discute qué tanto estamos acostumbrados a dar respuestas dentro de determinados límites (en este caso, no salirse del cuadro), y qué pasa cuando trascendemos dichos límites (salirse del cuadro).



CÉDULA 5.4.12 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO CUATRO (CONTINUACIÓN)

Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a los arreglos establecidos y los referentes teóricos y metodológicos

Al final de estas situaciones, debe reflexionarse en grupo sobre qué tanto aplican en su vida diaria los componentes de la creatividad (por ejemplo, en actividades manuales, en la computadora, en la expresión artística, en la solución de problemas personales, en la propuesta para mejorar algo, etc. Asimismo, deberá reflexionar si está integrando las habilidades que se trabajan con el lado derecho (imaginación, ritmo, color, musicalidad, percepción espacial, visión global, etc.) del cerebro a sus actividades escolares y su vida diaria.

CÉDULA 5.4.13 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO CINCO

Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente

A partir de la pregunta de investigación:

¿En qué se diferencia el pensamiento de una persona creativa de otra que no lo es?,

elaborar una investigación que dé respuesta definitiva a esta pregunta sería demasiado ambicioso. Sin embargo, para este curso, sirve para que el estudiante retome varios aspectos de lo que es creatividad y reflexiones sobre procesos de pensamiento involucrados en la misma. Para ello, ha buscado información sobre inteligencias múltiples, componentes de la creatividad, así como las funciones de los hemisferios cerebrales. Ahora, es necesario que reflexione cuáles de estos elementos están presentes en personas que son creativas, sin están desaprovechados en las personas no creativas, y qué tanto el estudiante puede y quiere desarrollarlos. De ahí los ejercicios de sensibilización de las cédulas anteriores. Ahora, el estudiante deberá profundizar sobre estos temas, elaborando mapas mentales, conceptuales, cuadros comparativos. Aquí hay tres puntos que se deben cuidar:

- 1) Reconocer la importancia del hemisferio derecho para lograr un aprendizaje más integral y para promover la creatividad.
- 2) A través de la investigación de las inteligencias múltiples, descubrir el enorme potencial del cerebro para aprender y para manifestar la creatividad.
- 3) Continuar la línea de pensamiento de que la creatividad puede ser desarrollada a través de un ambiente propicio, de la voluntad para crear, de práctica, así como de aplicar procedimientos adecuados y que se desarrollarán en las próximas unidades.

Con estos tres puntos, el estudiante se irá dando cuenta paulatinamente de que ya es inteligente en varios aspectos, y sobre todo, que puede y debe desarrollar aún más dichas inteligencias. Es decir, que su potencial de inteligencia y creatividad puede crecer; para ello, necesita ir incorporando a su vida personal y académica los elementos que ha investigado. Por ejemplo, ¿cómo sería un alumno de hemisferio holístico (integración de ambos hemisferios) en el aula de clase? ¿Qué diferencia hay entre un alumno creativo y un alumno que no lo es? ¿Qué elementos del desarrollo de la inteligencia y neuronal será necesario incorporar a la práctica diaria para lograr ser más creativo o para desarrollar mejor una o varias de las inteligencias?

La siguiente fuente de información electrónica es útil: <http://www.geocities.com/ilemperatriz/hemisferios.html>

CÉDULA 5.4.14 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO CINCO (CONTINUACIÓN)

Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente

La siguiente situación didáctica permitirá retomar los elementos analizados y aterrizarlos muy concretamente al tema de la creatividad; aún más, permitirá enfocar los procesos de pensamiento de la gente creativa como algo que no es casual o de inspiración divina, sino de una disposición mental, volitiva y social que permite la integración de habilidades del pensamiento hacia el pensamiento creativo.

Se forman pequeños equipos y se les reparte una o varias frases relativas al pensamiento creativo para que discutan las implicaciones que tiene cada una. En plenaria los equipos darán a conocer la frase que trabajaron y explicarán a qué se refiere y que opinan de ella. Los estudiantes identificarán qué elementos investigados están implicados en las frases. Puede utilizarse música de Bach y señalar que actualmente se realizan investigaciones sobre cómo este tipo de música desarrolla la inteligencia (musicoterapia).

- “La casualidad sólo favorece a los espíritus preparados”. (Louis Pasteur)
- “El que no tiene preguntas no tiene respuestas. El que no busca nada no encuentra nada”. (Mauro Rodríguez)
- “La imaginación es más importante que los conocimientos”. (Albert Einstein)
- “Si alguna vez he realizado algún descubrimiento valioso, ello ha sido gracias a la paciente atención que a cualquier otro talento. (Isaac Newton)
- “La creatividad es... ver algo que todavía no existe. Necesitas encontrar la manera de ponerla en práctica y, de esa manera, ser un compañero de juegos de Dios”. (Michele Shea)
- “¿Por qué habríamos de usar nuestro poder creativo? Porque no hay otra cosa que haga a la gente más feliz, generosa, vivaz, compasiva y audaz, más indiferente al ocio y a la acumulación de objetos y dinero”. Brenda Ueland
- “Para vivir una vida creativa debemos aprender a perder el miedo a equivocarnos”. Joseph Chilton Pearce
- “No sólo es criticable que los padres y los educadores deliberadamente sofoquen la creatividad del niño, sino que no logren siquiera conocerla y, con frecuencia, la tomen como desobediencia, excentricidad e, incluso, estupidez”. Galia Sefchovich
- “Las únicas personas realmente felices son los niños y la minoría creativa”. Jean Caldwell
- “El mejor camino para tener una buena idea consiste en tener un montón de ideas. No se detenga en la primera idea, siga buscando”. Linus Pauling
- “Tú ves y dices: ¿por qué? Pero yo sueño cosas que jamás existieron y digo: ¿por qué no?” George Bernard Shaw

CÉDULA 5.4.15 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO CINCO (CONTINUACIÓN)

Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente

- "La mejor educación para la vida consiste en desarrollar la creatividad. El mayor impulso para la creatividad lo provee la curiosidad." Eugene Paudsepp
- "Si quieres darle sabor a la vida, prueba la creatividad. Muchas veces no se han de buscar soluciones; basta con abordar los problemas desde nuevos enfoques". Eugene Raudsepp
- "El humor suministra la sacudida terapéutica que pone a las cosas en la perspectiva apropiada. Para ser creativo, es necesario relajarse y divertirse. Los demasiado serios no pueden ser creativos." George P. Houg Jr. (Princeton Creative Research)
- "La arrogancia de la lógica constituye un obstáculo para las ideas nuevas. La nueva era no pertenece a las personas inteligentes, sino a las creativas". Anónimo
- "La creatividad no se hace, se vive; no se siembra, se cultiva; no es patrimonio de pocos, sino dominio de todos. Cada persona es creativa a su modo". Saturnino de la Torre

Si es verdadera la historia de Sor Andrea de la Asunción, presunta creadora del mole poblano, posiblemente haya sido una persona altamente motivada a crear un platillo nuevo, con una gran sensibilidad, con una alta inteligencia sensorial, que tuvo a la mano una enorme variedad de ingredientes en su convento, con una capacidad para imaginar algo que hasta ese momento no existía como tal, con una cierta dosis de "inspiración" y tal vez, ¿por qué no?, con una gran perseverancia y dedicación a su tarea.

Con base en lo anterior, si el estudiante es capaz de reflexionar sobre determinados procesos de pensamiento implicados en la creatividad, ahora será capaz de dar respuesta provisional (es decir, con un espíritu científico basado en evidencias) a la pregunta inicial. De esta forma, la creatividad dejará de verse como algo casual o un talento místico, y ahora podrá ser concebido como el producto de una serie de cualidades y habilidades del pensamiento susceptibles de ser desarrolladas. Esto es importante, porque en nuestro país existe y ha existido mucha gente creativa pero, a diferencia de otros países, no se promueve esa creatividad. Así que cuando el estudiante reconozca que la creatividad puede ser impulsada, que todos somos de alguna manera creativos (desde la cocina hasta el laboratorio científico o el taller del artista), estará en posibilidades de participar activamente en el mejoramiento de su sociedad.

CÉDULA 5.4.16 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO SEIS

Formular la respuesta y generar el reporte o exposición oral o escrita

El estudiante es capaz de formular una respuesta provisional a la pregunta:

“¿En qué se diferencia el pensamiento de una persona creativa de otra que no lo es?”

Este tema todavía será desarrollado en la segunda unidad, cuando se revise el tema “Características de las personas creativas”. Sin embargo, tiene el andamiaje necesario para explicar ciertos procesos mentales y del funcionamiento cerebral que permiten entender la diferencia entre una persona creativa de otra que no lo es. En este sentido, el estudiante elaborará un ensayo, o bien una exposición detallada ante el grupo, sobre explicaciones de cómo funciona una persona creativa, es decir, integrando ambos hemisferios cerebrales, desarrollando una inteligencia (como en el caso de Bach) o varias (como en el caso de Sor Juana), buscando soluciones no convencionales (pensamiento lateral) y que ha desarrollado ciertos componentes del proceso creativo (ya sea fluidez, originalidad, flexibilidad, viabilidad, sensibilidad ante los problemas) o tal vez todos ellos. Asimismo, dará respuesta argumentada si considera que todas las personas podemos desarrollar nuestra capacidad creativa o no.

Con base en lo anterior, podríamos considerar como muy improbable otra historia apócrifa del mole:

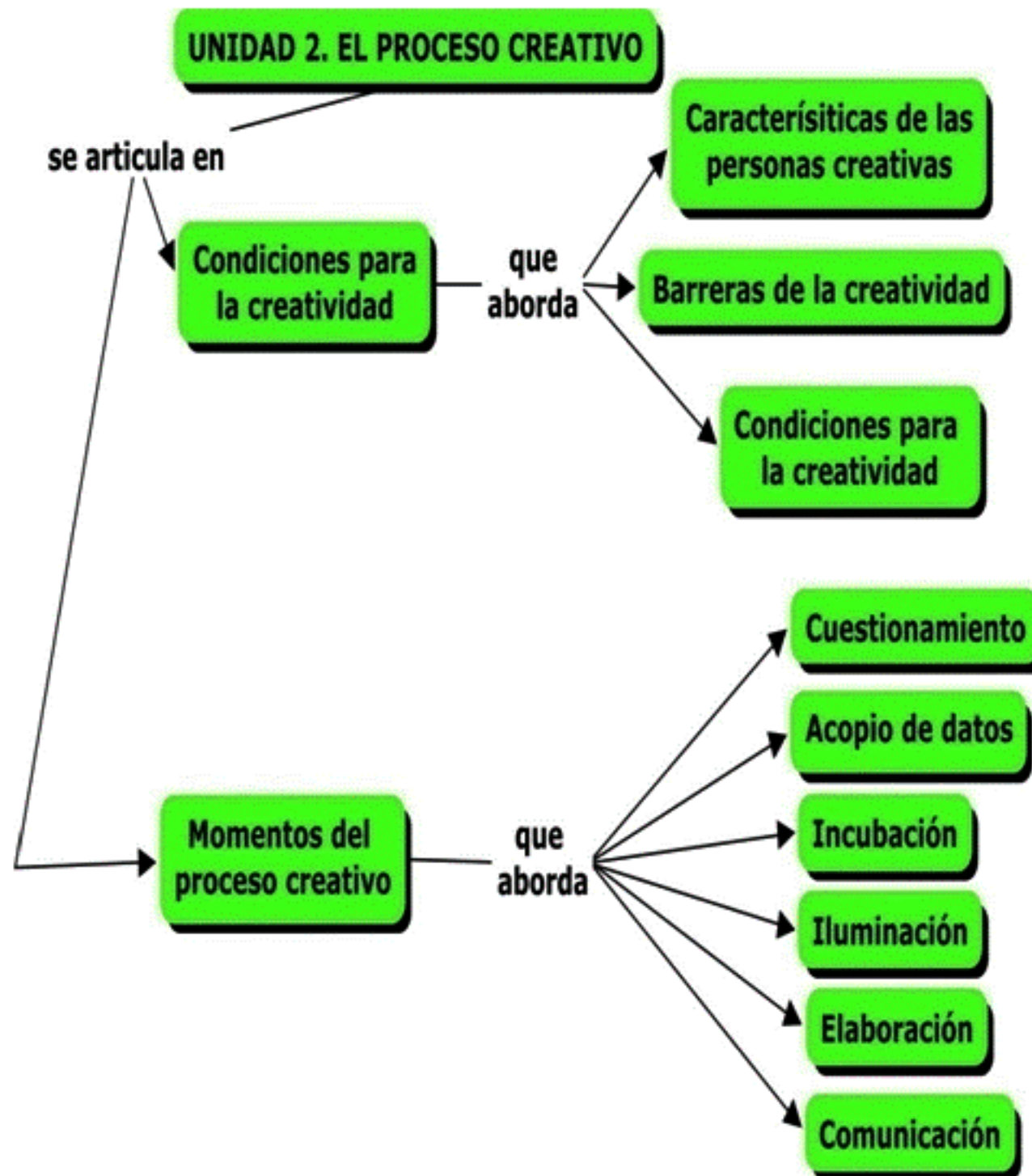
“El cocinero principal era fray Pascual, que ese día corría por toda la cocina dando órdenes ante la inminencia de la importante visita (Juan de Palafox, Virrey de la Nueva España). Se dice que fray Pascual estaba particularmente nervioso y que comenzó a reprender a sus ayudantes, en vista del desorden que imperaba en la cocina. El mismo fray Pascual comenzó a amontonar en una charola todos los ingredientes para guardarlos en la despensa y era tal su prisa que fue a tropezar exactamente frente a la cazuela donde unos suculentos guajolotes estaban ya casi en su punto. Allí fueron a parar los chiles, trozos de chocolate y las más variadas especias echando a perder la comida que debía ofrecerse al Virrey. Fue tanta la angustia de fray Pascual que éste comenzó a orar con toda su fe, justamente cuando le avisaban que los comensales estaban sentados a la mesa. Un rato más tarde, él mismo no pudo creer cuando todo el mundo elogió el accidentado platillo.”

Tomado de <http://www.16beavergroup.org/intorno/mole.htm>

CÉDULA 5.5
MATERIA: CREATIVIDAD

UNIDAD	ESCENARIO	TEMA	ESTIMACIÓN DE CARGA HORARIA							TOTAL DE HORAS	
			ENCUADRE TEÓRICO	SENSIBILIZACIÓN	CUADRANTE UNO	CUADRANTE DOS	CUADRANTE TRES	CUADRANTE CUATRO	CUADRANTE CINCO		CUADRANTE SEIS
1	INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD	¿En qué se diferencia el pensamiento de una persona creativa de otra que no lo es?	1	1	2	2	2	2	2	1	13

CÉDULA 6 DESARROLLO GLOBAL UNIDAD II
MATERIA: CREATIVIDAD



DESCRIPTIVO DEL MAPA DE CONTENIDO TEMÁTICO

El mapa permite entender los dos ejes meso reticulares, se desdobra en nueve micro contenidos, que a su vez permiten al docente y estudiante establecer actividades colaborativas que lleven un proceso gradual de entendimiento:

- Condiciones para la creatividad.
- Momentos del proceso creativo.

Hasta llegar a un punto ideal que es:

Contar con una visión integradora que a partir del valor de la creatividad de la persona, contribuya a la comprensión y solución de distintos problemas , para generar condiciones más justas y plenamente humanas ; identificando los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos..

CÉDULA 6.1 CADENA DE COMPETENCIAS EN UNIDADES TEMÁTICAS
CAMPO DISCIPLINAR: COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

CRITERIOS

CATEGORIAS

Piensa crítica y reflexivamente

Aprende de forma autónoma

**CONTENIDO PROGRAMÁTICO
 UNIDAD II
 EL PROCESO CREATIVO**

2.1 Condiciones para la creatividad

- 2.1.1 Características de las personas creativas
- 2.1.2 Barreras de la creatividad
- 2.1.3 Condiciones para la creatividad

2.2 Momentos del proceso creativo

- 2.2.1 Cuestionamiento
- 2.2.2 Acopio de datos
- 2.2.3 Incubación
- 2.2.4 Iluminación
- 2.2.5 Elaboración
- 2.2.6 Comunicación

**PERFIL
 COMPETENCIAS DISCIPLINARES
 BÁSICAS**

1. DESARROLLA INNOVACIONES Y PROPONE SOLUCIONES A PROBLEMAS A PARTIR DE MÉTODOS ESTABLECIDOS.

2. APRENDE POR INICIATIVA E INTERÉS PROPIO A LO LARGO DE LA VIDA.

**PERFIL
 COMPETENCIAS DISCIPLINARES
 EXTENDIDAS**

- ❖ SINTETIZA EVIDENCIAS OBTENIDAS MEDIANTE LA INVESTIGACIÓN PARA PRODUCIR CONCLUSIONES Y FORMULAR NUEVAS PREGUNTAS.
- ❖ UTILIZA LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN PARA PROCESAR E INTERPRETAR INFORMACIÓN.
- ❖ IDENTIFICA LAS ACTIVIDADES QUE LE RESULTAN DE MENOR Y MAYOR INTERÉS Y DIFICULTAD, RECONOCIENDO Y CONTROLANDO SUS REACCIONES FRENTE A RETOS Y OBSTÁCULOS

**CEDULA 6.2 ESTRUCTURA RETICULAR
MATERIA: CREATIVIDAD**

**CAMPO DISCIPLINARIO: COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO
ASIGNATURA: COGNICIÓN
RETÍCULA DE: CREATIVIDAD**

**COMPETENCIA GENÉRICA CENTRAL:
CURSO: SEGUNDO GRADO
SEMESTRE: CUARTO
CARGA HORARIA.**

**UNIDAD II
EL PROCESO CREATIVO**

COMPETENCIA:
Piensa crítica y reflexivamente; Aprende de forma autónoma

**2.1
Condiciones para la creatividad**

COMPETENCIA:
DESARROLLA INNOVACIONES Y PROPONE SOLUCIONES A PROBLEMAS A PARTIR DE MÉTODOS ESTABLECIDOS.

**2.1.1
Características de las personas creativas**

COMPETENCIA:
UTILIZA LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

**2.1.2
Barreras de la creatividad**

COMPETENCIA:
SINTETIZA INFORMACIÓN Y ABSTRAE CONCLUSIONES

**2.1.3
Condiciones para la creatividad**

COMPETENCIA:
ANALIZA Y PROPONE SOLUCIONES A PROBLEMAS

**2.2
Momentos del proceso creativo**

COMPETENCIA:
2. APRENDE POR INICIATIVA E INTERÉS PROPIO A LO LARGO DE LA VIDA.

**2.2.1
Cuestionamiento**

COMPETENCIA:
DEFINE METAS

**2.2.2
Acopio de datos**

COMPETENCIA:
DA SEGUIMIENTO A SU PLAN

**2.2.3
Incubación**

COMPETENCIA:
IDENTIFIC ACTIVIDADES DE INTERES PERONAL

**2.2.4
Iluminación**

COMPETENCIA:
RECONOCE Y CONTROLA SUS REACCIONES

**2.2.5
Elaboración**

COMPETENCIA:
LOGRA DIFERENCIAR CADA PROCESO

**2.2.6
Comunicación**

COMPETENCIA:
EXPONE SUS EXPERIENCIAS Y ARGUMENTOS

**CÉDULA 6.3 ACTIVIDADES DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS
MATERIA: CREATIVIDAD**

CAMPO DISCIPLINARIO

COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL
PENSAMIENTO

ASIGNATURA

PROCESOS METACOGNITIVOS

MATERIA

CREATIVIDAD

La actividad creativa, tiene carácter transformador, el discente creativo, se nutre del medio, toma información de éste, la reorganiza la adecua a su situación particular, logrando así una transformación novedosa. Dentro de este contexto cabe destacar la actividad del docente, el cual está llamado a relacionar y adecuar los contenidos curriculares a las características de su grupo de alumnos, a sus necesidades e intereses.

UNIDAD II

EL PROCESO CREATIVO

2.1 CONDICIONES PARA LA CREATIVIDAD

2.1.1 CARACTERÍSTICAS DEL LAS PERSONAS CREATIVAS

2.1.2 BARRERAS DE LA CREATIVIDAD

2.1.3 CONDICIONES PARA LA CREATIVIDAD

2.2 MOMENTOS DEL PROCESO CRATIVO

2.2.1 CUESTIONAMIENTO

2.2.2 ACOPIO DE DATOS

2.2.3 INCUBACION

2.2.4 ILUMINACIÓN

2.2.5 ELABORACION

2.2.6 COMUNICACIÓN

ACTIVIDADES DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

Análisis de pasajes del libro (o de la película) *El Perfume*

Diseñar actividades de lectura tomando en cuenta lo siguiente:

Seleccionar textos que contribuyen al logro de los objetivos específicos del escenario didáctico de la unidad.

Emplear textos de diferente extensión, estilo, idioma y autor.

Poner especial atención en la calidad de los textos más que en la cantidad de las lecturas.

Variar la forma de retomar las lecturas, como por ejemplo:

Lectura comentada en clase

Lecturas como base para debates

Solución de cuestionarios

Pequeños grupos de discusión

Formulación de preguntas sobre la lectura, por parte del alumno.

Realizar actividades que involucren la solución de problemas, poniendo especial énfasis en que el alumno: Identifique y delimite un problema.

Evalúe ideas, hechos, fenómenos, etc. con base en la observación, el análisis y la síntesis, de acuerdo con los marcos de referencia propios de la materia.

Busque información desde diferentes marcos de referencia.

Plantee diversas metodologías para abordar un problema considerando sus implicaciones de acuerdo con diferentes perspectivas (económicos, ambientales, sociales, etc.).

Proponga alternativas de solución viables y originales, ante la problemática planteada.

Seleccione alternativas de solución de manera fundamentada.

Si la disponibilidad de recursos lo permite, el desarrollo de esta estrategia puede llegar al nivel de aplicación de la alternativa seleccionada y su evaluación como proyecto creativo de la siguiente unidad.

Investigación sobre un personaje creativo y análisis de su proceso creativo y personalidad aplicando los conocimientos de la unidad.

CÉDULA 6.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL SITUADO EN CUADRANTES DE DESEMPEÑO
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO UNO

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y en la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

UNIDAD II

El docente propone pasajes de la lectura del libro de Patrick Süskind, El Perfume. Historia de un Asesino (o bien, de la película del mismo nombre). El siguiente es un resumen de esta obra.

Primera parte

El 17 de julio de 1738, en el lugar más hediondo de todo París nace Jean-Baptiste Grenouille entre los desechos del pescado putrefacto que corta su madre, dispuesta a dejar morir a este hijo como a los demás que ha tenido. El llanto del bebé delata su presencia, y su madre es ahorcada por infanticida.

El pequeño y guapo Grenouille, es rechazado sucesivamente por varias nodrizas, alegando que el niño es demasiado voraz y extraño, ya que "no huele como tienen que oler los bebés". Finalmente Madame Gaillard, mujer desprovista de olfato, lo acepta en su establecimiento para huérfanos mientras el convento de Saint-Merri pagó la cuota anual.

Grenouille crece odiado por los otros huérfanos y descubriendo el mundo a través del olfato; las palabras sólo tienen sentido para él si nombran objetos con olor.

A la edad de ocho años, al no recibir más dinero para el mantenimiento de Grenouille, Madame Gaillard lo vende al curtidor Grimal como trabajador por siete monedas. Durante los siete años que Grenouille trabaja para Grimal como una bestia, demuestra su resistencia a la dureza del trabajo y hasta a las enfermedades mortales, como el ántrax maligno, a la vez que su cuerpo se va llenando de cicatrices y marcas de esas enfermedades, acentuando su fealdad. Esta resistencia le proporciona un gran valor para el trabajo, y Grimal le concede con el tiempo un poco de libertad que Grenouille aprovecha para explorar todos los olores de París.

A los quince años, Grenouille descubre por primera vez una fragancia desconocida hasta entonces. Siguiéndola, llega hasta una hermosa jovencita pelirroja que prepara ciruelas; ávido por sentir el aroma que emana de ella, Grenouille acaba por estrangularla cuando ella lo descubre. A partir de entonces, el objetivo de su vida será poder conservar la fragancia más pura que había olido nunca.

CÉDULA 6.4.1 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO UNO (CONTINUACIÓN)

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y en la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

Grenouille aprovecha su oportunidad un día que Grimal le encarga llevar unas pieles a casa de Giuseppe Baldini, un perfumista italiano muy célebre en otros tiempos. Grenouille demuestra que es capaz de crear a partir de los aceites esenciales que tiene Baldini en su taller, no solo el perfume de moda en París, si no uno mil veces mejor. Baldini compra a Grenouille por 20 francos, para exprimir su talento todo lo posible durante tres años. Mientras tanto, Grenouille aprende el arte de la destilación de los aceites esenciales, aunque descubre decepcionado que no puede obtener más que las esencias de las flores. Al tercer año parte hacia la Provenza, donde existen más maneras de obtener los aceites esenciales, con una carta de recomendación de Baldini, quien muere junto a su mujer debido al derrumbamiento de su casa (muere trágicamente y sin cumplir sus sueños al igual que toda la gente que antes se había separado y fue importante, de alguna manera, para él, su madre, madame Gaillard, el curtidor y ahora Baldini; era como una maldición). También hay que agregar que Giuseppe Baldini le revela a Grenouille su mayor secreto, que es que él no era creador de ninguno de sus famosos perfumes, tuvo 2 perfumes con mucho éxito de los cuales uno era herencia de su abuelo y el otro lo compró. Con esto decimos que Baldini no es un creador sino un mezclador.

Segunda parte

Grenouille emprende el camino hacia el Sur, donde espera poder aprender nuevas técnicas que le ayuden a conseguir su objetivo. Por primera vez sale de París, y por primera vez descubre un mundo sin olores humanos ni producidos por la actividad humana; guiado solamente por su fino olfato, evita poblaciones, camina de noche y duerme de día, hasta llegar a las montañas. Encantado con el descubrimiento de una cueva, Grenouille pasa siete años de su vida en una cueva de esta montaña, alimentándose de lo que encuentra, y acudiendo una y otra vez a su memoria olfativa para hacerse el dios de su mundo interior compuesto por todos los olores que conoce.

El placer que le produce este mundo interior se rompe el día que se da cuenta que él mismo no posee ningún olor propio. Después del pánico inicial, se dirige de nuevo hacia el sur. En la ciudad a la que llega se atribuye su aspecto actual a que ha estado siete años prisionero en una cueva, secuestrado por unos bandidos. El marqués de la Taillade-Espinasse toma a Grenouille bajo su protección porque ve en su historia la oportunidad de demostrar su teoría del fluido letal, que según él surge de la tierra y del que Grenouille debía estar completamente contaminado. Tras un proceso de desintoxicación, lavado y afeitado en el palacio del marqués en Montpellier, Grenouille aparece como un caballero. Con el permiso del marqués, compone un perfume en un laboratorio para atribuirse a sí mismo un olor corporal. De esta manera, la gente se da cuenta de su presencia y es capaz de aceptarle más fácilmente que antes. Entonces se decide en continuar su camino hacia Grasse.

CÉDULA 6.4.2 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO UNO (CONTINUACIÓN)

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y en la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

Tercera parte

Una vez en Grasse, explorando los olores de la ciudad, descubre una fragancia que le recuerda inmediatamente a la de la muchacha pelirroja de París. Ebrio con su descubrimiento, decide esperar los dos años que la muchacha llamada Laura Richis, tardará en florecer todavía para aprender cómo poder conservar esa fragancia.

Se emplea por unas condiciones miserables en el taller de Madame Arnulfi, dirigido por el amante y capataz Druot. Allí aprende una nueva manera de obtener el alma olorosa de las flores, impregnándolas con grasa animal fundida, a la que más tarde es añadido alcohol y lavada, se obtiene el aceite esencial. A través de este procedimiento Grenouille descubre que es posible retener el olor de un pomo de puerta, de una piedra o de un cachorro después de matarlo.

Un año después de su llegada a Grasse comienza a matar jóvenes vírgenes muy bellas, que aparecen muertas hasta en sus casas, desnudas y sin cabello, para crear la base del perfume que quiere crear con la fragancia de Laura. En la ciudad se decreta el toque de queda, pero aun así mueren hasta 24 jóvenes.

Unos meses más tarde, cuando habían detenido y acusado en Grenoble a un hombre de los crímenes de Grasse, Antoine Richis, padre de Laura, teme más que nunca por su hija, pues cree que ella es el móvil principal de todos los crímenes cometidos hasta entonces. Huye con ella de Grasse, pero Grenouille les sigue guiado por el olor de Laura, y esa misma noche la mata en la posada en la que estaban durmiendo, completando su perfume más preciado.

Es detenido varios días después en Grasse, ya que el posadero pudo dar su descripción; en la cabaña en la que vive encuentran los vestidos y cabellos de todas las muchachas muertas. Lo condenan a morir lentamente con todos los huesos quebrados por una barra de hierro. Sin embargo, el día de la condena, impregnado de su último perfume, las 10.000 personas que han ido a ver su ejecución piden el indulto y embriagados por la fragancia de amor que surge de Grenouille acaban todos en una gran orgía.

Grenouille se siente decepcionado, ya que el perfume hace que sea reverenciado pero no amado, y siente que no es en el amor donde encontrará la satisfacción, sino en el odio que siente por los demás, pero que los demás no sienten por él. Richis quiere incluso adoptarlo.

CÉDULA 6.4.3 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO UNO (CONTINUACIÓN)

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y en la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

Cuarta parte

Grenouille decide volver a París, donde llega un día caluroso de verano como fue el de su nacimiento. Por la noche, se acerca al mercado donde nació, y se mezcla con la gente de ese lugar. Una vez allí, vacía todo el contenido del perfume sobre su cabeza, provocando que una treintena de personas, creyendo estar en presencia de un ángel, intentan guardar para sí un pedazo, y terminan por devorar a Grenouille, borrándolo completamente de la faz de la tierra... Al final y después de todo, muere. Después de todo se dieron cuenta que habían hecho algo por amor.

Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/El_perfume

CÉDULA 6.4.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO UNO (CONTINUACIÓN)

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y en la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

Con base a la novela El Perfume, el docente realizara los siguientes cuestionamientos:

- ¿Qué características tiene la época en la que se desarrolla la novela?
- ¿Cómo era la situación socioeconómica de esa época?
- ¿Qué personajes creativos de la vida real vivieron durante esta época?
- ¿Qué factores influyeron para que el personaje principal desarrollara su capacidad creativa? ¿Qué papel jugó el medio ambiente?
- ¿Piensas que Grenouille era un creador o persona creativa? Si es así, ¿en qué área? ¿En qué se diferenciaba su talento del de Baldini?
- ¿Crees que Grenouille era de alguna manera inteligente utilizando su capacidad olfativa?
- ¿A que tipo de género pertenece esta novela?
- La canción Scentless Apprentice del álbum In Útero (1993) del grupo Nirvana está inspirada en esta novela. ¿Consideras que esta inspiración es un proceso creativo también? ¿Por qué?

Retomando las temáticas de la unidad El Proceso Creativo, se plantean los siguientes cuestionamientos:

- ¿Conocen algo más de la época a nivel mundial que implicará el proceso creativo?
- Menciona 3 inventos del siglo XX que consideres como realizaciones altamente creativas.
- ¿Alguna vez una dado realidad a una creación propia?
- ¿Les gustaría desarrollar más su capacidad creativa? ¿Cómo piensan que se podría lograr?
- ¿Qué diferencias existen entre crear, inventar y descubrir?
- ¿Qué inteligencias múltiples piensas que puedes potencializar mediante un proceso creativo?
- ¿Qué se necesita para crear algo que todavía no existe, pero que se puede ver, sentir, oler, saborear o escuchar?

A pesar de la diversidad de preguntas, no debe perderse de vista la pregunta principal de la indagación para esta unidad:

¿Cómo se puede desarrollar la capacidad de crear algo que todavía no existe como tal?

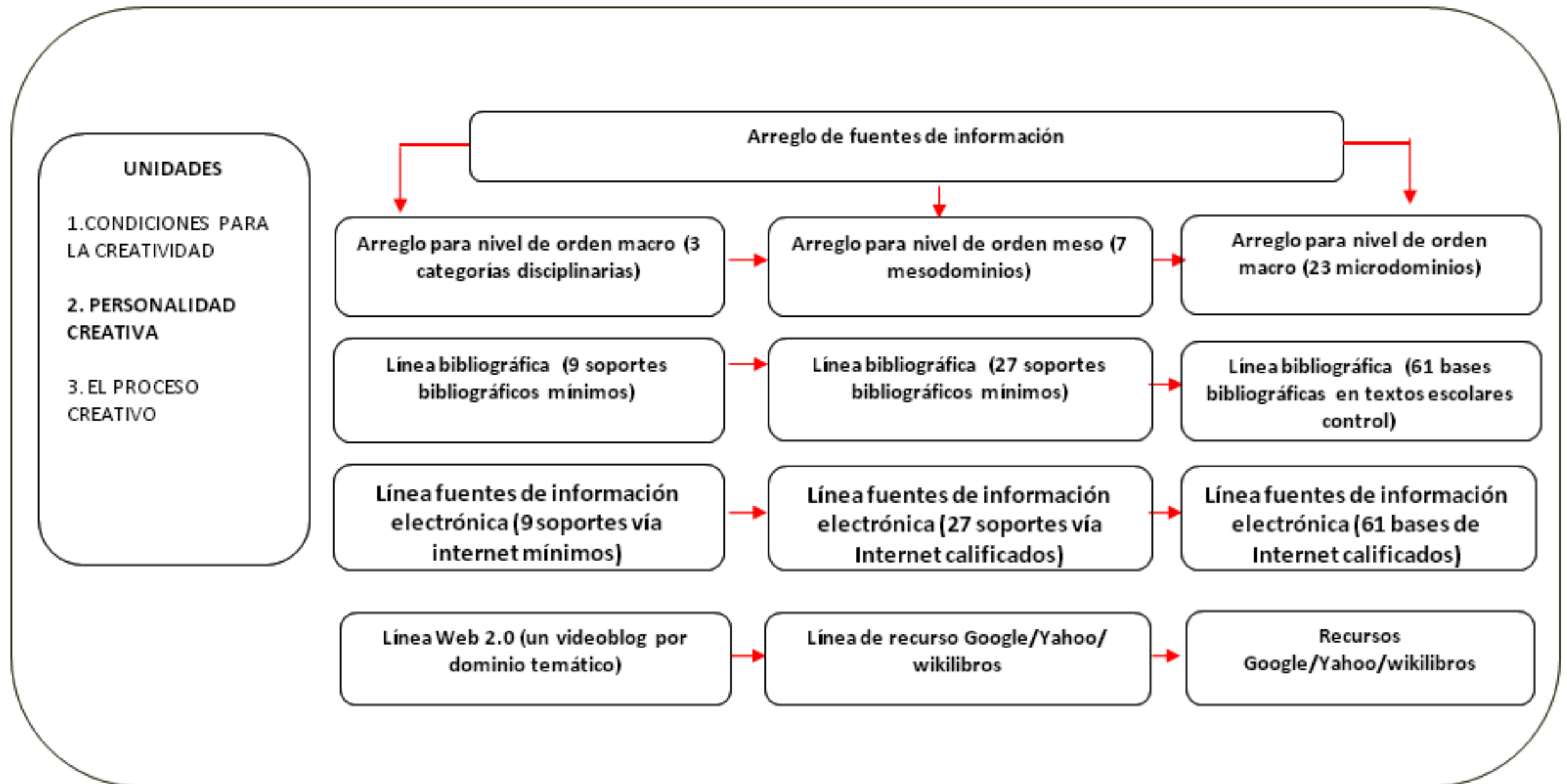
CÉDULA 6.4.5 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO DOS

Búsqueda, identificación y evaluación de fuentes de información electrónica, documentación bibliográfica y construcción de una estrategia de indagación

Categorías clave	Referencias bibliográficas y fuentes de información electrónica
Personalidad creativa	<p>Aníbal Velásquez Valdivia: El Proceso Creativo: El Síndrome de verlo Invisible y Realizar lo Imposible, en http://www.interciencia.org/v19_04/ensayo.html</p> <p>"El Cultivo de la Creatividad", en http://www.ateiamerica.com/pages/aulabierta/programa4.htm</p> <p>Longoria Ramírez, R. et alli: Pensamiento Creativo, Compañía Editorial Continental (CECSA)/Universidad Autónoma de Nuevo León, México, capítulo VIII.</p> <p>Matussek, Paul: La Creatividad Desde una Perspectiva Psico dinámica, Ed. Herder, Barcelona, 1984, pp. 28-34.</p> <p>Rodríguez Estrada, Mauro: Manual de Creatividad. Los Procesos Psíquicos y el Desarrollo, Ed. Trillas, México, 2006, capítulo IX.</p> <p>Rodríguez Estrada, Mauro: Psicología de la Creatividad, Ed. Pax México, 1989, capítulo IX.</p>
Barreras de la creatividad	<p>Alcaraz, Rafael: El Emprendedor de Éxito, Ed. McGraw-Hill, México, 2006, pp. 17-18.</p> <p>Longoria Ramírez, R. et alli: Pensamiento Creativo, Compañía Editorial Continental (CECSA)/Universidad Autónoma de Nuevo León, México, p. 131.</p>
Condiciones para la creatividad	<p>De Bono, Edward: El Pensamiento Creativo. El Poder del Pensamiento Lateral para la Creación de Nuevas Ideas, Ed. Paidós, México, 1994, pp. 83-93.</p> <p>Longoria Ramírez, R. et alli: Pensamiento Creativo, Compañía Editorial Continental (CECSA)/UANL, México, p. 156-157 y 227-229.</p> <p>Rodríguez Estrada, Mauro: Manual de Creatividad. Los Procesos Psíquicos y el Desarrollo, Ed. Trillas, México, 2006, capítulo XII.</p>
Momentos del proceso creativo	<p>Rodríguez Estrada, Mauro: Manual de Creatividad. Los Procesos Psíquicos y el Desarrollo, Ed. Trillas, México, 2006, capítulo VI.</p> <p>Rodríguez Estrada, Mauro: Psicología de la Creatividad, Ed. Pax México, 1989, capítulo VII.</p>
Ejemplo didáctico de la unidad	<p>http://www.todonirvana.com/canciones_traducidas/in_utero/scentless_apprentice.html</p> <p>http://www.diplomatie.gouv.fr/es/articule-imprim.php3?id_article=2080</p> <p>http://www.waltercostas.com.ar/historia.htm</p> <p>http://es.wikipedia.org/wiki/El_perfume</p> <p>http://www.monografias.com/trabajos14/perfume/perfume.shtml</p> <p>http://books.google.com.mx/books?hl=es&id=VkgHuI-KPFwC&dq=el+perfume&printsec=frontcover&source=web&ots=99dZ_0kVdk&sig=n1RHdDdMef_1Zwal5xTJCzEgD7U&sa=X&oi=book_result&resnum=6&ct=result#PPA17,M1</p> <p>Rodríguez Estrada, Mauro: Creatividad Sensorial, Ed. Pax México, 1995, capítulo XI.</p>

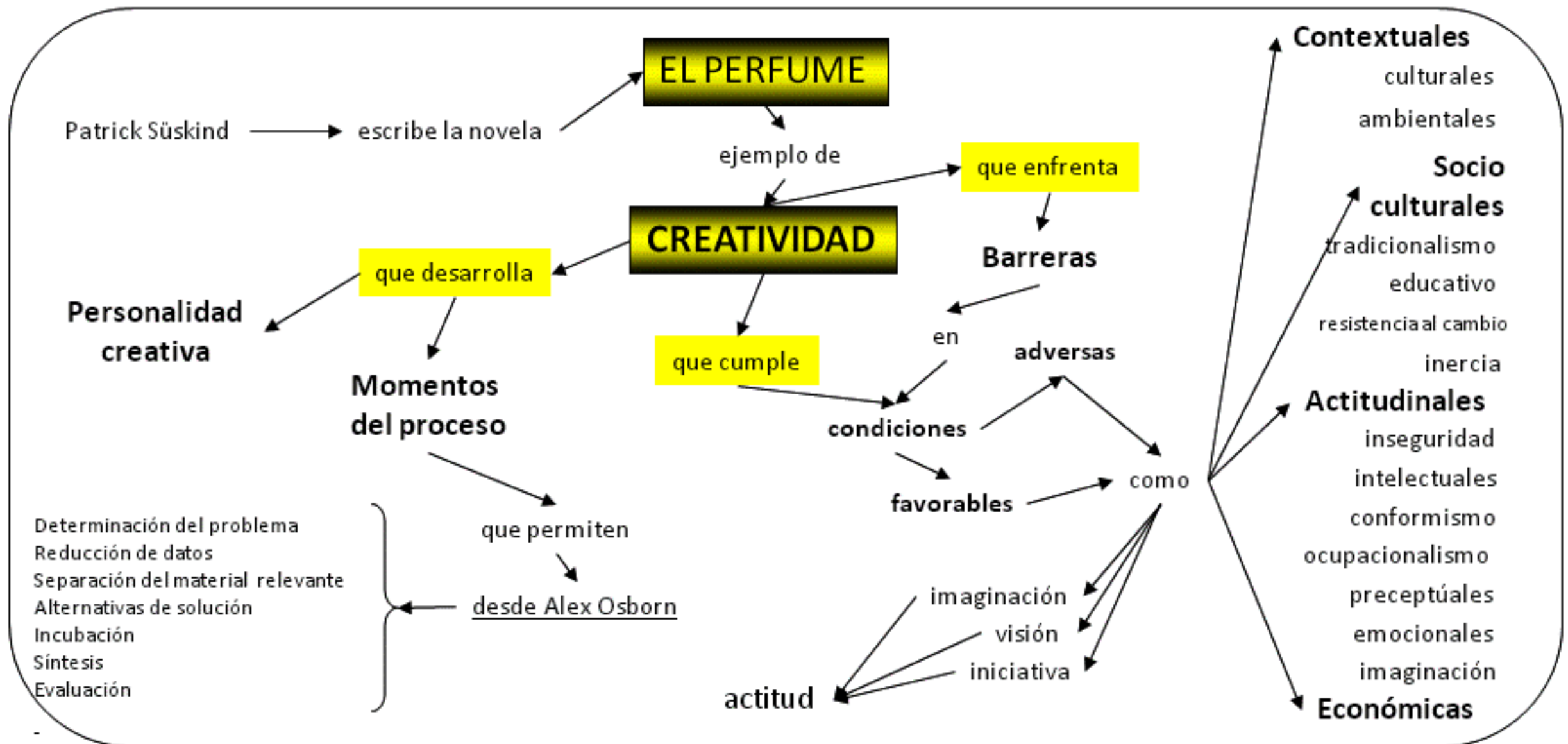
CÉDULA 6.4.6 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO TRES

Arreglo a fuentes de información y documentación y generación de arreglo de datos y referentes



CÉDULA 6.4.7 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO CUATRO

Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a los arreglos establecidos y los referentes teóricos y metodológicos



CÉDULA 6.4.8 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO CUATRO (CONTINUACIÓN)

Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a los arreglos establecidos y los referentes teóricos y metodológicos

En 1985 el escritor alemán Patrick Suskind publica la novela El Perfume, la cual representa un excelente ejemplo de creatividad que desarrolla por una parte, la Personalidad Creativa y por otra, desde Alex Osborn* elementos que permiten la determinación de un problema, reducción de datos, separación del material relevante, alternativas de solución, incubación, síntesis y evaluación, como momentos del proceso creativo.

La obra de Suskind, es un ejemplo de creatividad al cumplir con diversas condiciones favorables tales como imaginación, visión e iniciativa, concentradas en la actitud representada en el personaje principal Jean Baptiste Grenouille.

Sin embargo, la novela El Perfume, es una muestra de las adversidades que enfrenta la creatividad dadas las barreras Contextuales y sus derivados culturales y ambientales; barreras Socioculturales como el tradicionalismo educativo, la resistencia al cambio y la propia inercia del contexto; barreras actitudinales considerando la inseguridad, los aspectos intelectuales, conformistas, ocupacionales, preceptuales, emocionales y la imaginación, además de las barreras Económicas

Todos estos elementos en su conjunto se ejemplifican claramente las condiciones favorables y desfavorables de la creatividad en la trama novelada del autor alemán.

•Autor de las técnicas Kepner y Brianstorming o tormenta de ideas, precursor de las nuevas tendencias en la solución de problemas y toma de decisiones.
http://www.sistemaieu.edu.mx/educacioncontinua/ec_tomadecisiones.asp

CÉDULA 6.4.9 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO CUATRO (CONTINUACIÓN)

Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a los arreglos establecidos y los referentes teóricos y metodológicos

La capacidad de ver (escuchar, tocar, sentir, degustar, oler, escribir) lo que todavía no existe tiene como base una alta motivación, perseverancia y un enorme deseo de conocer, que hace que la mente creadora se proyecte más allá del tiempo y del espacio. Las personas creativas poseen un pensamiento flexible y tienen la capacidad de relacionar e integrar una multiplicidad de elementos de una forma como nadie antes lo había hecho.

La capacidad creativa es algo que puede desarrollar cualquier persona, aunque algunos la desarrollan más que otros, llegando a romper los paradigmas de su época. Aunque no es necesario ser un campeón de la creatividad para ejercerla (pues el proceso creativo debe ser parte de nuestra vida cotidiana), es conveniente indagar sobre las características de personalidad de las personas altamente creativas. Picasso decía "ver" su próxima pintura cuando tenía delante de sí un lienzo en blanco. Esta capacidad para imaginar lo que todavía no existe es parte de la inteligencia. Con base en la pregunta: ¿Cómo se puede desarrollar la capacidad de crear algo que todavía no existe como tal?, los estudiantes buscarán información sobre las condiciones y barreras de la creatividad, los rasgos de personalidad de las grandes creadoras, y posteriormente harán un análisis de las fases del proceso creativo retomando la lectura del ejemplo didáctico, o bien, de una película sobre la vida de un genio creativo.

CÉDULA 6.4.10 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO CINCO

Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente

El docente orienta a los estudiantes para que integren la información en torno al problema investigado. Para ello, recurrirá nuevamente a la lectura de El Perfume para desglosar los momentos del proceso creativo que se reflejan en la obra. Al mismo tiempo, se retomarán otros ejemplos propuestos el docente y por los propios estudiantes para profundizar dichos momentos y quitarles su halo de “misterio” o “inspiración divina”.

Las siguientes directrices pueden ser de utilidad:

- ¿Qué rasgos característicos de las personas creativas tiene Grenouille?
- ¿Dónde comenzará su genialidad y dónde su patología?
- Aunque Grenouille copiaba, o mejor dicho, adaptaba procedimientos e ideas existentes, creaba también ideas y procedimientos insólitos que a nadie se le había ocurrido, aun cuando pudieran ser siniestras. ¿Cuáles fueron estas ideas y procedimientos?
- Elabora una lista de todas las condiciones que pudieron contribuir al desarrollo de la capacidad creativa de Grenouille.
- Identifica los momentos del proceso creativo del personaje principal de la obra El Perfume.

El docente considerará la posibilidad de aplicar una experiencia didáctica en torno a la creatividad basada en las sensaciones olfativas y gustativas, tales como la creación de un nuevo sabor o utilización de esencias de aromaterapia para crear una nueva fragancia o desodorante. Al respecto, vale la pena consultar el capítulo XI del libro Creatividad Sensorial de Mauro Rodríguez. También pueden proyectarse pasajes de las películas Como Agua para Chocolate o La Joven de las Especies.

CÉDULA 6.4.11 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO CINCO (CONTINUACIÓN)

Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente

Se comisiona a los equipos para que entrevisten a una persona que consideren creativa (si conocen alguna), o bien, para elaborar una semblanza de un personaje creativo en cualquier ámbito. Deberán averiguar qué tipo o tipos de inteligencias desarrolló el personaje, que factores contribuyeron a desarrollar su potencial creativo, los obstáculos ambientales que limitaban su creatividad y que tuvo que enfrentar y, de ser posible, identificar cómo era su estilo en cualquiera de los momentos del proceso creativo (cuestionamiento, acopio de datos, incubación, iluminación, elaboración o comunicación) a través de una anécdota. Ejemplo de esto último: se dice que Beethoven le gustaba dar paseos solitarios en el campo para inspirarse (incubación), y que cuando tenía alguna idea musical (iluminación), la apuntaba inmediatamente para luego, en su casa, trabajar incansablemente en ella (elaboración). Se dice que varias veces lo corrieron del lugar donde rentaba sus habitaciones, ya que como era sordo, golpeaba el piano a todo lo que daba durante toda la noche sin descanso hasta tener lista su composición.

Los alumnos, con la información que han recabado, elaborarán un mapa mental o un cuadro sinóptico que contenga los elementos para desarrollar la creatividad que hayan discutido y consideren útiles. Pueden presentarlos en forma de consejos o sugerencias. (Véase LONGORIA, 2001, pp. 227-229.)

CÉDULA 6.4.12 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO SEIS

Formular la respuesta y generar el reporte o exposición oral o escrita

UNIDAD II

¿Cómo se puede desarrollar la capacidad de crear algo que todavía no existe como tal?

Los estudiantes presentan por equipo su semblanza del personaje creativo ante el grupo. Dicha semblanza debe contener datos biográficos, contextualización de momento histórico, económico y social, tipo de inteligencia o inteligencias en que sobresalió, análisis de los factores que contribuyeron al desarrollo de su potencial creativo, rasgos de personalidad sobresalientes, obstáculos a los que se enfrentó para desarrollar su obra, identificación de al menos dos formas en que se manifestaban cualquiera de momentos del proceso creativo, así como ejemplos de su obra. Este último punto es importante y deberá insistirse en que se presenten fotografías o pasajes en audio de su obra para que los demás estudiantes conozcan a representantes de las bellas artes, el desarrollo científico y tecnológico, la expresión psicocorporal, etc. Por ello, es importante que se identifique el género, estilo y época de la obra del creador elegido.

Los estudiantes presentarán sus conclusiones de las condiciones que permitieron que el personaje sobresaliera en su área creativa, así como los procesos mentales y actitudinales que desarrolló y que necesariamente se reflejan en su obra. Para ello, retomará elementos revisados en la primera unidad sobre inteligencias múltiples y complementará la información con la inteligencia específica que desarrolló el personaje.

CÉDULA 6.5
MATERIA: CREATIVIDAD

UNIDAD	ESCENARIO	TEMA	ESTIMACIÓN DE CARGA HORARIA								TOTAL DE HORAS
			ENCUADRE TEÓRICO	SENSIBILIZACIÓN	CUADRANTE UNO	CUADRANTE DOS	CUADRANTE TRES	CUADRANTE CUATRO	CUADRANTE CINCO	CUADRANTE SEIS	
2	EL PROCESO CREATIVO	<i>¿Cómo se puede desarrollar la capacidad de crear algo que todavía no existe como tal?</i>	1	1	2	2	2	2	2	1	13

CÉDULA 7 DESARROLLO GLOBAL DE LA UNIDAD III
MATERIA: CREATIVIDAD

UNIDAD 3. CREATIVIDAD APLICADA

se articula en

**Estrategias para
incrementar la creatividad**

que
aborda

Las seis preguntas universales

Desarrollo del proceso creativo

**La técnica de los seis sombreros
para pensar**

**Desarrollo de un proyecto
creativo**

que
aborda

Planteamiento del proyecto creativo

Desarrollo del proyecto creativo

Presentación del proyecto creativo

**DESCRIPTIVO DEL MAPA DE CONTENIDO
TEMÁTICO**

El mapa permite entender los dos ejes meso reticulares, se desdobra en seis micro contenidos, que a su vez permiten al docente y estudiante establecer actividades colaborativas donde el discente pueda integrar los conocimientos, actitudes y habilidades que desarrolló en el curso a través del desarrollo de un proyecto creativo. A través de la puesta en práctica de estrategias para incrementar la creatividad, desarrollará habilidades para generar ideas creativas, seleccionar las más pertinentes, las mejorará, las hará viables y, finalmente, las presentará ante el grupo con un proceso gradual de entendimiento:

- Estrategias para incrementar la creatividad
- Desarrollo de un proyecto creativo

Hasta llegar a un punto ideal que es:

Diseñar, proponer y llevar a la acción nuevas estrategias para la transformación y mejoría del entorno, así como ser capaz de adaptarse a situaciones creativas diversas, tanto personales como sociales.

CÉDULA 7.1 CADENA DE COMPETENCIAS EN UNIDADES TEMÁTICAS
CAMPO DISCIPLINAR: COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

CRITERIOS

CATEGORIAS

Aprende de forma autónoma

Trabaja de forma colaborativa

CONTENIDO PROGRAMÁTICO
UNIDAD III
CREATIVIDAD APLICADA

3.1 Estrategias para incrementar la creatividad

3.1.1 Las seis preguntas universales

3.1.2 La visualización creativa

3.1.3 Técnica de los seis sombreros para pensar

3.2. Desarrollo de un proyecto creativo

3.2.1 Planteamiento del proyecto creativo

3.2.2 Desarrollo del proyecto creativo

3.2.3 Presentación del proyecto creativo

PERFIL
COMPETENCIAS DISCIPLINARES
BÁSICAS

1. APRENDE POR INICIATIVA E INTERÉS PROPIO A LO LARGO DE LA VIDA.
2. PARTICIPA Y COLABORA DE MANERA EFECTIVA EN EQUIPOS DIVERSOS

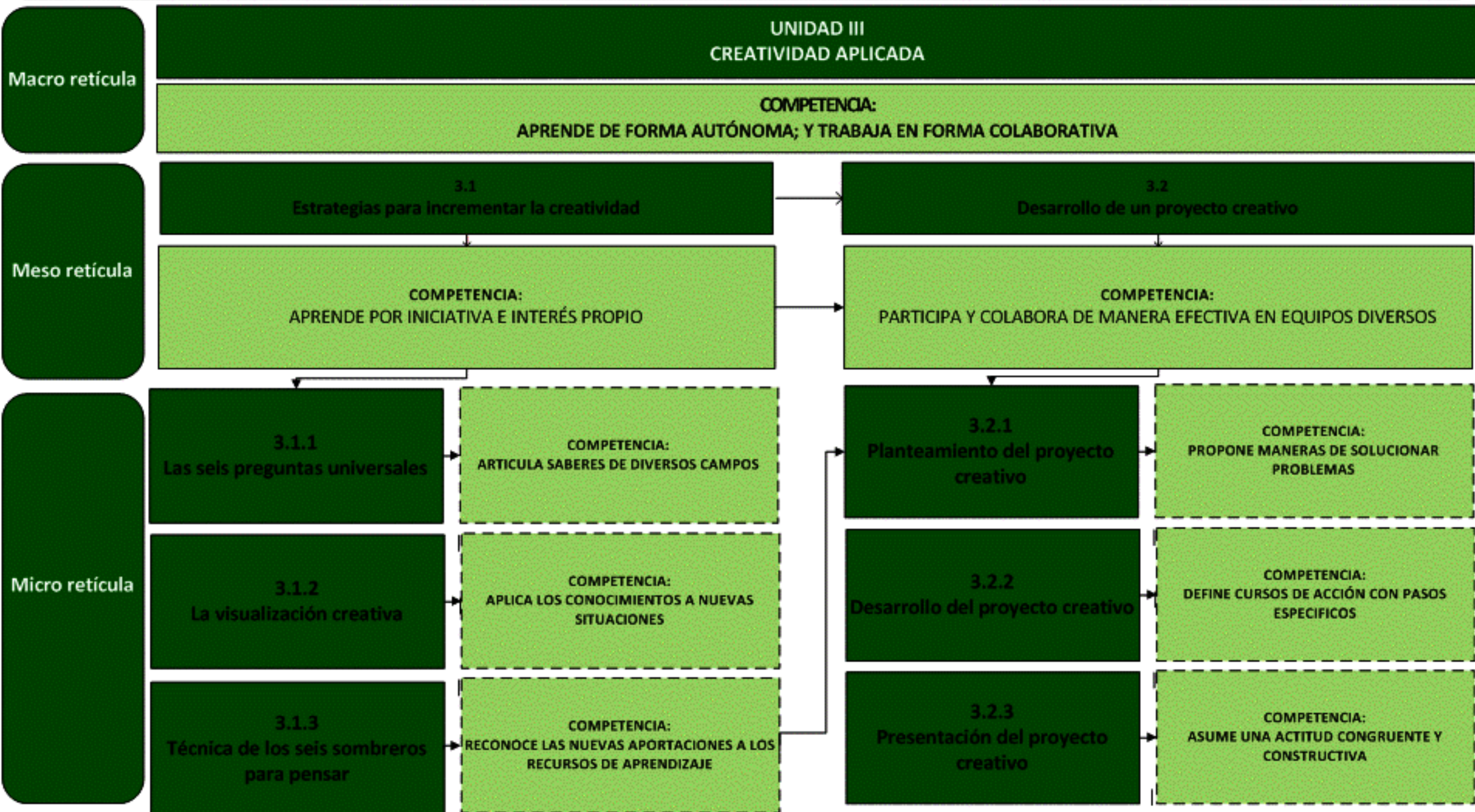
PERFIL
COMPETENCIAS DISCIPLINARES
EXTENDIDAS

- ▣ DEFINE METAS Y DA SEGUIMIENTO A SUS PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO.
- ▣ IDENTIFICA LAS ACTIVIDADES QUE LE RESULTAN DE MENOR Y MAYOR INTERÉS Y DIFICULTAD, RECONOCIENDO Y CONTROLANDO SUS REACCIONES FRENTE A RETOS Y OBSTÁCULOS.
- ▣ ARTICULA SABERES DE DIVERSOS CAMPOS Y ESTABLECE RELACIONES ENTRE ELLOS Y SU VIDA COTIDIANA.
- ▣ PROPONE MANERAS DE SOLUCIONAR UN PROBLEMA O DESARROLLAR UN PROYECTO EN EQUIPO, DEFINIENDO UN CURSO DE ACCIÓN CON PASOS ESPECÍFICOS.
- ▣ ASUME UNA ACTITUD CONSTRUCTIVA, CONGRUENTE CON LOS CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES CON LOS QUE CUENTA DENTRO DE DISTINTOS EQUIPOS DE TRABAJO

**CEDULA 7.2 ESTRUCTURA RETICULAR
CREATIVIDAD**

CAMPO DISCIPLINARIO: COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL PENSAMIENTO
ASIGNATURA: COGNICIÓN
RETÍCULA DE: CREATIVIDAD

COMPETENCIA GENÉRICA CENTRAL:
CURSO: SEGUNDO GRADO
SEMESTRE: SEXTO
CARGA HORARIA.



CÉDULA 7.3 ACTIVIDADES DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS CREATIVIDAD

CAMPO DISCIPLINARIO

COMPONENTES COGNITIVOS Y HABILIDADES DEL
PENSAMIENTO

ASIGNATURA

PROCESOS METACOGNITIVOS

MATERIA

CREATIVIDAD

El estudiante integra los conocimientos, actitudes y habilidades que desarrolló en el curso a través del desarrollo de un proyecto creativo. A través de la puesta en práctica de estrategias para incrementar la creatividad, desarrollará habilidades para generar ideas creativas, seleccionar las más pertinentes, las mejorará, las hará viables y, finalmente, las presentará ante el grupo.

UNIDAD III

CREATIVIDAD APLICADA

3.1 ESTRATEGIAS PARA INCREMENTAR LA CREATIVIDAD

3.1.1 LAS SEIS PREGUNTAS UNIVERSALES

3.1.2 LA VISUALIZACIÓN CREATIVA

3.1.3 TÉCNICA DE LOS SEIS SOMBREROS
PARA PENSAR

3.2 DESARROLLO DE UN PROYECTO CREATIVO

3.2.1 PLANTEAMIENTO DE PROYECTO
CREATIVO

3.2.2 DESARROLLO DEL PROYECTO CREATIVO

3.2.3 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO
CREATIVO

ACTIVIDADES DOCENTES PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

Por equipos, generar ideas creativas para elaborar un producto.

Diseño del producto a través de bosquejos, esquemas, gráficos y modelos a escala.

Implementar el método de proyectos, tomando en cuenta que:

El planteamiento debe estar basado en problemas reales.

El estudiante debe realizar investigaciones que le permitan aprender nuevos conceptos, aplicar la información y representar sus conocimientos de diversas formas.

Debe implicar trabajo colaborativo (apoyo entre los estudiantes para que todos cubran los objetivos de aprendizaje y desarrollen habilidades de trabajo en equipo).

Diseñar actividades que impliquen la aplicación de un mismo conocimiento en diferentes situaciones.

Solicitar a los alumnos que elaboren mapas conceptuales, cuadros sinópticos y comparativos, gráficas, tablas, esquemas, etc. para favorecer el análisis y síntesis de los contenidos de la materia y la identificación de la relación de las partes con el todo y viceversa.

Establecer con los alumnos y promover entre ellos una relación de apertura, libertad y respeto, que genere la confianza necesaria para expresar sus puntos de vista, cuestionar y reconstruir sus ideas y conceptos, evitando las situaciones de rechazo, agresión o burla, y confrontándolas cuando se presenten.

Promover, cuando sea pertinente, el diálogo de la fe con la ciencia, evitando el adoctrinamiento

CÉDULA 7.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO UNO

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y en la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

El docente presenta la siguiente lectura para introducir el problema a desarrollar.

EL ESPÍRITU EMPRENDEDOR: ¿DÓNDE PUEDO ENCONTRAR UNO?

Por Endeavor de México
Fuente: Emprendedores

Algunos casos de emprendedores exitosos, surgen de la necesidad económica

¿El espíritu emprendedor es algo innato o es algo que se puede aprender o fomentar? Hay personas que empiezan emprendimientos por necesidad, porque tienen que buscar una alternativa a la entrada de dinero en la economía familiar. Pero hay otros que han realizado sus estudios y que emplean energía y esfuerzo en aplicar lo que han aprendido en la vida real. Pero más allá de las circunstancias que te lleven a emprender será el camino que recorras el que te validará como emprendedor.

Es cierto que un emprendedor en términos generales, tiene ciertas características, pero muchas veces influyen las circunstancias y el medio ambiente en el que nos desarrollamos lo que hace aflorar nuestra madera emprendedora.

¿Cuáles son los factores que favorecen al nacimiento de un espíritu emprendedor?

En primer lugar emprender significa comenzar, explorar, tomar riesgos, pero todo esto sólo puede darse en un contexto de libertad. Esta nos permite no limitarnos, darle vuelo a la creatividad y poder aprovechar las oportunidades. Una persona sometida a la autoridad tendrá vetada estas capacidades, y sufrirán sentimientos de frustración y verán pasar las oportunidades que se le presenten.

CÉDULA 7.4.1 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO UNO (CONTINUACIÓN)

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y en la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

En segundo, la educación tiene influencia significativa sobre la formación de una mente emprendedora. Y en esto tienen que ver todos los procesos de formación a los que está sometida una persona desde el momento de nacer: la familia, la escuela, el grupo de amigos, la universidad, el club, la religión.

Un emprendedor tiene la capacidad de ver las oportunidades, y analizar los recursos para llevar a cabo el proyecto. La clave radica en encontrar una vinculación adecuada entre ambos factores.

El tercer punto importante que se deriva del anterior es la sociedad en donde se desarrolla el emprendedor. En algunas latitudes el emprendedor es celebrado como líder y fuerza positiva de una sociedad. En otras sociedades el panorama es completamente opuesto y por lo tanto adverso a la hora de querer dedicarse a la actividad emprendedora. La propia familia, amigos y colegas harán lo posible para desalentarte pues no ven el valor intrínseco de la actividad emprendedora. Con el tiempo y el esfuerzo de los emprendedores la propia experiencia hará que vaya cambiando la percepción de la sociedad en relación al valor de la actividad emprendedora.

Otro factor que favorecerá el surgimiento del espíritu emprendedor, es el marco institucional que regula las actividades económicas y sociales. Es necesario contar con un escenario que nos permita proyectar a futuro, con claras reglas de juego, y estabilidad económica.

Por otro lado el fácil acceso a información relevante es un factor central para allanar las condiciones para emprender. Contar con información oportuna es crucial para la toma de decisiones.

Podemos llegar a la conclusión entonces, que el espíritu emprendedor juega un papel clave para las economías actuales, y que si bien puede ser innato, el hecho de que surja depende de múltiples factores como: vivir en libertad, la formación y educación que recibimos, la existencia de reglas de juego transparentes, apoyo a las empresas, oportunidades y recursos.

<http://www.esmas.com/emprendedores/startups/ereemprendedor/399494.html>

CÉDULA 7.4.2 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO UNO (CONTINUACIÓN)

Producción de un ambiente de motivación vía la gestión de preguntas de interés en el estudiante y en la construcción de estructuras jerárquicas o árboles de expansión

El docente realiza una serie de cuestionamientos para sensibilizar sobre el desarrollo del espíritu emprendedor a través de la creatividad:

- ¿Alguna vez han tenido una idea creativa que hayan querido desarrollar a gran escala?
- ¿En su familia hay personas que hayan iniciado un negocio propio?
- ¿Conoces a alguien que haya obtenido éxito en desarrollar una idea, producto o servicio?
- ¿Alguna vez has visto que alguien haya desarrollado una idea que ya antes se te había ocurrido a ti pero que no llevaste a la práctica?
- ¿Qué será mejor, tener muchas ideas creativas pero poco viables, o pocas ideas creativas pero que se desarrollaron con éxito?
- ¿Qué les dice la lectura? ¿Podrán ser ustedes emprendedores a su edad, o existe una edad determinada para serlo?
- ¿Qué ventajas tendría iniciar un negocio en la juventud?
- ¿Cuáles son las características de los emprendedores?
- ¿Puedes convertirte en un emprendedor y fundar tu propia microempresa?

A través de estas preguntas, el docente determinará el nivel de desarrollo del espíritu emprendedor de los estudiantes: los que no tienen idea qué es ser emprendedor; los que tienen ideas creativas y tienen ganas de ser emprendedores, pero no saben exactamente cómo; los que tienen muchas ideas pero no han podido aterrizarla; y los que ya tienen un avance que les permite incluso fundar una microempresa. Asimismo, estos cuestionamientos servirán para atraer el interés a la pregunta que guiará la una investigación que sea útil para el desarrollo de un proyecto creativo, que es la siguiente:

¿Qué se requiere para convertirse en un emprendedor?

CÉDULA 7.4.3 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDÁCTICO DOS

Búsqueda, identificación y evaluación de fuentes de información electrónica, documentación bibliográfica y construcción de una estrategia de indagación

Concepto clave:	Referencias:
Jóvenes emprendedores:	"Los jóvenes emprendedores" http://www.profesiones.com.mx/los_jovenes_emprendedores.htm
Características de los emprendedores:	"¿Cómo sé si soy emprendedor?" http://www.esmas.com/emprendedores/startups/eresemprendedor/401449.html
Espíritu emprendedor:	"El Espíritu Emprendedor: ¿Dónde Puedo Encontrar Uno?" http://www.esmas.com/emprendedores/startups/eresemprendedor/399494.html
Proyecto del emprendedor:	Alcaraz Rodríguez, Rafael: El Emprendedor de Éxito, Ed. McGraw-Hill, México, 2006, tercera edición (incluyendo el CD). Revista Entrepreneur.
Técnicas para promover la creatividad:	De Bono, Edward: El Pensamiento Creativo. El Poder del Pensamiento Lateral para la Creación de Nuevas Ideas, Ed. Paidós, México, 1994, parte II. Longoria Ramírez, R. et alii: Pensamiento Creativo, Compañía Editorial Continental (CECSA)/Universidad Autónoma de Nuevo León, México, capítulo XI. http://members.tripod.com/~hdo_zorrilla/creatividad/tecnicas.htm http://members.tripod.com/~hdo_zorrilla/creatividad/haga_preguntas.htm http://members.tripod.com/~hdo_zorrilla/creatividad/seis_sombreros.htm http://coachpascual.blogspot.com/2004/11/robert-dilts-model-las-estrategias-de.html http://www.youtube.com/watch?v=-IQ3Y55N0YA http://www.monografias.com/trabajos33/resolucion-creativa-problemas/resolucion-creativa-problemas.shtml

CÉDULA 7.4.4 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO DOS (CONTINUACIÓN)

Búsqueda, identificación y evaluación de fuentes de información electrónica, documentación bibliográfica y construcción de una estrategia de indagación

Es importante que al inicio del curso se explique que se va a desarrollar un proyecto creativo sobre un producto o servicio, de tal forma que vayan generando ideas y, al llegar a la tercera unidad, sea más fácil seleccionar la idea que trabajarán.

El docente guiará a los estudiantes para que vayan conformando su proyecto creativo a partir de las ideas que han propuesto en los equipos mediante un ejemplo que aclare los pasos que se seguirán para cada proyecto. Se recomienda ampliamente el libro de Rafael Alcaraz Rodríguez, El Emprendedor de Éxito, en especial el capítulo 4, incluido el caso integrador. Los pasos esenciales que se deberán seguir después de analizar el proyecto serán los siguientes.

Los estudiantes trabajarán la lluvia de ideas para proponer el producto que trabajarán y lo presentarán en un cuadro que determine los posibles productos que se trabajarán y sus características (al menos 12 ítems). En otro cuadro, evaluarán el nivel de innovación, mercado potencial, conocimiento técnico así como requerimiento de capital, con vistas a seleccionar los productos o servicios más viables (se seleccionan 5).

El equipo se reúne nuevamente y evalúan los productos 5 proyectos seleccionados con base en otros criterios que tienen que ver con la viabilidad su viabilidad. Se discuten los resultados y se elige un solo producto o servicio.

El equipo describirá lo más explícitamente posible en qué consiste el producto seleccionado. En seguida, se propondrán nombres (que sean originales, atractivos, significativos y descriptivos) para la posible empresa que ofrecería el producto. Se pone por escrito su justificación.

Una vez determinado el producto, su naturaleza y la empresa que le dará cobijo, se elaboran mapas mentales para generar más ideas sobre cómo llevar a cabo el proyecto. Se recomienda la técnica de las seis preguntas universales. Otra recomendación es animar a los estudiantes a que realicen dibujos sobre las etapas del proyecto y el producto mismo. Esto ayudará a activar el lado derecho del cerebro y a “ver” lo que aún no está ahí, potenciando la creatividad.

La siguiente cédula ejemplifica el llenado de los cuadros y la estructura del mapa.

CÉDULA 7.4.5 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO DOS (CONTINUACIÓN)

Búsqueda, identificación y evaluación de fuentes de información electrónica, documentación bibliográfica y construcción de una estrategia de indagación

Determinación en lluvia de ideas sobre los posibles proyectos que se trabajarán.

Producto o servicio	Características	Necesidad o problema que satisface
1. Prendas pintadas con batik	1. Dibujos originales en la ropa	1. Moda, ropa fresca y juvenil, diseños alegres, casi no existe en el mercado
2. Extractor de aire	2. Elimina malos olores sacando el aire viciado	2. Limpieza del aire del ambiente, especialmente para los no fumadores
3. Palanqueta nutritiva	3. Contiene diferentes semillas e ingredientes que nutren y satisfacen el hambre	3. Los alumnos requiere de un refrigerio sano, económico y fácil de adquirir
4. Mermelada de nopal	4. Alimento envasado aprovechando ingredientes de la región y de alto valor nutritivo	4. Conserva económica y de sabor agradable que puede combinarse con otros alimentos
5. Encuadernado con silicón	5. Encuadernado con materiales resistentes y flexibles	5. Los trabajos de los alumnos requieren ser encuadernados a bajo costo
6. Bastón sonoro para ciegos	6. Bastón con componentes electrónicos que detectan objetos cercanos	6. El desplazamiento de ciegos es complicado en las ciudades, bastón que ofrece mayor seguridad
7. Saca-huesos para aguacates	7. Pinza que facilita la extracción de la semilla del aguacate y deja intacta la pulpa	7. Los restaurantes requieren manipular grandes cantidades de aguacate
8. Etcétera...		

CÉDULA 7.4.6 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO DOS (CONTINUACIÓN)

Búsqueda, identificación y evaluación de fuentes de información electrónica, documentación bibliográfica y construcción de una estrategia de indagación

Evaluación de las ideas anteriores y selección de 5.

Idea	Nivel de innovación	Mercado potencial	Conocimiento técnico	Requerimiento de capital	Valoración
1. Prendas pintadas con batik	2	5	4	3	14
2. Extractor de aire	3	3	4	4	14
3. Palanqueta nutritiva	3	4	4	5	16
4. Mermelada de nopal	5	3	4	4	16
5. Encuadernado con silicón	5	5	4	3	17
6. Bastón sonoro para ciegos	5	2	3	2	12
7. Saca-huesos para aguacates	5	1	3	4	13

Nota: Evaluar de 1 a 5, donde 5 significa que cumple más satisfactoriamente con el criterio evaluado

**CÉDULA 7.4.7 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO DOS (CONTINUACIÓN)**

Búsqueda, identificación y evaluación de fuentes de información electrónica, documentación bibliográfica y construcción de una estrategia de indagación

Continuación de la evaluación con base en la viabilidad del proyecto. Discusión para la selección de un solo proyecto.

Idea	Barreras de entrada	Disponibilidad de materia prima	Costo de producción	Valoración
1. Prendas pintadas con batik	5	4	3	12
2. Extractor de aire	3	3	3	9
3. Palanqueta nutritiva	5	5	5	15
4. Mermelada de nopal	3	5	4	12
5. Encuadernado con silicón	4	5	4	13

Nota: Evaluar de 1 a 5, donde 5 significa que cumple más satisfactoriamente con el criterio evaluado

Justificación del producto.

Palanqueta nutritiva
El producto está elaborado con ingredientes naturales de alto valor nutritivo y con evocación del sabor de los dulces típicos mexicanos. Satisface un creciente mercado que busca opciones nutritivas y de alimentos de fácil acceso que se puedan llevar a la oficina o la escuela. Contiene un balance de macronutrientes (proteínas, carbohidratos y grasas) adecuado con una selección de ingredientes de buena calidad.

**CÉDULA 7.4.8 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO DOS (CONTINUACIÓN)**

Búsqueda, identificación y evaluación de fuentes de información electrónica, documentación bibliográfica y construcción de una estrategia de indagación

Nombre de la empresa:

Nombre	Originalidad	Atractivo	Significativo	Descriptivo	Claro	Valoración
Nutri-palanketas	3	3	4	5	4	19
Nutre-T	2	2	4	5	4	17
Palanketín	3	2	3	4	3	15
Sabrosita	3	2	4	5	4	18
Meganutrición	4	2	4	4	4	18
Alimentos balanceados	2	1	4	5	4	16

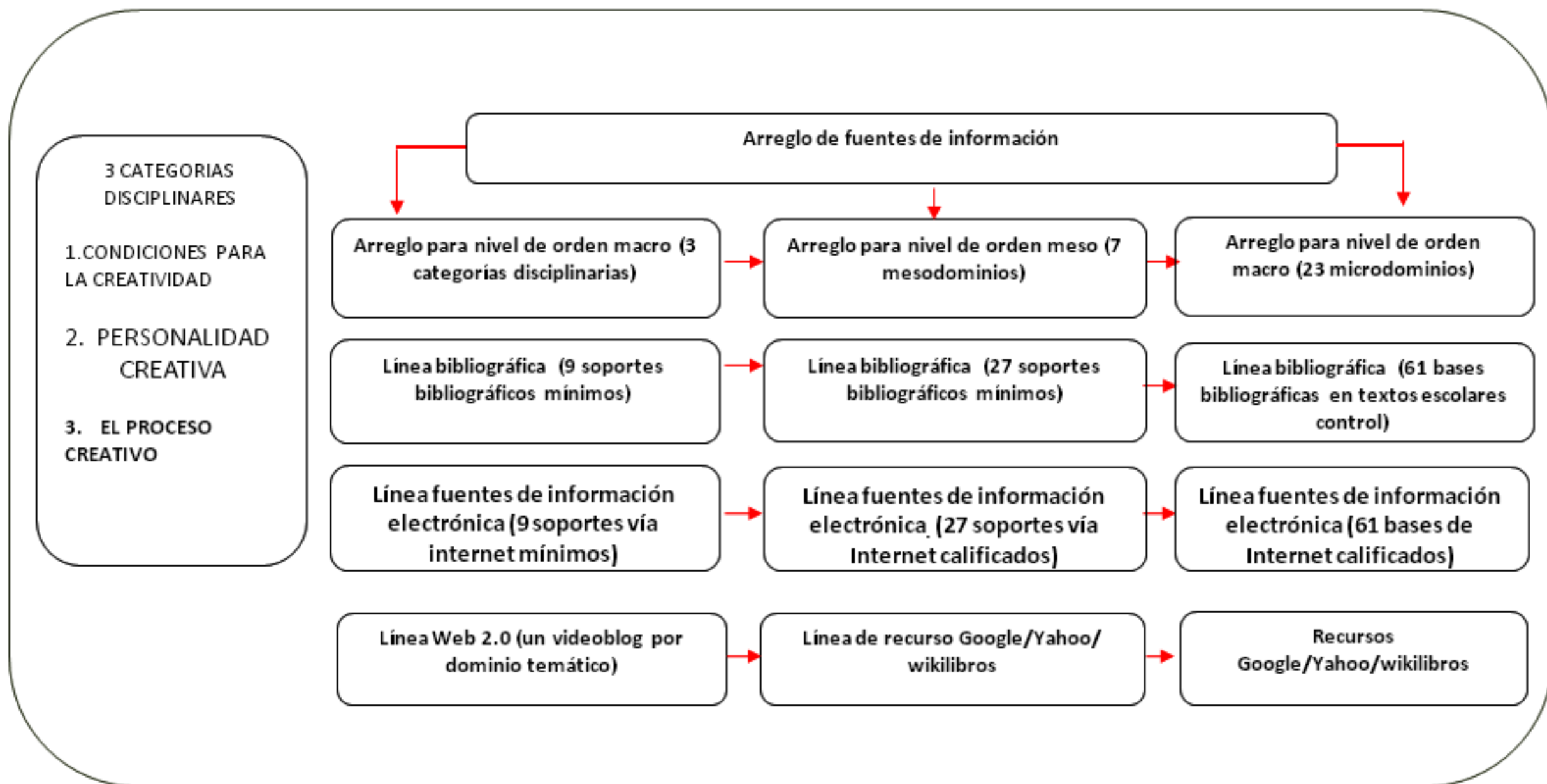
Nota: Evaluar de 1 a 5, donde 5 significa que cumple más satisfactoriamente con el criterio evaluado

Justificación de la empresa:

Nutri Palanketas
Es una empresa manufacturera que forma parte de la industria alimenticia, preocupada por la nutrición y que conjunta tradición con innovación. Se ubica en el área de los postres. Tiene como misión satisfacer el gusto de los jóvenes estudiantes de bachillerato a través de un producto de sabor agradable y utilizando materias de alto valor nutricional.

CÉDULA 7.4.9 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO TRES

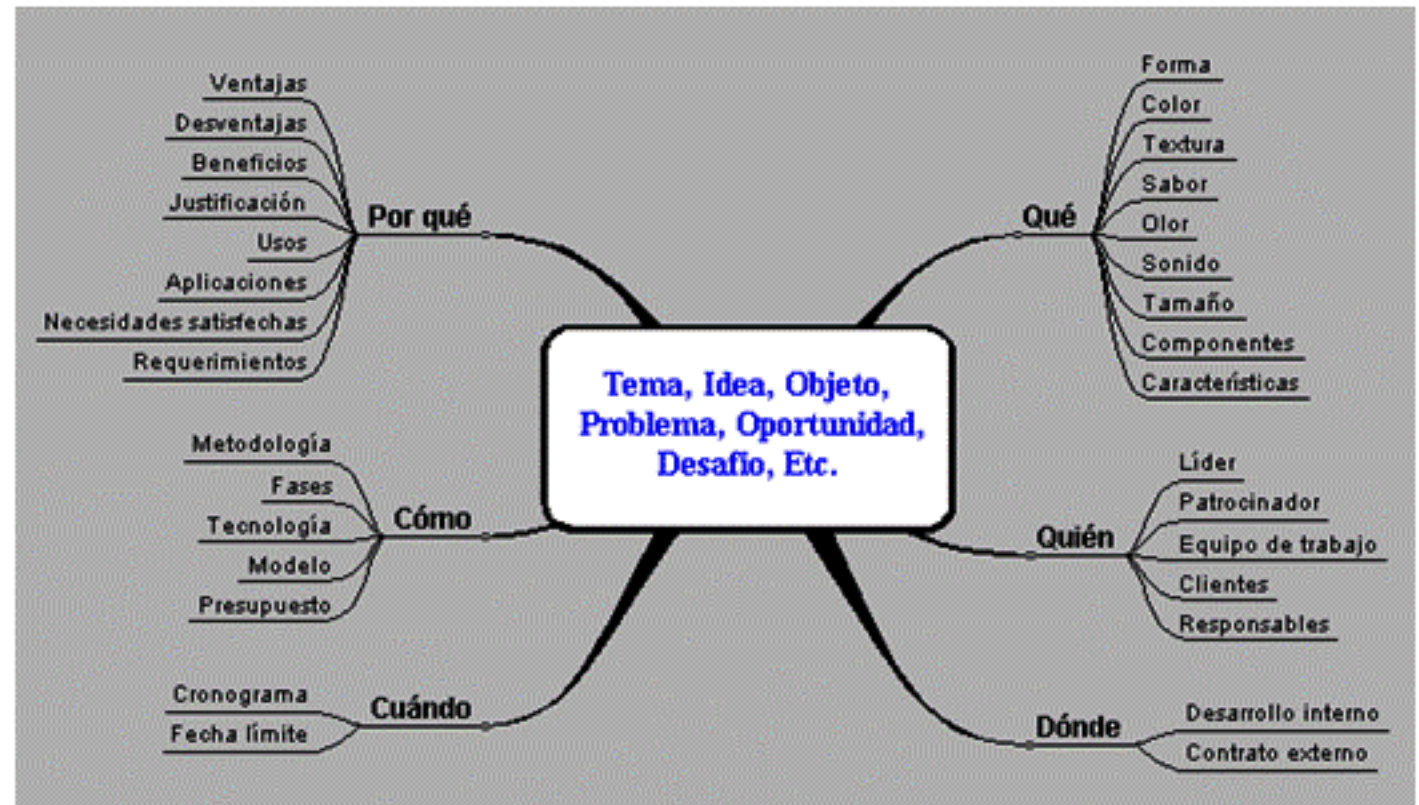
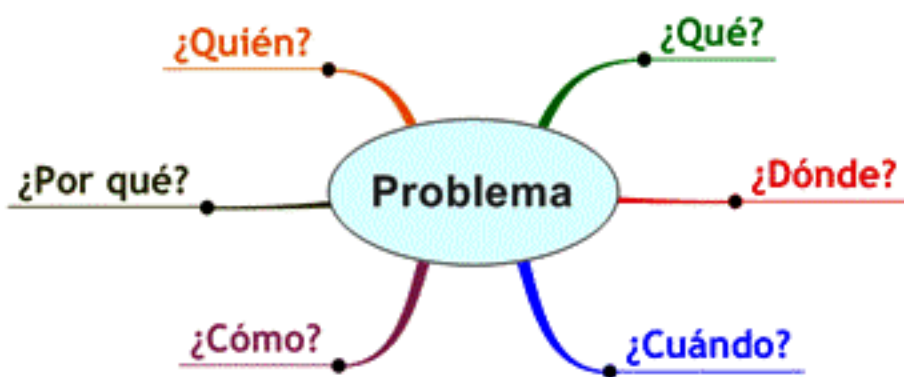
Arreglo a fuentes de información y documentación y generación de arreglo de datos y referentes



CÉDULA 7.4.10 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO CUATRO

Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a los arreglos establecidos y los referentes teóricos y metodológicos

Técnica de las Seis Preguntas Universales:



Fuente: http://members.tripod.com/~hdo_zorrilla/creatividad/haga_preguntas.htm

CÉDULA 7.4.11 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO CUATRO (CONTINUACIÓN)

Construcción de estrategias de resolución de problemas de acuerdo a los arreglos establecidos y los referentes teóricos y metodológicos

Los estudiantes analizarán las características del emprendedor y delinean una estrategia para poner en práctica el proyecto.

Fuente de información electrónica: <http://www.esmas.com/emprendedores/startups/eresemprendedor/401449.html>

Una vez que se ha avanzado en el mismo, se aplica la Técnica de los Sombreros para Pensar (o bien, la técnica de Modelo de Creatividad de Disney, en <http://coachpascual.blogspot.com/2004/11/robert-dilts-model-las-estrategias-de.html>). El proyecto se enfoca desde las distintas perspectivas para proponer mejoras. En la Técnica de los Seis Sombreros es muy recomendable que verdaderamente se utilicen físicamente sombreros de colores, pues ello ayuda a que el estudiante “cambie de sintonía” y pueda enfocar el producto desde distintos aspectos. También es muy importante que los alumnos representen la técnica por equipos ante todo el grupo, dramatizando cada sombrero lo mejor que puedan (meterse en el papel). Recordemos que estos sombreros tienen los siguientes atributos:

Sombrero blanco:	transmisor de información (hechos, cifras, necesidades y ausencias de información)
Sombrero rojo:	sentimientos, intuición, presentimientos, emociones (permite exponer una intuición sin tener que justificarla)
Sombrero negro:	cautela, busca evitar errores, juicio crítico (utiliza para señalar por qué una sugerencia no encaja en los hechos)
Sombrero amarillo:	optimismo, visión lógica y positiva (por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios)
Sombrero verde:	pensamiento creativo, nuevas ideas (lo que es interesante, estímulos y cambios)
Sombrero azul:	control de procesos y vista global (tiene que ver con el meta-conocimiento)

Bibliografía: De Bono, Edward: *El Pensamiento Creativo. El Poder del Pensamiento Lateral para la Creación de Nuevas Ideas*, Ed. Paidós, México, 1994, pp. 127-137.

Los equipos complementarán su proyecto buscando fuentes de información electrónicas relativas a los aspectos específicos del producto seleccionado, así como información acerca de cultura emprendedora.

CÉDULA 7.4.12 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO CINCO

Solucionar el problema acudiendo a procedimientos propios de la disciplina bajo el apoyo del docente

Los equipos revisan los diagramas, dibujos, esquemas, bocetos, apuntes y cuadros comparativos elaborados y se reúnen para atender los últimos detalles de su proyecto. Todos los pasos del proceso son importantes, desde la gestación del proyecto hasta su conclusión; sin embargo, debido a que no es objetivo de este curso presentar el resultado en una exposición de microempresas, puede decirse que es más importante el proceso que el resultado, y aún más, la reflexión sobre los pasos que ha seguido el proyecto que el mismo producto en sí. Este producto puede seguir trabajándose en otras materias o proyectos hasta su presentación final en el mercado, pero para efectos de la materia de Creatividad, existe material suficiente para reflexionar sobre los procesos de pensamiento que subyacen a la gestación y puesta en práctica de una idea creativa. Asimismo, el docente orientará a los estudiantes para dar solución al problema: “¿qué se requiere para convertirse en un emprendedor?”. Para ello, se hará una revisión de los pasos seguidos en cada proyecto, destacando todos los elementos que permitan el desarrollo del espíritu emprendedor, los cuales serán organizados en un mapa conceptual.

El docente puede aplicar una imaginación guiada para que los estudiantes visualicen a futuro su proyecto en forma exitosa, con lo cual se pretende que aumente la motivación. Asimismo, el docente considerará si es necesario aplicar otra técnica para desarrollar el pensamiento creativo. Recursos bibliográficos: **Rodríguez, Mauro:** *Mil Ejercicios de Creatividad Clasificados*, Ed. McGraw-Hill, México, 2000, capítulo XI “Visualización Creativa”.

CÉDULA 7.4.13 MODELO DIDÁCTICO GLOBAL
MATERIA: CREATIVIDAD
CUADRANTE DIDACTICO SEIS

Formular la respuesta y generar el reporte o exposición oral o escrita

UNIDAD III

¿Qué se requiere para convertirse en un emprendedor?

Elaboración de mapa conceptual o cuadro sinóptico de las características esenciales del emprendedor y reflexión sobre qué tanto se ha avanzado mediante el proyecto en el desarrollo de estas habilidades, conocimientos y actitudes.

Presentación del proyecto creativo, para lo cual se invitará a otros integrantes de la comunidad escolar. Cada equipo hará una presentación general del proyecto, una demostración del producto, así como la presentación de la información en forma gráfica y escrita. El docente determinará previamente el número mínimo de cuartillas y de apoyos gráficos, así como si se utilizará algún software en especial. En seguida, los equipos serán cuestionados sobre su producto por docentes y compañeros. El docente cuestionará sobre los pasos que se han seguido (cómo se originó la idea, por qué se piensa que es pertinente el producto, qué obstáculos presentó el proyecto, etc.), así como las perspectivas de desarrollo que tiene la idea (cómo responderá a las exigencias del mercado, qué perspectivas tiene a futuro, etc.).

Es muy importante que se acompañe el producto con los gráficos, esquemas, apuntes, fotografías, modelos a escala, diagramas, resúmenes y mapas correspondientes.

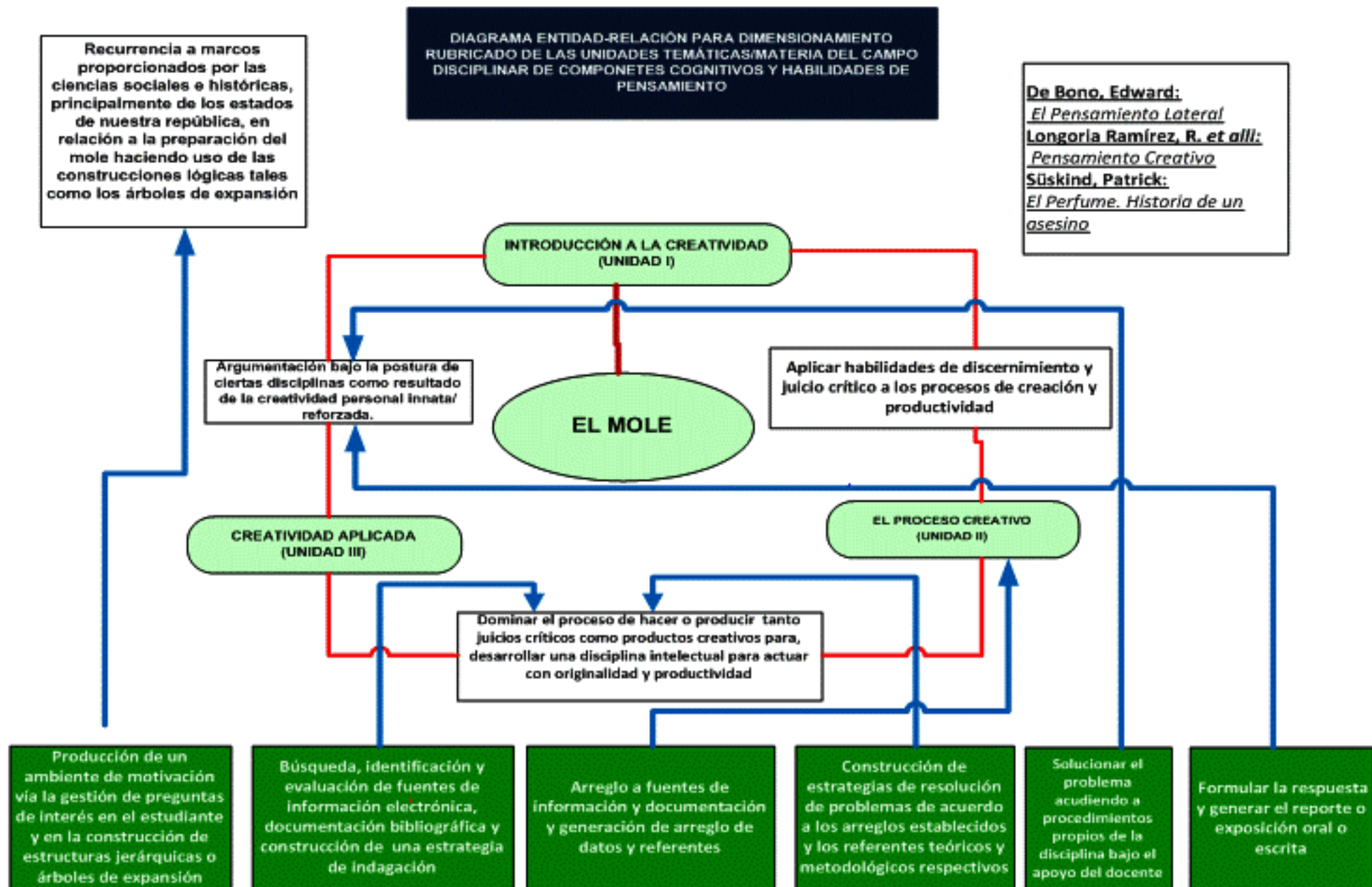
Esta presentación puede enlazarse con otra de zona donde participen los mejores proyectos de cada escuela.

CÉDULA 7.5
MATERIA: CREATIVIDAD

UNIDAD	ESCENARIO	TEMA	ESTIMACIÓN DE CARGA HORARIA								TOTAL DE HORAS
			ENCUADRE TEÓRICO	SENSIBILIZACIÓN	CUADRANTE UNO	CUADRANTE DOS	CUADRANTE TRES	CUADRANTE CUATRO	CUADRANTE CINCO	CUADRANTE SEIS	
3	CREATIVIDAD APLICADA	¿Qué se requiere para convertirse en un emprendedor?	1	1	2	2	2	2	2	1	13

Nota.- El tiempo total marcado es el máximo que pueden utilizar para desarrollar un problema contextual bajo la didáctica de los seis cuadrantes, que se podrá ajustar para desarrollar algún (os) escenario (s) que el profesor diseñe.

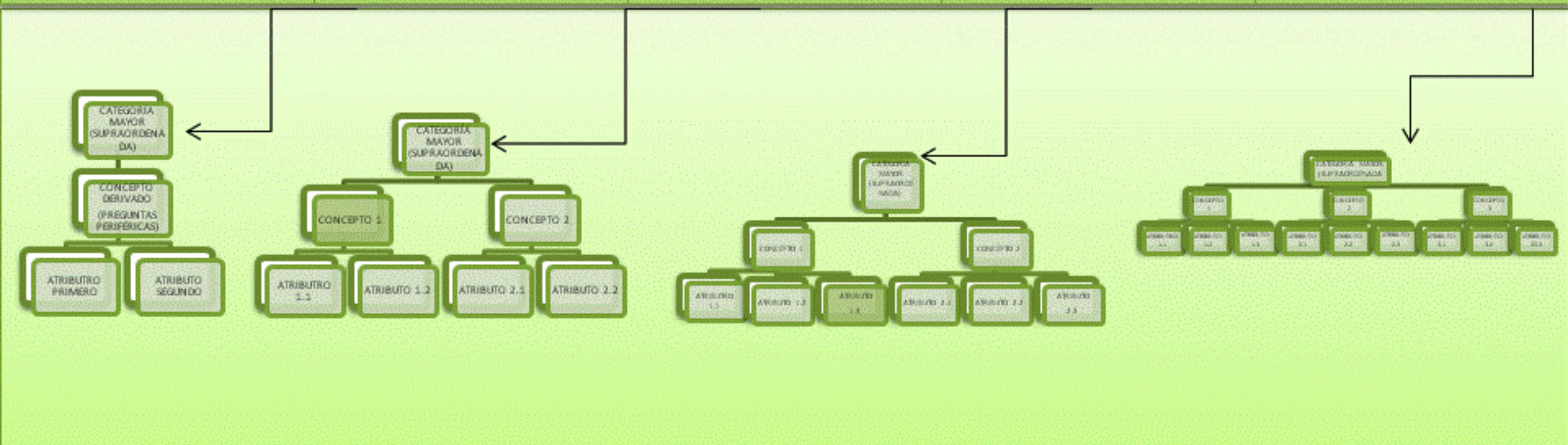
CÉDULA 8. SEÑALAMIENTO EJEMPLAR DE UN CASO MATERIA: CREATIVIDAD



CÉDULA 9. MODELO DE VALORACIÓN POR RÚBRICAS MATERIA: CREATIVIDAD (CÉDULA DE CARACTERIZACIÓN DEL PRIMER PAR DE CATEGORÍAS PARA RUBRICACIÓN)

PARES CATEGÓRICOS PREVISTOS	DESEMPEÑO BAJO	DESEMPEÑO MEDIO	DESEMPEÑO ALTO	DESEMPEÑO SOBRESALIENTE
Utilización de referentes teóricos y metodológicos para sustentar la estructura lógica de la pregunta-solución planteada en la clase	Ausencia de referentes teóricos basados en alguna tendencia o enfoque científico y/o disciplinario	Establecimiento de solo una referencia teórica con sus componentes metodológicos	Establecimiento de dos referentes teóricos y sus componentes metodológicos	Establecimiento de tres marcos teóricos y sus componentes metodológicos
VALORACIÓN RUBRICADA (SEGMENTO UNO DEL PAR PRIMERO)	25% CALIFICACIÓN DE CINCO	50% CALIFICACIÓN DESEIS-SIETE	75% CALIFICACIÓN DE OCHO-NOVE	100% CALIFICACIÓN DE DIEZ

PARES CATEGÓRICOS PREVISTOS	DESEMPEÑO BAJO	DESEMPEÑO MEDIO	DESEMPEÑO ALTO	DESEMPEÑO SOBRESALIENTE
Recurrencia a categorías, conceptos, atributos específicos a la subunidad o unidad temática abordada (árbol de expansión en tres capas horizontales)	Árbol de expansión con una categoría mayor (parte alta), un concepto en el nivel medio y dos atributos en el nivel bajo	Árbol con una categoría mayor en el nivel uno; dos conceptos coordinados en el nivel dos y cuatro atributos en el nivel bajo, siendo dos atributos por concepto coordinado	Árbol con una categoría mayor en el nivel uno; dos conceptos coordinados en el nivel dos y seis atributos en el nivel bajo, siendo tres atributos por concepto coordinado	Árbol de expansión a tres niveles horizontales situando en la parte alta una supracategoría. En el nivel medio, tres conceptos coordinados de igual peso de importancia y en el nivel tres, situar nueve atributos
VALORACIÓN RUBRICADA (SEGMENTO DOS DEL PAR PRIMERO)	25% CALIFICACIÓN DE CINCO	50% CALIFICACIÓN DESEIS-SIETE	75% CALIFICACIÓN DE OCHO-NOVE	100% CALIFICACIÓN DE DIEZ
SUMATORIA DE VALORACIÓN DEL PAR PRIMERO DE CATEGORÍAS	UNIDAD TEMÁTICA RESPECTIVA NO ACREDITADA POR EL PAR PRIMERO	UNIDAD TEMÁTICA DE ACREDITACIÓN MEDIA POR EL PAR PRIMERO	UNIDAD TEMÁTICA DE ACREDITACIÓN ALTA POR EL PAR PRIMERO	UNIDAD TEMÁTICA ACREDITADA SOBRESALIENTEMENTE POR EL PAR PRIMERO



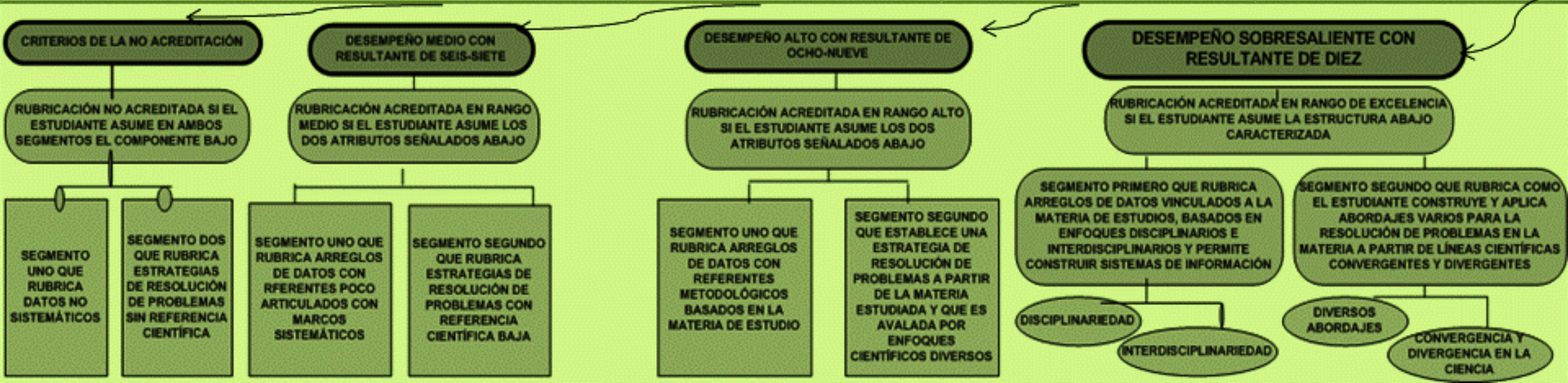
CÉDULA 9.1 MODELO DE VALORACIÓN POR RÚBRICAS

MATERIA: CREATIVIDAD

(CÉDULA DE CARACTERIZACIÓN DEL SEGUNDO PAR DE CATEGORÍAS PARA RUBRICACIÓN)

PARES CATEGÓRICOS PREVISTOS	DESEMPEÑO BAJO	DESEMPEÑO MEDIO	DESEMPEÑO ALTO	DESEMPEÑO SOBRESALIENTE
Arreglos de datos e información pertinentes a la materia de estudio a partir de estructuras lógicas y sistemáticas provenientes de la (s) asignatura(s) y área de conocimientos respectiva	Presencia de datos sin marcos sistemáticos correspondientes a la materia de estudio y carentes de referentes teóricos basados en alguna tendencia o enfoque científico y/o disciplinario	Arreglo de datos con un referente metodológico poco articulado con la materia de estudio y de escasa utilidad para generar información que sirva en la resolución de la pregunta inicial	Arreglo de datos con referentes metodológicos articulados con la materia de estudio y de utilidad amplia para generar información que sirva en la resolución de la pregunta inicial y periféricas	Arreglo de datos con referentes metodológicos surgidos de la materia de estudio y de utilidad amplia para generar un marco de información útil en la resolución de la pregunta inicial y periféricas
VALORACIÓN RUBRICADA (SEGMENTO UNO DEL PAR SEGUNDO)	25% CALIFICACIÓN DE CINCO	50% CALIFICACIÓN DE SEIS-SIETE	75% CALIFICACIÓN DE OCHO-NOVE	100% CALIFICACIÓN DE DIEZ

PARES CATEGÓRICOS PREVISTOS	DESEMPEÑO BAJO	DESEMPEÑO MEDIO	DESEMPEÑO ALTO	DESEMPEÑO SOBRESALIENTE
Estrategias de abordaje para la resolución de la tarea adscrita o el problema construido y resolución de la tarea o problema, a partir de la construcción de la pregunta primaria abordada	Estrategia para la resolución de la tarea asignada o resolución de la pregunta elaborada, sin marco sistemáticos propios a la materia de estudio y con ausencia de un enfoque científico o disciplinario	Resolución de la tarea asignada o resolución de la pregunta elaborada, a partir de un marco sistemático de la materia de estudio avalado por un enfoque científico o disciplinario	Resolución de la tarea asignada o la pregunta elaborada, a partir de un marco sistemático de la materia de estudio avalado por enfoques científicos o disciplinarios diversos.	Construcción y aplicación de abordajes varios para la resolución del problema, a partir de un marco sistemático de la materia avalado por líneas científico/disciplinarias convergentes y divergentes
VALORACIÓN RUBRICADA (SEGMENTO DOS DEL PAR SEGUNDO)	25% CALIFICACIÓN DE CINCO	50% CALIFICACIÓN DE SEIS-SIETE	75% CALIFICACIÓN DE OCHO-NOVE	100% CALIFICACIÓN DE DIEZ
SUMATORIA DE VALORACIÓN DEL PAR SEGUNDO DE CATEGORÍAS	UNIDAD TEMÁTICA RESPECTIVA NO ACREDITADA POR EL PAR SEGUNDO	UNIDAD TEMÁTICA DE ACREDITACIÓN MEDIA POR EL PAR SEGUNDO	UNIDAD TEMÁTICA DE ACREDITACIÓN ALTA POR EL PAR SEGUNDO	UNIDAD TEMÁTICA ACREDITADA SOBRESALIENTEMENTE POR EL PAR SEGUNDO



CÉDULA 9.2 MODELO DE VALORACIÓN POR RÚBRICAS

MATERIA: CREATIVIDAD

(CÉDULA DE CARACTERIZACIÓN DEL TERCER PAR DE CATEGORÍAS PARA RUBRICACIÓN)

PARES CATEGÓRICOS PREVISTOS	DESEMPEÑO BAJO	DESEMPEÑO MEDIO	DESEMPEÑO ALTO	DESEMPEÑO SOBRESALIENTE
CONSTRUCCIÓN Y REALIZACIÓN DEL REPORTE O EXPOSICIÓN ORAL	REPORTE ESCRITO O EXPOSICIÓN ORAL DEL TEMA CON AUSENCIA DE MARCOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS, ARREGLOS DE DATOS SIN REFERENCIA A LA MATERIA DE ESTUDIO Y RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA BASE DE LA EXPOSICIÓN, CARENTE DE ESTRATEGIAS LÓGICAS	REPORTE ESCRITO O EXPOSICIÓN ORAL DEL TEMA CON PRESENCIA DE MARCOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS INCOMPLETOS, ARREGLO DE DATOS CON REFERENCIA RELATIVA A LA MATERIA DE ESTUDIO Y USO DE MARCOS LÓGICOS DELGADOS PARA LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA BASE DE LA EXPOSICIÓN.	REPORTE ESCRITO O EXPOSICIÓN ORAL DEL TEMA CON PRESENCIA DE MARCOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS COMPLETOS, ARREGLO DE DATOS CON REFERENCIA AMPLIA A LA MATERIA DE ESTUDIO Y USO DE MARCOS LÓGICOS ROBUSTOS PARA LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA BASE DE LA EXPOSICIÓN.	REPORTE ESCRITO O EXPOSICIÓN ORAL DEL TEMA CON PRESENCIA DE MARCOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS COMPLETOS, ARREGLO DE DATOS CON REFERENTES DIVERSOS PARA LA MATERIA DE ESTUDIO Y USO DE MARCOS LÓGICOS VARIOS Y COMPLETOS PARA LA RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA BASE DE LA EXPOSICIÓN.
VALORACIÓN RUBRICADA (SEGMENTO UNO DEL PAR TERCERO)	25% CALIFICACIÓN CINCO	50% CALIFICACIÓN DESEIS-SIETE	75% CALIFICACIÓN DE OCHO-NUEVE	100% CALIFICACIÓN DE DIEZ
PARES CATEGÓRICOS PREVISTOS	DESEMPEÑO BAJO	DESEMPEÑO MEDIO	DESEMPEÑO ALTO	DESEMPEÑO SOBRESALIENTE
CONSTRUCCIÓN Y ESTABLECIMIENTO DE LA DEFENSA DEL TEMA EN TÉRMINOS ARGUMENTATIVOS	OTORGAMIENTO DE RESPUESTAS A LOS ESTUDIANTES Y DOCENTE BASADAS EN ARGUMENTOS DESPROVISTOS DE MARCOS TEÓRICOS, CONCEPTOS NO CLAROS Y POCO APEGADOS A LA MATERIA Y SUS BASES DISCIPLINARIAS	OTORGAMIENTO DE RESPUESTAS A LOS ESTUDIANTES Y DOCENTE BASADAS EN ARGUMENTOS PROVISTOS DE MARCOS TEÓRICOS DELGADOS, PROCESOS ARGUMENTATIVOS MEDIANAMENTE EXPLÍCITOS RELATIVOS A LA MANERA EN QUE SE ABORDÓ Y SOLUCIONÓ EL PROBLEMA Y LA TAREA	OTORGAMIENTO DE RESPUESTAS BASADAS EN ARGUMENTOS PROVISTOS DE MARCOS TEÓRICOS COMPLETOS, PROCESOS ARGUMENTATIVOS BIEN PLANTEADOS RELATIVOS A LA MANERA EN QUE SE ABORDÓ Y SOLUCIONÓ EL PROBLEMA Y LA TAREA Y UN DISCURSO CLARO ATADO A MAPAS CONCEPTUALES	OTORGAMIENTO DE RESPUESTAS BASADAS EN ARGUMENTOS PROVISTOS DE MARCOS TEÓRICOS BASADOS EN EL DESARROLLO HISTÓRICO DE LA DISCIPLINA, PROCESOS ARGUMENTATIVOS BIEN PLANTEADOS RELATIVOS A LA MANERA EN QUE SE ABORDÓ Y SOLUCIONÓ EL PROBLEMA Y UN DISCURSO PRECISO VÍA MULTIMEDIA
VALORACIÓN RUBRICADA (SEGMENTO DOS DEL PAR TERCERO)	25% CALIFICACIÓN DE CINCO	50% CALIFICACIÓN DESEIS-SIETE	75% CALIFICACIÓN DE OCHO-NUEVE	100% CALIFICACIÓN DE DIEZ
SUMATORIA DE VALORACIÓN DEL PAR TERCERO DE CATEGORÍAS	UNIDAD TEMÁTICA RESPECTIVA NO ACREDITADA POR EL PAR TERCERO	UNIDAD TEMÁTICA DE ACREDITACIÓN MEDIA POR EL PAR TERCERO	UNIDAD TEMÁTICA DE ACREDITACIÓN ALTA POR EL PAR TERCERO	UNIDAD TEMÁTICA ACREDITADA SOBRESALIENTEMENTE POR EL PAR TERCERO



CÉDULA 10. TERMINOLOGÍA MATERIA: CREATIVIDAD

Bloqueos mentales: Impedimentos de personalidad que impiden la generación y/o expresión de las ideas creativas.

Conflicto: Oposición de dos o más voluntades.

Creación: Acto de dar realidad o existencia a algo nuevo y diferente.

Creatividad: Componente esencial del pensamiento que procesa información, se manifiesta a través de la producción de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad, tratando de impactar o transformar la realidad. (Longoria)

Fantasia: Imaginación que no sigue una estructura determinada de antemano y sigue derroteros imprevistos.

Flexibilidad: Variedad y heterogeneidad que se da en torno a las ideas creativas.

Fluidez: Aspecto de la creatividad que se determina por la cantidad de ideas que se generan en torno a un tópico.

Genio: Capacidad de generar nuevas ideas en mediante asociaciones hasta entonces inusitadas y en un tiempo, cantidad, calidad e impacto fuera de lo común.

Imaginación: Posibilidad de evocar o producir imágenes en la mente con independencia inmediata del objeto.

Ingenio: Asociación inusual de ideas que produce sorpresa por ser de naturaleza diferente a las ordinarias.

Innovación: Mejoramiento de algo que ya existe pero que se resulta ser más eficiente o más completo.

Inteligencias múltiples: Conjunto de inteligencias distintas que se desarrollan en forma independiente. Concepto acuñado por Howard Gardner, quien identificó siete tipos de inteligencia: lingüística, lógica-matemática, espacial, musical, corporal-sinestesia, intrapersonal, interpersonal y naturalista.

Intuición: Captación inmediata de un objeto o una situación sin haber pasado por un proceso de razonamiento lógico.

Invenición: Palabra que proviene del latín que se usa al encontrar o descubrir algo.

Originalidad: Presentación de las ideas creativas en forma distinta o novedosa respecto a las existentes.

CÉDULA 10.1 TERMINOLOGÍA

MATERIA: CREATIVIDAD

Pensamiento creativo: Tipo de pensamiento que pretende resolver problemas mediante métodos no convencionales o comunes, en forma innovadora y con cierto grado de originalidad.

Pensamiento crítico: Tipo de pensamiento que se basa en el análisis crítico de la realidad, buscando tanto las causas de los fenómenos como alternativas de solución a los problemas planteados.

Pensamiento lateral: Término acuñado por Edward De Bono para diferenciar al pensamiento no lógico, no secuencial y no convencional, cuya función es, principalmente, reestructurar los modelos de pensamiento.

Pensamiento lógico: Pensamiento secuencial, predecible, convencional y con una estructura definida. Se basa en evidencias y razonamientos.

Proceso creativo: Desarrollo de una idea creativa desde su concepción hasta su concreción o aplicación.

Proyecto creativo: Planeación, organización, ejecución, evaluación y presentación de una idea creativa, apoyándose en técnicas, estrategias y procedimientos que permiten potenciar la capacidad creativa.

Viabilidad: Capacidad de poner en práctica o dar realidad a las ideas creativas.

Visualización creativa: Método desarrollado por Harold Shderman, que consiste en imaginar lo más vívidamente posible una situación en forma positiva y constructiva.

CÉDULA 11 FUENTES DE INFORMACIÓN MATERIA: CREATIVIDAD

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Alcaraz, Rafael:** *El Emprendedor de Éxito*, Ed. McGraw-Hill, México, 2006, tercera edición.
- Boisvert, Jacques:** *La Formación del Pensamiento Crítico: Teoría y Práctica*, México, Fondo de Cultura Económica, 2004.
- De Bono, Edward:** *El Pensamiento Lateral. Manual de Creatividad*, Ed. Paidós, México, 2007.
- *El Pensamiento Creativo. El Poder del Pensamiento Lateral para la Creación de Nuevas Ideas*, Ed. Paidós, México, 1994.
- Edwards, Betty :** *Nuevo Aprender a Dibujar con el Lado Derecho del Cerebro*, Ed. Urano, México, Barcelona, 2000.
- Espíndola Castro, José Luis:** *Creatividad, Estrategias y Técnicas*, Ed. Prentice Hall, México.
- Gardner, Howard:** *Estructuras de la Mente. A Teoría de las Inteligencias Múltiples*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1999.
- Gelatt:** *La Toma Creativa de Decisiones*, Grupo Editorial Iberoamérica, Serie 50 Minutos, México.
- Longoria Ramírez, R. et alli:** *Pensamiento Creativo*, Compañía Editorial Continental (CECSA)/Universidad Autónoma de Nuevo León, México.
- López Frías, Blanza Silvia:** *Pensamiento Crítico y Creativo*, Ed. Trillas, México, 2000.
- Rodríguez Estrada, Mauro:** *Creatividad en la Investigación Científica*, Ed. Trillas, México, 1991.
- *Manual de Creatividad. Los Procesos Psíquicos y el Desarrollo*, Ed. Trillas, México, 2006.
- *Mil Ejercicios de Creatividad Clasificados*, Ed. McGraw-Hill, México, 2000.
- *Psicología de la Creatividad. Manual de Seminarios Vivenciales*, Editorial Pax México, México.
- Sánchez, Margarita A. de:** *Desarrollo de Habilidades del Pensamiento: Creatividad. Guía del Instructor*, Ed. Trillas, México, 1995.
- Serrano Barquín, Carolina y Rodríguez Estrada, Mauro:** *Creatividad Sensorial*, Ed. Pax México, México, 1995.
- Süskind, Patrick:** *El Perfume. Historia de un Asesino*, Ed. Seix Barral, México, 2000.

**CÉDULA 11.1 FUENTES DE INFORMACIÓN
MATERIA: CREATIVIDAD**

FUENTES DE INFORMACIÓN EN VIDEO

Amadeus, dir. Milos Forman (basada en la obra teatral de Peter Shaffer), 1984.

Como Agua para Chocolate, dir. Sergio Arau, México, 1992.

El Perfume. Historia de un Asesino (Perfume: Story of a Murder), dir. Tom Tykwer, 2006.

La Joven de las Especias, dir. Paul Mayeda Berges, 2005, 95 min.

<http://www.youtube.com/watch?v=-lQ3Y55N0YA>

<http://www.youtube.com/watch?v=o3ew6h5nHcc>

Barker, Joel Arthur: *Paradigmas*, en:

http://www.youtube.com/watch?v=Ozaaxl2-_u0&feature=related

Barker, Joel Arthur: *Pioneros de Paradigmas*, en:

<http://www.youtube.com/watch?v=VxtueAN5Qlo>

<http://www.youtube.com/watch?v=OEoTWzOpsms&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=2T32gofzniQ&feature=related>

CÉDULA 11.2 FUENTES DE INFORMACIÓN MATERIA: CREATIVIDAD

FUENTES DE INFORMACIÓN ELECTRONICA

- <http://coachpascual.blogspot.com/2004/11/robert-dilts-model-las-estrategias-de.html>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_las_inteligencias_m%C3%BAltiples
- http://members.tripod.com/~hdo_zorrilla/creatividad/haga_preguntas.htm
- http://members.tripod.com/~hdo_zorrilla/creatividad/seis_sombreros.htm
- <http://radiocentro.com.mx/grc/homepage.nsf/main?readform&url=/grc/redam.nsf/vwALL/XPAO-76PTB8>
- <http://www.16beavergroup.org/intorno/mole.htm>
- <http://www.ateiamerica.com/pages/aulabierta/programa4.htm>
- <http://www.ateiamerica.com/pages/aulabierta/programa4.htm>
- <http://www.ateiamerica.com/pages/aulabierta/programa4.htm#inicio>
- <http://www.esmas.com/emprendedores/startups/eresemprendedor/399494.html>
- <http://www.esmas.com/emprendedores/startups/eresemprendedor/401449.html>
- <http://www.geocities.com/ilemperatriz/hemisferios.html>http://members.tripod.com/~hdo_zorrilla/creatividad/tecnicas.htm
- http://www.interciencia.org/v19_04/ensayo.html
- http://www.interciencia.org/v19_04/ensayo.html
- <http://www.madrimasd.org/revista/revista29/tribuna/tribuna2.asp>
- <http://www.monografias.com/trabajos12/intmult/intmult.shtml>
- <http://www.monografias.com/trabajos26/pensamiento-creativo/pensamiento-creativo.shtml>
- <http://www.monografias.com/trabajos33/resolucion-creativa-problemas/resolucion-creativa-problemas.shtml>
- <http://www.personarte.com/hemisferios.htm>
- http://www.profesiones.com.mx/los_jovenes_emprendedores.htm