



HISTORIAS PARA ARMAR

COMENZANDO A IMAGINAR

Actividad:
INSPIRACIÓN - CREATIVIDAD.

HISTORIAS PARA ARMAR

DESCUBRE
TUS IDEAS
CREA TU
HISTORIA

COMENZANDO A IMAGINAR

Actividad:
INSPIRACIÓN - CREATIVIDAD.

FICHA TÉCNICA

TIEMPO SUGERIDO

- 30 - 45 MINUTOS.

OBJETIVO

- Que los y las estudiantes exploren diversas formas de inspiración, entendiéndola como un proceso donde se trabaja y no como un agente externo.

HABILIDADES

- Creatividad.

DESTINATARIOS

- Estudiantes de 8 a 11 años.

MODALIDAD

- Trabajo en la casa o en el aula.

DESCRIPCIÓN

- Son tres propuestas de producción individual, que luego se compartirán grupalmente para observar los resultados.

MATERIALES

- Actividades impresas, lápiz y un reloj.

INTRODUCCIÓN



Durante la siguiente actividad se abordan diversas estrategias para que los y las estudiantes desarrollen la **creatividad**.

Por un lado, se los vincula con objetos que, aparentemente, no están relacionados. Se proveen diversos **estímulos visuales** para trabajar sobre la habilidad y, por último, se busca poner en juego la inspiración a partir de un ejercicio de creatividad en el que también se presenta una propuesta de evaluación de la habilidad.

Se introduce el concepto de “subproblemas”, este es uno de los procesos del Pensamiento computacional.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTO 1:



EMPEZANDO A CREAR

Se presenta la siguiente consigna: *“Es hora de empezar a despertar la creatividad. Vamos a ver que no hay una manera específica de hacerlo. Todo puede **inspirarnos y despertarnos ideas**. A veces son imágenes que hay que explorar, a veces la combinación de elementos que ya conocemos nos permite generar nuevas historias”*.

La creatividad se fomenta cuando se cuenta con elementos disparadores y determinados límites que otorguen un marco de referencia.

Para este ejercicio se presentan 30 círculos. Se les solicita a los y las estudiantes a hacer dibujos en la **mayor cantidad de círculos posibles**, contando con dos minutos como tiempo límite. La única consigna es que el círculo tiene que formar parte del dibujo, no puede ser algo externo. Por ejemplo:

En éste círculo...



Pueden hacer ésto:



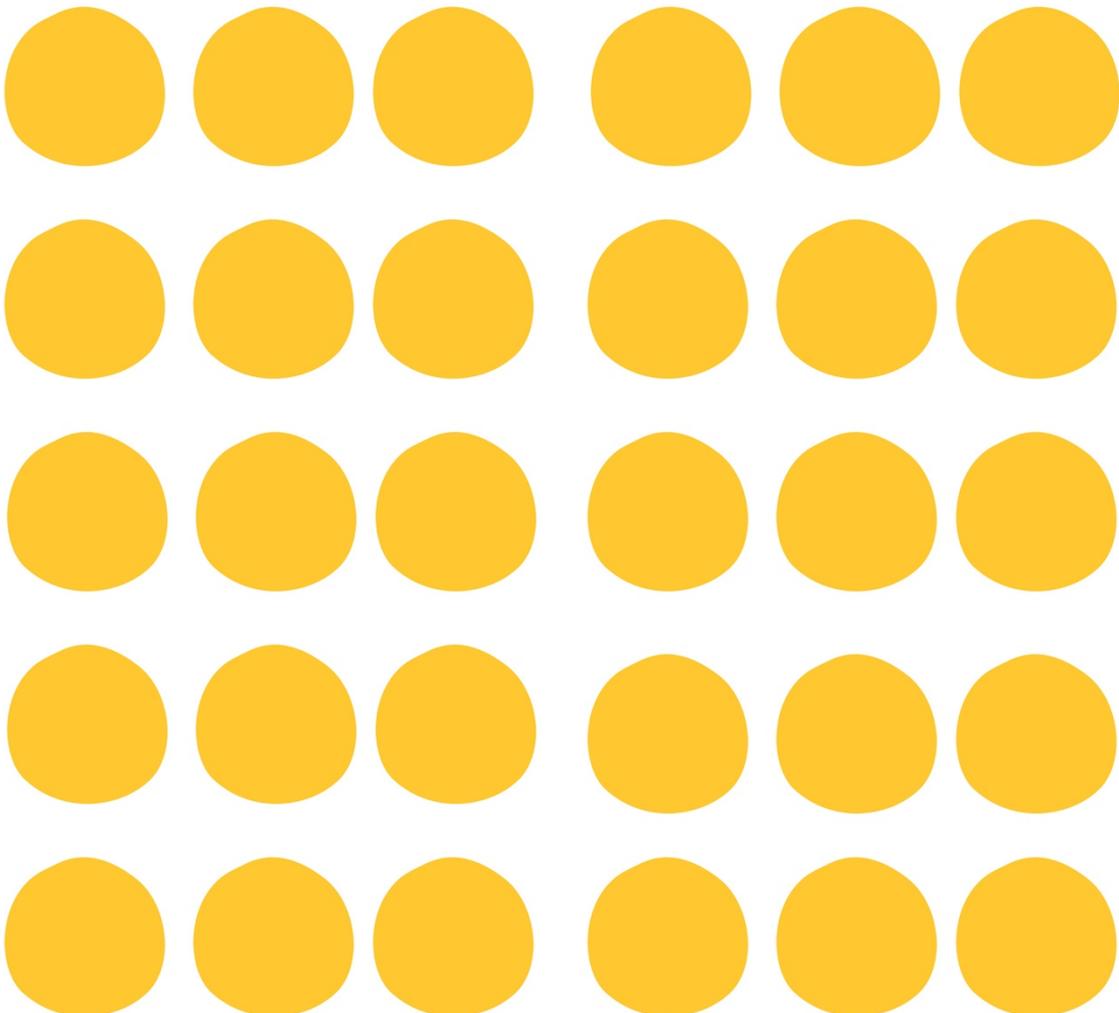
Pero no ésto:



IDEAR

CONSIGNA:

¿Listo? Tienen entonces 2 minutos para completar todos estos círculos. Acomoden un reloj cerca, no hagan trampa... ¡y comiencen!



MOMENTO 2:

Una vez que hayan pasado los dos minutos y hayan dibujado en la mayor cantidad de círculos posibles, se busca desafiarlos nuevamente a partir de la siguiente consigna:

La creatividad se fomenta cuando se cuenta con elementos disparadores y determinados límites que otorguen un marco de referencia.

Se les cuenta que una forma de evaluar la creatividad es chequear si se produjo mucho o poco, si todos los dibujos tenían que ver con lo mismo (por ejemplo, solo dibujar emojis) y, por último, observar el grado de originalidad. Se les invita a observar si hubo variedad en las producciones de todos y todas.

MOMENTO 3:

Se presenta otra forma de indagar sobre cómo inspirarse a través de la siguiente consigna:

“Miren la siguiente imagen y contesten las preguntas que aparecen a continuación”:



- 1) ¿Cómo se llama el personaje de la fotografía? ¿Tiene apodo?
- 2) Describan al personaje físicamente.
- 3) ¿Qué cosas le importan?
- 4) ¿Con qué cosas se enoja? ¿Cuáles le generan alegría?
- 5) ¿Qué está haciendo?
- 6) ¿Qué sucede detrás del personaje?
- 7) ¿Qué son esas luces? ¿Qué o quién las produce?
- 8) ¿Cómo se vinculan las luces con el personaje?
- 9) ¿Dónde está el personaje?
- 10) ¿En qué año está?

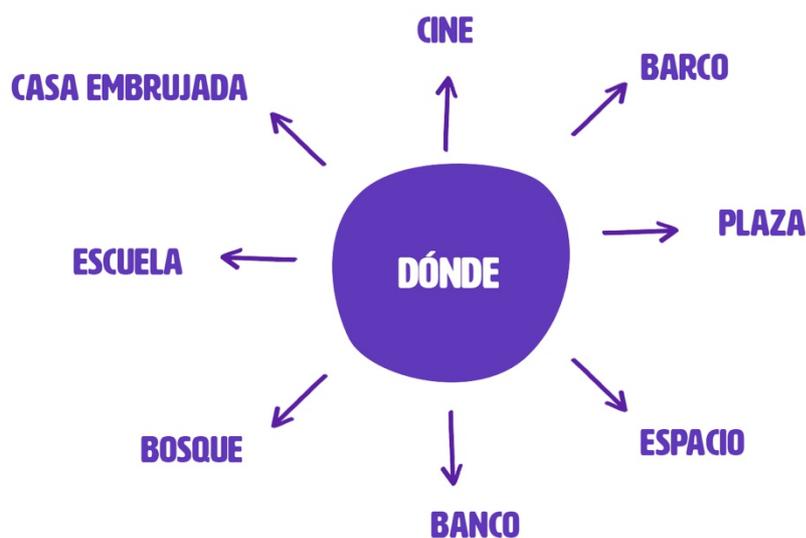
Se podría seguir con decenas de preguntas que permitirían explorar la imagen e imaginar personajes y mundos nuevos.

Las preguntas van presentando diferentes aspectos de la fotografía. Lo que se hace es descomponer la imagen en diversos “**subproblemas**”. Problemas más pequeños que podemos resolver e indagar con mayor profundidad. Otra forma de ponerse a crear es armar escenarios donde se mezclan a personajes que, en primera instancia, parecerían desconectados.

MOMENTO 4:

Para este ejercicio se les presentan **tres elementos claves** que hacen a una historia: el personaje (**Quién**), el lugar donde transcurrirá la historia (**Dónde**) y la acción que estará realizando al comienzo de la misma (**Qué**) y se brinda la siguiente consigna:

“Agarren un lápiz y colóquenlo sobre cada uno de los círculos. Háganlo girar como si fuera una brújula descompuesta y donde señale la punta del lápiz será el elemento con el que tendrán que trabajar. Empiecen con objetivos pequeños. Con lo que les toque traten de inventar una historia que no supere una carilla. Su objetivo será conectar los tres elementos de manera que tengan sentido. Así, tendrán que inventar una historia que explique cómo es que, por ejemplo, hay una bruja haciendo una cuenta matemática en un cine.”





CIERRE

Los ejercicios presentados buscan explorar diferentes posibilidades para desplegar la **creatividad**. En el ejercicio 1 se incluye, además, una forma de evaluación de la habilidad teniendo en cuenta tres variables diferentes. Una vez finalizadas las actividades, se podrá generar un **diálogo reflexivo** en el que los y las estudiantes puedan comentar qué actividad les gustó más y por qué, cuál les resultó más interesante, más difícil, etc.